

BLADES IN THE DARK

Juego original de
JOHN HARPER
FICHAS

traducción
@ALDUSVERTTEN
7/04/2017

REFERENCIA DE REGLAS 1

TIRADA DE ACCIÓN

- 1d por cada punto de **ACCIÓN**.
- +1d si tienes **ASISTENCIA**.
- +1d si te **ESFUERZAS** -o- aceptas un **PACTO CON EL DIABLO**

CONTROLADA

Actúas en tus propios términos. Aprovechas una ventaja dominante.

CRITICO: Lo haces con un efecto aumentado..

6: Lo haces.

4/5: Dudas. Retírate e intenta un enfoque diferente, o hazlo con una consecuencia menor: ocurre una **complicación menor**, tienes un **efecto reducido**, sufres **daño menor**, terminas en una posición **arriesgada**.

1-3: Titubeas. Continúa aprovechando una oportunidad **arriesgada** o retírate e intenta un enfoque diferente.

ARRIESGADA

Vas cara a cara. Te enfrentas al peligro. Aprovechas la oportunidad.

CRITICO: Lo haces con un efecto aumentado..

6: Lo haces.

4/5: Lo haces pero hay una consecuencia: sufres **daño**, ocurre una **complicación**, tienes un **efecto reducido**, acabas en una posición **desesperada**.

1-3: Las cosas se tuercen. Sufres **daño**, ocurre una **complicación**, acabas en una posición **desesperada**, **pierdes esta oportunidad**.

DESESPERADA

Excedes tus capacidades. Estas en un serio problema.

CRITICO: Lo haces con un efecto aumentado..

6: Lo haces.

4/5: Lo haces pero hay una consecuencia: sufres **daño**, ocurre una **complicación**, tienes un **efecto reducido**.

1-3: El peor resultado posible. Sufres **daño severo**, ocurre una **complicación seria**, **pierdes esta oportunidad** para actuar.

Cada vez que tires una acción desesperada, haz una marca de PX por dicho atributo.

El D7 establece las consecuencias de acuerdo a la situación. Puedes sufrir una, algunas o todas las consecuencias enumeradas. Puedes intentar evitar o reducir una consecuencia con una tirada de resistencia.

TIRADA DE RESISTENCIA

- 1d por cada punto de **ATRIBUTO**

Puedes reducir o evitar una consecuencia y sufrir **6 de estrés menos el resultado de dado más alto**. Con un critico, **reduce 1 estrés**..

TRABAJO EN EQUIPO

ASISTIR

Sufre 1 estrés para darle a otro jugador **+1d**. También puedes sufrir consecuencias por la tirada. Solo 1 persona puede asistir una tirada.

LIDERAR GRUPO

Liderar **acción de grupo**. Tira por cada Pj que participe en una acción de grupo. La mejor tirada única cuenta como resultado de la acción, que se aplica a todos los Pjs que hayan tirado.

PROTEGER

Enfrentate al peligro por un compañero. Interponte para sufrir una consecuencia en su lugar. Puedes tirar para resistir de la manera habitual, si quieres.

DAR PASO

Dar paso a otro personaje con tu acción. Si lo logras, cualquier compañero de equipo que continúe tiene +1 efecto o posición mejorada. Ironhook

ACCIONES

- ♦ **ARMONIZAR** con espíritus y el campo espectral. Canalizar energía electropasmática, percibir y comunicarse con fantasmas. Entender la espectrología.
- ♦ **MANDAR** imponer obediencia con la fuerza de tu personalidad. Intimidar o amenazar, liderar una acción con una de las pandillas de la Banda..
- ♦ **ASOCIARTE** con contactos de tu Herencia, trasfondo, amigos o rivales para obtener acceso a recursos, información gente o lugares.
- ♦ **TIENTO:** Hurtar un objeto del bolsillo de alguien, juegos de mano o distracciones sutiles, manejar un vehículo o montura.
- ♦ **CAZAR** un objetivo: reunir información sobre localizaciones y movimientos, atacar con precisión, disparar a distancia.
- ♦ **MERODEAR** sin ser visto y atravesar obstáculos, trepar, nadar, correr, saltar y rodar. Emboscar con violencia cuerpo a cuerpo, una puñalada, cortar la garganta o noquear.
- ♦ **BREGAR** con un oponente en cuerpo a cuerpo. Asaltar o mantener una posición. Pelear y luchar.
- ♦ **ESTUDIAR** una persona, documento u objeto atentamente para reunir información. Obtener una comprensión más profunda. Investigar.
- ♦ **INSPECCIONAR** una localización o situación para entender lo que esta ocurriendo, percibir el peligro antes de que ocurra, reunir información sobre oportunidades o hazañas.
- ♦ **INFLUIR** en alguien mediante encanto, lógica, engaño, disfraz o faroles. Cambiar actitudes o conductas mediante la manipulación o la seducción.
- ♦ **TRASTEAR** con mecanismos para crear, modificar, desmontar o reparar. Desactivar una trampa, abrir una cerradura o forzar una caja fuerte. Usa los omnipresentes artefactos de relojería y electroplasma a tu favor.
- ♦ **ARRUIINAR** un lugar, objeto u obstáculo con fuerza salvaje o sabotaje cuidadosamente aplicado. Atravesar defensas a la fuerza, crear distracciones y caos.

REFERENCIA DE REGLAS 2

1. RECOMPENSAS

La banda gana por defecto **2 REP** por golpe. Si el objetivo es de un Grado mayor, suma **+1 REP por Grado superior**. Si el objetivo es de un Grado menor, resta, resta **-1 REP por Grado inferior** (mínimo cero). *(Si mantienes el trabajo totalmente inadvertido ganas cero REP).*

También obtienes **MONEDAS** según la naturaleza de la operación (mira la lista a la derecha).

3. ENREDOS

Tras la fase de recompensa, tira tantos dados como tu **NIVEL DE SE BUSCA**, y lee el resultado según tu **ATENCIÓN**.

ATENCIÓN 0-3		ATENCIÓN 4/5		ATENCIÓN 6+	
1-3	Peligro pandillero o Sospechoso Habituales.	1-3	Peligro Pandillero o Interrogatorio.	1-3	Transfuga o Interpelación
4/5	Rivales o Muertos Inquietos	4/5	Represalias o Muertos Inquietos	4/5	Visita Demoníaca o Muestra de Fuerza.
6	Cooperación	6	Muestra de fuerza.	6	Arresto

ARRESTO. Un Inspector presenta un archivo de pruebas al magistrado, para iniciar procesamiento de tu banda. Los Casacas Azules mandan a un destacamento para arrestarlos. Pagadles con **MONEDA** (Se Busca+3), entregad a alguien para ser arrestado (lo que despeja tu Atención) o trata de evitar la captura.

COOPERACIÓN. Una facción de estatus +3 te pide un favor. Acéptalo o pierde **1 REP** por **GRADO** de la facción amistosa, o pierde 1 estatus con ellos. Si no tienes ningún estatus de facción a +3, evitas enredos de momento.

VISITA DEMONÍACA. Un demonio se os acerca con una oscura oferta. Aceptadla, esconderos hasta que pierda interés (perdéis **3 REP**) o haceros cargo de algún otro modo.

TRANSFUGAS. Uno de vuestros contactos, patrones, clientes o grupo de clientes ha cambiado de lealtades debido a la Atención que hay puesta en vosotros. Ahora son leales a otra facción.

PELIGRO PANDILLERO. Una de vuestras pandillas (u otra cohorte) causa problemas debido a sus defectos. Quedáis mal (perdéis **REP** igual a vuestro **GRADO**+1), dais ejemplo con uno de los miembros de la pandilla, u os enfrentáis a represalias del grupo ofendido. Si no tenéis pandillas u otro tipo de cohorte con un defecto, no hay enredo..

INTERPELACIÓN. Los Casacas Azules acorralan a uno de los Pjs para preguntarle sobre los crímenes de la banda. *¿Como logran capturarle?* Pagadles con **3 MONEDAS**, o te dan una paliza (**daño 2**) y les cuentas lo que quieren saber (**+3 Atención**). Puedes **resistir** cada consecuencia por separado.

INTERROGATORIO. Los Casacas Azules retienen a un

- ♦ **2 MONEDAS:** Trabajo menor; unas cuantas bolsas llenas. .
- ♦ **4 MONEDAS:** Trabajo pequeño; una caja fuerte.
- ♦ **6 MONEDAS:** Golpe normal; botín decente.
- ♦ **8 MONEDAS:** Gran golpe; botín importante
- ♦ **10+ MONEDAS:** Golpe importante; botín impresionante.

Restar monedas igual a tu Grado+1 si pagas diezmo a un jefe de zona o organización mayor.

PNJ miembro de la banda o de uno de sus contactos para interrogarlo sobre vuestros crímenes. *¿Quién consideran los Casacas Azules que es más vulnerable?* Haced una tirada de **fortuna** para ver cuanto hablan (**1-3: +2 atención** , **4/5: +1 Atención**), o pagad a los Casacas Azules con **2 MONEDAS**

REPRESALIAS. Una facción enemiga hace un movimiento contra ti (un amigo, contacto, o proveedor). Pagadles (**1 REP** y **3 MONEDAS**) por Grado del enemigo como disculpa, permitidles que os la llien a vosotros o los vuestros, o enfrentaros a ellos y enseñadles quien manda.

RIVALES. Una facción neutral esta poniéndose chula. Os amenazan a vosotros, a amigos o contactos o a alguno de vuestros proveedores de rival. Perdéis (**1 REP** o **1 MONEDA**) por **GRADO** del rival, o enfrentaos a ellos y perder **1 ESTATUS** con ellos..

MUESTRA DE FUERZA. Una facción con la que tenéis un estatus negativo hace una jugada contra vuestras propiedades. Dadles **1 BENEFICIO** o id a la guerra (estatus se reduce a -3). Si no tenéis Beneficios, perdéis **1 dominio** en su lugar.

INQUIETOS MUERTOS. Un Espíritu renegado se ve atraído por vosotros (¿quizás una víctima pasada?). Adquirir los servicios de un Susurro o Rail Jack para tratar de destruirlo o expulsarlo, o encargaos de ello vosotros mismos.

SOSPECHOSOS HABITUALES. Los Casacas Azules detienen a alguien en la periferia de vuestra banda. Un jugador ofrece a un amigo o proveedor como la persona que es más probable que sea detenida. Haz una tirada de **fortuna** para averiguar si resisten el interrogatorio. (**1-3: +2 ATENCIÓN**, **4/5: daño 2**) o paga a los Casacas Azules con **1 MONEDA**

Tras el golpe, resuelve Recompensas, Atención, Enredos, y luego Recesos... en ese orden.

2. ATENCIÓN

Tras un golpe o conflicto con un oponente, la banda llama la **Atención**. Suma **+1** si tiene una gran repercusión o era un objetivo bien relacionado. Suma **+1** si la situación tuvo lugar en territorio hostil. Suma **+1** si estáis en guerra. Suma **+2** si han habido muertes.

4. RECESOS

Cuando tienes la ocasión entre golpes y encuentras un momento de descanso del peligro, **puedes realizar dos actividades de receso** de la siguiente lista. También puedes recuperar todos los usos de armadura. Durante los recesos puedes realizar **actividades adicionales** de la lista pagando **1 MONEDA** o **1 REP** por cada una.

Para cualquier tirada de receso, añade **+1d** si obtienes ayuda de un **amigo o contacto**. Después de la tirada puedes **aumentar el nivel en 1** por cada **MONEDA** que gastes, contratando ayuda, pagando sobornos, etc... (asi, un 1-3 se convierte en un 4-5, un 4-5 se convierte en un 6, un 6 se convierte en un CRITICO).

ADQUIRIR ACTIVOS

Adquiere el uso temporal de un **activo**. Tira el **GRADO**. Adquiere el uso temporal de un activo. Tira el Grado de la banda. El resultado indica la calidad del activo. **1-3:** inferior (Grado -1), **4/5:** Normal (Grado), **6:** bueno (Grado +1) **CRIT:** Excepcional (Grado +2). *Puedes gastar monedas para aumentar el resultado más allá de excepcional, para alcanzar Grados mayores de calidad, pero cuesta 2 monedas por nivel hacerlo.*

PROYECTOS A LARGO PLAZO

Trabaja en un **Proyecto a largo plazo**, si tienes lo medios. Tira un rasgo y marca 1 segmento en el reloj. por nivel. (**1-3:** une, **4/5:** dos, **6:** tres, **CRIT:** cinco).

RECUPERAR

Obtén **tratamiento** para marcar tu **reloj de curación** (como un proyecto de larga duración). *Cuando rellenes el reloj cada daño se reduce en un nivel.* .

REDUCIR ATENCIÓN

Indica como reduces la **Atención** en la banda y tira tu **ACCIÓN**. Reduce atención según el resultado (**1-3:** une, **4/5:** dos, **6:** tres, **CRIT:** cinco).

ENTRENAR

Marca 1 Px de un atributo o de tu libreto (**+1 Px** Si tienes la mejora banda del entrenamiento correspondiente). *Puedes entrenar una pista de PX concreta solo una vez por receso.*

DARSE AL VICIO

Visita un proveedor de tu vicio y tira dados igual a tu atributo menor. Despeja estrés igual a tu resultado más alto. Si despejas más estrés que el marcado, te excedes (ver abajo). Si no te das a tu vicio durante el receso, o no puedes, sufres estrés igual a tu TRAUMA.

EXCEDERSE

Tomas una mala decisión por culpa de tu vicio, al adquirirlo o debido a su influencia. ¿De que se trata?

- ♦ **ATRAER PROBLEMAS:** Elige o tira un **enredo** adicional .
- ♦ **FARDAR** de tus hazañas. **+2 ATENCIÓN**.
- ♦ **PERDIDO:** Juega un Pj diferente hasta que este vuelva de la juerga
- ♦ **CIERRE.** Tu proveedor actual te corta el grifo. Debes encontrar uno nuevo.

REFERENCIA DEL DJ

OBJETIVOS DJ

Juega para descubrir que sucede.
Insufla vida a Doskvol.
Presenta el mundo honestamente.

PRINCIPIOS DJ

Se un fan de los PJs.
Deja que todo fluya de la ficción.
Tomatelo tranquilamente.
Dirigete a los PJs.
Dirigete a los jugadores.
Pinta el mundo con un pincel embrujado
Rodeales de un ambiente industrial.
Considera el riesgo.

ACCIONES DE DJ

Cuando el jaleo esta empezando:
♦ **¿Cual es vuestro objetivo?**
♦ **¿Que plan tenéis?** (¿Y cual es el detalle?)

Y cuando estáis en el meollo:
♦ **¿Como haces eso?** (¿Que acción usas?)
♦ **¿Cual es tu objetivo?** (¿cual es el efecto?)

Ve directo a momentos de crisis.
Telegrafia los problemas antes de que lleguen. .
Diles las consecuencias y pregunta.
Ofrece Pactos con el diablo.
Crea un reloj de progreso o marca uno.
Pregunta a los jugadores.
Las acciones tienen repercusiones.
Piensa "fuera de la pantalla".

¿Que hacéis?

NOMBRES: Adric, Aldo, Amison, Andrel, Arcy, Arden, Arilyn, Arquo, Arvus, Ashlyn, Branon, Brace, Brena, Bricks, Candra, Canter, Carissa, Carro, Casslyn, Cavelle, Clave, Corille, Cross, Crawl, Cyrene, Daphnia, Drav, Edlun, Emeline, Grell, Helles, Hix, Holtz, Kamelin, Kelyr, Kobb, Kristov, Laudius, Lauria, Lenia, Lizete, Lorette, Lucella, Lynthia, Mara, Milos, Morlan, Myre, Narcus, Naria, Noggs, Odrienne, Orlan, Phin, Polonia, Quess, Remira, Ring, Roethe, Sessereth, Sethla, Skannon, Stavrul, Stev, Syra, Talitha, Tesslyn, Thena, Timothy, Tocker, Una, Vaurin, Veleris, Veretta, Vestine, Vey, Volette, Vond, Weaver, Wester, Zamira.

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

ALIAS: Bell, Birch, Bird, Bliss, Bricks, Bug, Chime, Coil, Cricket, Cross, Crow, Echo, Flint, Frog, Frost, Grip, Hook, Ink, Junker, Mist, Moon, Nail, Needle, Ogre, Pool, Ring, Ruby, Silver, Skinner, Song, Spur, Tackle, Thistle, Thorn, Tick Tock, Trick, Vixen, Whip, Wicker.

ASPECTO

Hombre, Mujer, Ambiguo, Oculto.

Abierto	Delgado	Nervudo
Achatado	Delicado	Oscuro
Afable	Desgastado	Pequeño
Amado	Esquelético	Rechoncho
Atlético	Fiero Flojo	Severo
Bello	Fornido	Siniestro
Brillante	Frio Grande	Taciturno
Calmado	Justo	Tosco
Cicatrices	Lánguido	Triste
Cincelado	Llamativo	
Curtido	Nervioso	

<i>Tricornio</i>	<i>Vestido Ajustado</i>
<i>Abrigo largo</i>	<i>Capa pesada</i>
<i>Capucha y velo</i>	<i>Abrigo grueso</i>
<i>Capa corta</i>	<i>Botas flexibles</i>
<i>Gorro de punto</i>	<i>Seda holgada</i>
<i>Chaqueta ajustada</i>	<i>Pantalones ajustados</i>
<i>Abrigo con capucha</i>	<i>Abrigo encerado</i>
<i>Botas Altas</i>	<i>Bufanda larga</i>
<i>Botas de trabajo</i>	<i>Cueros</i>
<i>Mascara+túnica</i>	<i>Body de pielanguila</i>
<i>Traje+chaleco</i>	<i>Cuero +pieles</i>
<i>Camisa de cuello</i>	<i>Uniforme reciclado</i>
<i>Tirantes</i>	<i>Harapos</i>
<i>Falda+blusa</i>	<i>Leggins ajustados</i>

DESCRIPTORES DE CIUDAD

andamios, callejones, campanarios, canales, carruajes, charcos aceitosos, chimeneas, cisternas, cloacas, cubierto de hollín, ecos, envuelta en nieblas, frío, gárgolas, góndolas, herrería, humedad, humo de fumadores, linternas, luces de gas, luces eléctricas, luz de luna plateada, maquinaria ruidosa, mortecino, muros de ladrillo, olores de cocina, oscuro como la tinta, pasarelas, puentes, resbaladizo por la lluvia, ruinas, sombría, Torres del reloj, ventosa.

PERSONALIDADES DE DOSKVOL

Lyssa, una jefe criminal. Frío y calculador. Mato a su anterior jefe, **Roric**.

Las Hermanas Dimmer. La gente dice que son brujas que se bañan en sangre fresca. Nunca se les ha visto fuera de su hogar.

Ulf Ironborn, un Skovlander brutal, ansia poder.

Mylera Klev, líder de la banda los Fajines Rojos. Coleccionista de arte.

Baszo Baz, líder de los Lamparas Negras. Ama el whisky.

Merrul Brime, comerciante de secretos, dueño del Zorro Encapuchado.

Lady Drake, una magistrada en la nomina de criminales.

La Torre, líder anónimo de *Los novistos*. **La estrella**, lugarteniente. **Grull**, matón medio con ambiciones

Mordis, mercader del mercado nocturno. Un perista. Oculta su autentica apariencia bajo una túnica y capa. **Taffer**, mercader del mercado nocturno. Un cultista.

Jira, mercader del mercado nocturno. Una contrabandista.

Elstera Avrathi, diplomático residente de Iruvia.

Brynnna Skyrkallan, diplomático residente de Skovlan.

Tyrstin Nol, diplomático residente de Severos.

Andris, un espía e informador con lealtades flexibles.

Krop, un alguacil de la guardia. No acepta sobornos.

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

Alon Helker, un juez-inspector. Acabando con la corrupción.

Casslyn Mora, na juez con lazos familiares con criminales.

Belindra, un carcelero de Prisión Ironhook

Ereth Skane, un abogado con vicios indecentes.

Denkirk Sol, un abogado de sorprendentes escrúpulos.

Polix, ayudante del Lord Gobernador de Doskvol. Espiritualista y forjador de runas en secreto..

Nyryx and **Hoxan**, espíritus renegados poseyendo los cuerpos de viandantes, buscando un susurro al que servir.

Levyra, una médium espiritual.

Kember, destilador de esencias y pociones, propietario del Diente del Diablo.

Raffello, un maestro pintor obsesionado con lo sobrenatural.

Lannic, un experto falsificador de arte.

Whitecrown
Brightstone
Seis Torres
Charterhall
Nightmarket
Silkshore

Coalridge
Los Muelles
Pie de Cuervo
Dunsloough
Barrowcleff
Charhollow

LOCALIZACIONES CASAS PUBLICAS

Bajocruz	El Zorro
Jardines Eco	Encapuchado
Mercado Nocturno	El Anzuelo y Sedal
Los Canales	El Cubo Agujereado
Puente de Chalk St	El Diente del
Puente Candle St	Diablo
Est ferroviaria Gaddoc	El Árbol Negro
Plz Heartbreak	El Gato y Vela
Los Yunques	El Ancla Rota
El Circulo negro	La Lampara Roja
Bellweather	El Clavo y Botella
Crematorio	Los Seis Brazos
Prisión Ironhook	La Vieja Escofina
Los Pozos de	La Hija de la Luna
Sangre	El Sexton
La Sala Perdida	Hazlewood
Razor Hill	Quinn's

COSTES ESTRÉS DE FLASHBACK
0 ESTRÉS por una acción normal para la que había oportunidad fácil
1 ESTRÉS por una acción compleja o poco posible.
2+ ESTRÉS por una acción elaborada que requiera varias oportunidades especiales o contingencias.

INTUICIÓN PROEZA DECISIÓN

Cazar	Tiento	Armonizar
Estudiar	Merodear	Mandar
Inspeccionar	Bregar	Asociarse
Trastear	Arruinar	Influir

TIRADA DE FORTUNA



1d por cada valor de **RASGO**



+1d por una **GRAN VENTAJA**.



-1d por una **GRAN DESVENTAJA**

CRITICO: Resultado excepcional / Gran efecto.

6: Buen resultado / Efecto Normal.

4/5: Resultado intermedio / Efecto limitado.

1-3: Resultado malo / Efecto pobre.

CONSECUENCIAS

Complicación (Marca un reloj, 1-3 segmentos. O hay nuevo **obstáculo** o **amenaza**.)

Tienes un **efecto reducido**.

Sufres **daño** (1-3).

Pierdes tu **oportunidad**.

Terminas en una **posición peor**.

EFFECTO

¿Como se manifiesta el efecto?

Si hay un reloj para tu obstáculo, marca segmentos igual al nivel del efecto.

- LIMITADO:** ¿Como se reduce el efecto? ¿Que obstáculo significativo queda?
- NORMAL:** ¿Como se manifiesta el efecto esperado? ¿Que es lo que queda por hacer, si es que queda algo?
- GRANDE:** ¿Como se incrementa el efecto? ¿Que beneficios extra manifiesta?

FACTORES DE EFFECTO

-	CALIDAD / GRADO	+
-	ESCALA	+
-	POTENCIA	+

CREACIÓN DE PERSONAJES

1 Elige un libreto. Tu libreto representa la reputación de tu Pj en los bajos fondos, sus habilidades especiales, y como avanzan.

2 Elige una Herencia. Detalla tu elección con una nota sobre tu vida familiar. *P.ej.; Skovlan: Mineros, ahora refugiados de guerra en Duskwall.*

3 Elige un trasfondo. Detalla tu elección con tu historia específica. *Pp. ej. Laboral: Cazador de Leviatanes, Amotinado.*

4 Asigna 4 puntos de acción. Ninguna acción puede empezar con más de 2 puntos durante la creación de personajes. *(Luego pueden avanzar a 3. Cuando desbloqueas el avance Maestría en tu Banda, puedes avanzar tus acciones hasta nivel 4).*

5 Elige una habilidad especial. Están en la columna gris en el centro de la hoja de personaje. Si no puedes decidirte, elige la 1ª habilidad de la lista. Esta puesta ahí como una buena primera opción.

6 Elige un amigo cercano y un rival. Marca al que sea un amigo cercano, viejo aliado, relación familiar o amante (el triángulo apuntando hacia arriba). Marca a quien sea un rival, enemigo, amante despechado, compañero traicionado, etc... (el triángulo apuntando hacia abajo).

7 Elige tu vicio. Elige tu vicio predilecto, detállalo con una descripción breve e indica el nombre y la localización de tu proveedor de vicio.

8 Apunta tu nombre, alias, y aspecto. Elige un nombre, alias (si es que usas) y apunta algunas palabras sobre tu aspecto. Hay algunos ejemplos en la página siguiente.

CARGA

Tienes acceso a todos los **útiles** en tu hoja de personaje. Antes de cada operación, decide cual es la carga de tu personaje. Durante la operación puedes declarar que tu PJ tiene un útil a mano tachando la casilla correspondiente - hasta un número de objetos igual a tu carga elegida. Tu carga también determina tu velocidad de movimiento y visibilidad:

- ♦ **1-3 CARGA LIGERA:** *Eres más rápido, menos conspicuo, te mezclas entre los ciudadanos.*
- ♦ **4/5 CARGA NORMAL:** *Tienes pinta de granuja.. Pareces un granuja en buscando problemas.*
- ♦ **6 CARGA PESADA:** *Vas más lento. Pareces un agente en una misión.*
- ♦ **7-9 SOBRECARGA.** *Llevas carga de más y no puedes hacer nada salvo moverte muy lentamente.*

Algunas habilidades especiales (como **Mulo**, del Navajero, o la fuerza de un Demonio) incrementan los límites de carga. Algunos útiles cuentan como 2 objetos para la carga (tienen 2 casillas conectadas). Los útiles en cursiva no cuentan para tu límite.

No necesitas elegir útiles específicos ahora. Revisa tus útiles personales y la lista en la página 88.

VICIOS

- ♦ **FE:** Estas dedicado a un poder invisible, dios olvidado, antepasado, etc....
- ♦ **JUEGO:** Anhelas juegos de oportunidad, apostar en eventos deportivos, etc...
- ♦ **LUJOS:** Demostraciones caras u ostentosas de opulencia.
- ♦ **OBLIGACIÓN:** Estas dedicado a tu familia, una causa, a una obra de caridad, etc..
- ♦ **PLACER:** Gratificación de amantes, comida, drogas, arte, teatro, etc...
- ♦ **ESTUPOR:** Buscas olvido en el abuso de drogas, beber hasta el exceso, recibir palizas en fosos de pelea, etc...
- ♦ **ATÍPICO:** Experimentas con esencias extrañas, te asocias con espíritus renegados, realizas rituales extraños o tabú, etc...

NOMBRES

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

ASPECTOS

Hombre, Mujer, Ambiguo, Oculto.

Abierto, Achatado, Afable, Amado, Atlético, Bello, Brillante, Calmado, Cicatrices, Cincelado, Curtido, Delgado, Delicado, Desgastado, Esquelético, Fiero, Flojo, Fornido, Frío, Grande, Justo, Lánguido, Llamativo, Nervioso, Nervudo, Oscuro, Pequeño, Rechoncho, Severo, Siniestro, Taciturno, Tosco, Triste.

Abrigo con capucha
Abrigo largo
Abrigo grueso
Abrigo Encerado
Body de piel de anguila
Botas Altas
Botas de Trabajo
Botas flexibles
Bufanda larga

Camisa de cuello
Capa con capucha
Capa corta
Capa pesada
Capucha y velo
Chaleco
Chaqueta ajustada
Chaqueta pesada
Cinturón amplio

Cuero y pieles
Cueros
Falda y blusa
Gorro de punto
Harapos y andrajos
Jersey de punto
Leggins ajustados
Mascara y túnicas
Media Capa

Pantalones ajustados
Pantalones de Trabajo
Seda holgada
Tirantes
Traje y corbata
Tricornio
Túnica gruesa
Uniforme reciclado
Vestido Ajustado

NOMBRES DE FAMILIA


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

ALIASES

Bell, Birch, Bricks, Bug, Chime, Coil, Cricket, Cross, Crow, Echo, Flint, Frog, Frost, Grip, Gunner, Hammer, Hook, Junker, Mist, Moon, Nail, Needle, Ogre, Pool, Ring, Ruby, Silver, Skinner, Song, Spur, Tackle, Thistle, Thorn, Tick-Tock, Twelves, Vixen, Whip, Wicker.

	BANDA
NOMBRE	ALIAS
ASPECTO	
HERENCIA: AKOROS—LAS ISLAS DAGA—IRUVIA—SEVEROS—SKOVLAN—TYCHEROS	TRASFONDO: ACADÉMICO—OBRERO—LEY—MILITAR—NOBLE—BAJOS FONDOS

ESTRÉS  **TRAUMA**  *FRÍO—EMBRUJADO—OBSESIONADO—PARANOICO—
TEMERARIO—DÉBIL—INESTABLE—CRUEL*

DAÑO			CURACIÓN
3		NECESITA AYUDA	Reloj proyecto 
2		-1D	USOS ARMADURA
			ARMADURA <input type="checkbox"/>
			PESADA <input type="checkbox"/>
1		MENOR EFECTO	ESPECIAL <input type="checkbox"/>

NOTAS

HABILIDADES ESPECIALES

- **CURTIDO EN BATALLA:** Puedes usar tu **armadura especial** para reducir daño de 1 ataque en combate o **esforzarte** en una pelea.
- **GUARDAESPALDAS: +1D en resistencia al proteger** a un compañero. **+1 efecto** cuando **reúnes información** para anticipar posibles amenazas.
- **LUCHADOR FANTASMA:** Puedes imbuir tus manos, armas blancas o herramientas con energía espiritual. Ganas **potencia** en combate contra lo sobrenatural. Puedes tratar de agarrar a fantasmas para contenerlos y capturarlos.
- **LÍDER:** Cuando **Mandas** a **cohorte** en combate, siguen luchando cuando de otro modo se **rendirían** (no son eliminados al sufrir daño 3). Ganan **+1 efecto y 1 armadura**.
- **MULO:** Tu limite de carga es mayor. Ligeró 5, Normal 7. Pesado 8.
- **NO JUEGUES CONMIGO:** Puedes **Esforzarte** para: *realizar una proeza de fuerza física casi sobrehumana - O - enfrentarte a una banda pequeña en igualdad de condiciones en cuerpo a cuerpo.*
- **SALVAJE:** Cuando desatas violencia física, es especialmente aterrador. Cuando **Mandas** a un objetivo asustado, tienes **+1d**.
- **VIGOROSO:** Recuperas daño más rápido. Rellena permanentemente un segmento del reloj de curación. Tienes **+1d** a tiradas para curarte.
- ○ ○ **VETERANO:** Elige una habilidad especial de otra fuente.

AMIGOS PELIGROSOS	ÚTILES	CARGA
<p>△▽ Marlane, una pugilista</p> <p>△▽ Chael, un matón cruel</p> <p>△▽ Mercy, un frío asesino</p> <p>△▽ Grace, un extorsionista</p> <p>△▽ Sawtooth, un medico</p>	<p><input type="checkbox"/> Arma de mano de calidad</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Arma pesada de calidad</p> <p><input type="checkbox"/> Arma o útil imponente</p> <p><input type="checkbox"/> <i>Esposas y cadena</i></p> <p><input type="checkbox"/> <i>Frasco de esencia de rabia</i></p> <p><input type="checkbox"/> <i>Talismán protección espíritus</i></p>	<p> <input type="checkbox"/> 5 lig <input type="checkbox"/> 7 normal <input type="checkbox"/> 8 pesada </p> <p><input type="checkbox"/> Una Hoja o dos.</p> <p><input type="checkbox"/> Cuchillos Arrojadizos</p> <p><input type="checkbox"/> Pistola <input type="checkbox"/> 2' Pistola</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Un Arma Grande</p> <p><input type="checkbox"/> Un Arma Poco Habitual</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Armadura</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> +Pesada</p> <p><input type="checkbox"/> Pertrechos Robo</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Pertrechos escalada</p> <p><input type="checkbox"/> Implementos arcanos</p> <p><input type="checkbox"/> Documentos</p> <p><input type="checkbox"/> Suministros de Engaño</p> <p><input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Herram. Demolición</p> <p><input type="checkbox"/> Herramientas Trasteo</p> <p><input type="checkbox"/> Linterna</p>
PX		
<p>◆ <i>Cuando tires una acción desesperada, marca px en el atributo de dicha acción.</i></p> <p>Al final de cada sesión, marca 1px (de libreto o atributo) por cada punto siguiente que se cumpla, o 2px si ocurrieron múltiples veces.</p> <p>◆ <i>Te enfrentaste a un desafío mediante violencia o amenazas.</i></p> <p>◆ <i>Expresaste tus creencias, motivaciones, herencia o trasfondo.</i></p> <p>◆ <i>Te enfrentaste con asuntos relacionados con tu vicio o traumas durante la sesión.</i></p>		

TRABAJO EN EQUIPO	PLANIFICACIÓN Y CARGA
Asistir a compañero.	Elige un plan, provee el detalle . Elige tu límite de carga para la operación.
Liderar acción de grupo .	Asalto: <i>Punto de ataque.</i> Oculto: <i>Poder Arcano.</i>
Proteger a un compañero	Engaño: <i>Método.</i> Social: <i>Conexiones.</i>
Dar paso a compañero.	Sigilo: <i>Punto de entrada.</i> Transporte: <i>Ruta.</i>

[illegible]

LIBRETO

INTUICIÓN

● ● ● ● CAZAR
● ● ● ● ESTUDIAR
● ● ● ● INSPECCIONAR
● ● ● ● TRASTEAR

PROEZA						

☐ ☐ ☐ ☐ TIENTO
☐ ☐ ☐ ☐ MERODEAR
☒ ☒ ☐ ☐ BREGAR
☐ ☐ ☐ ☐ ARRUINAR

DECISIÓN							
----------	--	--	--	--	--	--	--

☐ ARMONIZAR
☒ MANDAR
☐ ASOCIARSE
☐ INFLUIR

DADO EXTRA

+ ESFUÉZATE (sufres 2 estrés) - O- acepta un **PACTO CON EL DIABLO**.

GA \diamond 5 *lig* \diamond 7 *normal* \diamond 8 *pesada*

- ☐ Una Hoja o dos.
- ☐ Cuchillos Arrojadizos
- ☐ Pistola ☐ 2' Pistola
- ☒ ☒ Un Arma Grande
- ☐ Un Arma Poco Habitual
- ☒ ☒ Armadura
- ☒ ☒ +Pesada
- ☐ Pertrechos Robo
- ☒ ☒ Pertrechos escalada
- ☐ Implementos arcanos
- ☐ Documentos
- ☐ Suministros de Engaño
- ☒ ☒ Herram. Demolición
- ☐ Herramientas Trasteo
- ☐ Linterna

REUNIR INFORMACIÓN

- ◆ ¿Como puedo perjudicarles?
- ◆ ¿Quien me teme más?
- ◆ ¿Quien es más peligroso aquí?
- ◆ ¿Qué pretenden hacer?
- ◆ ¿Como puedo hacer que ellos [x]?
- ◆ ¿Están diciendo la verdad?
- ◆ ¿Qué ocurre aquí realmente?

BLADES IN THE DARK

NOMBREBANDAAlias

ASPECTO

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

TRASFONDO: ACADÉMICO—OBRERO—LEY—MILITAR—NOBLE—BAJOS FONDOS

VICIO / PROVEEDOR: FE—JUEGO—LUJO—OBLIGACIÓN—PLACER—ESTUPOR—ATÍPICO

ESTRÉS TRAUMA

FRÍO—EMBRUJADO—OBSESIONADO—PARANOICO

TEMERARIO—DÉBIL—INESTABLE—CRUEL

DAÑO	CURACIÓN	USOS ARMADURA
3	NECESITA AYUDA Reloj proyecto	ARMADURA
2	-1d	PESADA
1	MENOR EFECTO	ESPECIAL

NOTAS

SABUESO

UN TIRADOR Y
RASTREADOR
LETAL

HABILIDADES ESPECIALES

- **TIRADOR DE PRIMERA:** Puedes **Esforzarte** para hacer un ataque a distancia extrema más allá de lo normal para el arma o liberar una ráfaga rápida de supresión.
- **CENTRADO:** Usa tu **armadura especial** para resistir una consecuencia de sorpresa o daño mental (miedo, confusión...) o para **Esforzarte** en combate a distancia o rastreo.
- ○ **CAZADOR FANTASMA:** Tu mascota de caza esta imbuida con energía espiritual. Gana **potencia** cuando rastrea o lucha contra lo sobrenatural, y gana 1 habilidad arcana: *forma fantasmal, enlace mental* o *como una flecha*. Obtienes otra al elegirla la 2ª vez.
- **EXPLORADOR:** Cuando te **informas** para localizar un objetivo, tienes **+1 efecto**. Cuando te escondes en una posición preparada o usas camuflaje, tienes **+1d** para evitar detección. .
- **SUPERVIVIENTE:** Por experiencias o rituales, eres inmune a la venenosa miasma de las tierras muertas, capaz de subsistir a base de su extraña flora y fauna. Tienes **+1 nivel de estrés**.
- **DURO:** Las penalizaciones por daño son de un nivel menor (aunque nivel 4 sigue siendo fatal).
- **VENGATIVO:** Tienes un **activador de px** adicional. Conseguiste venganza contra alguien que te perjudico a ti o alguien importante para ti. Si tu banda colaboro, marca también px de Banda.
- ○ ○ **VETERANO:** Elige una habilidad especial de otra fuente.

DEADLY FRIENDS

- △▽ Steiner, un asesino
- △▽ Celene, un centinela
- △▽ Melvir, un curandero
- △▽ Veleris, un espía
- △▽ Casta, cazarrecompensas

ÚTILES

- ☐ *Un par de pistolas de calidad*
- ☐ ☐ *Un rifle de Calidad*
- ☐ Munición Electropasmatica
- ☐ Mascota de caza entrenada
- ☐ Catalejo
- ☐ Talismán protección espíritus

CARGA

3 lig 5 normal 6 pesada

PX

- ◆ Cuando tires una acción desesperada, marca px en el atributo de dicha acción. Al final de cada sesión, marca 1px (de libreto o atributo) por cada punto siguiente que se cumpla, o 2px si ocurrieron múltiples veces.
- ◆ Te enfrentaste a un desafío mediante rastreo o violencia.
- ◆ Expresaste tus creencias, motivaciones, herencia o trasfondo.
- ◆ Te enfrentaste con asuntos relacionados con tu vicio o traumas durante la sesión.

TRABAJO EN EQUIPO

Asistir a compañero.

Liderar acción de grupo.

Proteger a un compañero

Dar paso a compañero.

PLANIFICACIÓN Y CARGA

Elige un plan, provee el **detalle**. Elige tu límite de **carga** para la operación.

Asalto: Punto de ataque.

Engaño: Método.

Sigilo: Punto de entrada.

Oculto: Poder Arcano.

Social: Conexiones.

Transporte: Ruta.

BOTÓN

MONEDA

LIBRETO

INTUICIÓN

- ● ● CAZAR
- ● ● ESTUDIAR
- ● ● INSPECCIONAR
- ● ● TRASTEAR

PROEZA

- ● ● TIENTO
- ● ● MERODEAR
- ● ● BREGAR
- ● ● ARRUINAR

DECISION

- ● ● ARMONIZAR
- ● ● MANDAR
- ● ● ASOCIARSE
- ● ● INFLUIR

DADO EXTRA

+ ESFUÉRZATE (sufres 2 estrés) - O- acepta un PACTO CON EL Diablo.

- ☐ Una Hoja o dos.
- ☐ Cuchillos Arrojadizos
- ☐ Pistola ☐ 2 Pistola
- ☐ ☐ Un Arma Grande
- ☐ Un Arma Poco Habitual
- ☐ Armadura
- ☐ ☐ ☐ +Pesada
- ☐ Pertrechos Robo
- ☐ ☐ Pertrechos escalada
- ☐ Implementos arcanos
- ☐ Documentos
- ☐ Suministros de Engaño
- ☐ ☐ Herram. Demolición
- ☐ Herramientas Trasteo
- ☐ Linterna

REUNIR INFORMACIÓN

- ◆ ¿Qué pretenden hacer?
- ◆ ¿Como puedo hacer que ellos [x]?
- ◆ ¿Qué sienten realmente?
- ◆ ¿Donde son vulnerables?
- ◆ ¿A donde ha ido [X]?
- ◆ ¿Como puedo encontrar [X]?
- ◆ ¿Qué ocurre aquí realmente?

[illegible]

HABILIDADES ESPECIALES

- **ALQUIMISTA:** Si **inventas** o **haces** algo con rasgos *alquímicos*, tienes **+1 nivel al resultado** de la tirada. Comienzas sabiendo ya una formula especial.
- **ANALISTA:** Durante el **Receso**, tienes **2 marcas** para distribuir entre los relojes de proyectos de larga duración que impliquen investigación, aprender una formula nueva o diseñar un plan..
- **ARTIFICIERO:** Cuando **inventas** o **haces** algo con rasgos de *artesanía-destello*, tienes **+1 nivel al resultado** de la tirada. Comienzas sabiendo ya un diseño especial.
- **FORTALEZA:** Usa tu **armadura especial** para resistir una consecuencia de fatiga, debilidad o efecto químico, o para **Esforzarte** al trabajar con habilidades técnicas o manejando alquímicos.
- **SELLO FANTASMA:** Sabes como **Arruinar** un área con sustancias y métodos arcanos de manera que es anatema o atractivo para espíritus (a tu elección).
- **MEDICO:** Puedes **Trastear** con huesos, sangre y humores corporales o estabilizar a moribundos. Puedes **Estudiar** una enfermedad o un cadáver. Todos en tu banda tienen **+1d** a las tiradas de recuperación.
- **SABOTEADOR:** Cuando **Arruinas**, lo haces de manera mucho mas silenciosa de lo que debería ser, y el daño no se percibe con una inspección casual.
- **VENENOSO:** Elige una droga o veneno (de tu bandolera) al que te hayas vuelto inmune. Puedes **Esforzarte** para secretarlo a través de tu piel o saliva o exhalarlo como un vapor.
- ○ ○ **VETERANO:** Elige una habilidad especial de otra fuente.

▼ TRIÁNGULOS INTELIGENTES		CARGA		3 lig	5 normal	6 pesada
△ ▼ Stazia, un boticario	<input type="checkbox"/> Equipo trasteo de calidad	<input type="checkbox"/> Una Hoja o dos.				
△ ▼ Veldren, a psiconauta	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Equipo de arruinar calidad	<input type="checkbox"/> Cuchillos Arrojadizos				
△ ▼ Eckerd, ladrón de cadáveres	<input type="checkbox"/> Cerbatana y dardos, jeringas	<input type="checkbox"/> Pistola <input type="checkbox"/> 2ª Pistola				
△ ▼ Jul, proveedor de sangre	<input type="checkbox"/> Bandolera (3 usos)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Un Arma Grande				
△ ▼ Malista, una sacerdotisa	<input type="checkbox"/> Bandolera (3 usos)	<input type="checkbox"/> Un Arma Poco Habitual				
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Artefactos	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Armadura				
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> +Pesada				
		<input type="checkbox"/> Pertrechos Robo				
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Pertrechos escalada				
		<input type="checkbox"/> Implementos arcanos				
		<input type="checkbox"/> Documentos				
		<input type="checkbox"/> Suministros de Engaño				
		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Herram. Demolición				
		<input type="checkbox"/> Herramientas Trasteo				
		<input type="checkbox"/> Linterna				
PX						
◆ Cuando tires una acción desesperada, marca px en el atributo de dicha acción.						
Al final de cada sesión, marca 1px (de libreto o atributo) por cada punto siguiente que se cumpla, o 2px si ocurrieron múltiples veces.						
◆ Te enfrentaste a un desafío con habilidad técnica o violencia.						
◆ Expresaste tus creencias, motivaciones, herencia o trasfondo.						
◆ Te enfrentaste con asuntos relacionados con tu vicio o traumas durante la sesión.						
TRABAJO EN EQUIPO		PLANIFICACIÓN Y CARGA				
Asistir a compañero.		Elige un plan, provee el detalle. Elige tu límite de carga para la operación.				
Liderar acción de grupo.		Asalto: Punto de ataque.	Oculto: Poder Arcano.			
Proteger a un compañero		Engaño: Método.	Social: Conexiones.			
Dar paso a compañero.		Sigilo: Punto de entrada.	Transporte: Ruta.			
		REUNIR INFORMACIÓN				
		◆ ¿Que pretenden hacer?				
		◆ ¿Como puedo hacer que ellos [x]?				
		◆ ¿Están diciendo la verdad?				
		◆ ¿Con que puedo trastear aqui?				
		◆ ¿Qué pasaría si yo [X]?				
		◆ ¿Como puedo encontrar [X]?				
		◆ ¿Qué ocurre aquí realmente?				

[illegible]LIBRETO

INTUICIÓN

●	●	●	●	CAZAR
●	●	●	●	ESTUDIAR
●	●	●	●	INSPECCIONAR
●	●	●	●	TRASTEAR

PROEZA

☐ ☐ ☐ ☐ TIENTO
☐ ☐ ☐ ☐ MERODEAR
☐ ☐ ☐ ☐ BREGAR
☒ ☐ ☐ ☐ ARRUIRAR

DECISIÓN 

● ● ● ● ARMONIZAR
● ● ● ● MANDAR
● ● ● ● ASOCIARSE
● ● ● ● INFLUIR

DADO EXTRA

+ **ESFUÉRTATE** (sufres 2 estrés) - O- acepta un **PACTO CON EL DIABLO**.

BANDA

NOMBRE

ALIAS

ASPECTO

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

TRASFONDO: ACADÉMICO—OBRERO—LEY—MILITAR—NOBLE—BAJOS FONDOS

VICIO / PROVEEDOR: FE—JUEGO—LUJO—OBLIGACIÓN—PLACER—ESTUPOR—ATÍPICO

ESTRÉS

TRAUMA

FRÍO—EMBRUJADO—OBSESIONADO—PARANOICO—TEMERARIO—DÉBIL—INESTABLE—CRUEL

DAÑO

3

2

1

NECESITA AYUDA

-1d

MENOR EFECTO

CURACIÓN

Reloj proyecto

USOS ARMADURA

ARMADURA


PESADA


ESPECIAL


NOTAS


- **HABILIDADES ESPECIALES**
- **INFILTRADO:** No te afecta ni la **calidad** ni el **Grado** cuando superas medidas de seguridad. .
- **EMBOSCADA:** Cuando atacas mientras estas oculto o activas una trampa, añade **+1d**.
- **TEMERARIO: +1d** en acciones desesperadas si también aplicas **-1d** a cualquier resistencia contra las consecuencias de tu acción. .
- **LAS HUELLAS DEL DIABLO:** Cuando te **Esfuerzas**, elige uno de los siguientes beneficios adicionales: *realiza una proeza atlética que roza lo sobrehumano -O- maniobra para confundir a tus enemigos de manera que se ataquen entre si.*
- **EXPERIENCIA:** Elige una de tus acciones. Cuando lideres una **acción de grupo** usándola, puedes sufrir 1 único estrés como máximo sin importar el numero de tiradas fallidas.
- **VELO FANTASMA:** Puedes desplazarte parcialmente en el campo fantasma, volviéndote insubstancial y sombrío por unos breves instantes. Sufre 2 estrés al desplazarte, más 1 adicional por cada rasgo: *dura unos minutos en lugar de instantes / eres invisible mas que sombrío / puedes flotar por el aire como un fantasma.*
- **REFLEJOS:** Cuando hay dudas sobre quien actúa antes, la respuesta es que tu. (dos Pjs con Reflejos actúan a la vez).
- **SOMBRA:** Usa tu **armadura especial** para resistir una consecuencia de detección o medidas de seguridad o para **Esforzarte** en una proeza atlética o de sigilo.
- ○ ○ **VETERANO:** Elige una habilidad especial de otra fuente.


AMIGOS TURBIOS ▴ ▽ Telda, un mendigo ▴ ▽ Darmot, un casaca azul ▴ ▽ Frake, un cerrajero ▴ ▽ Roslyn Kellis, una noble ▴ ▽ Petra, funcionaria civil PX ♦ Cuando tires una acción desesperada, marca px en el atributo de dicha acción. Al final de cada sesión, marca 1px (de libreto o atributo) por cada punto siguiente que se cumpla, o 2px si ocurrieron múltiples veces. ♦ Te enfrentaste a un desafío con sigilo o evasión. ♦ Expresaste tus creencias, motivaciones, herencia o trasfondo. ♦ Te enfrentaste con asuntos relacionados con tu vicio o traumas durante la sesión.		ÚTILES □ <i>Ganzúas de calidad</i> □ <i>Capa sombría de calidad</i> □ <i>Equipo ligero de escalada</i> □ <i>Frasco de poción de silencio</i> □ Anteojos de visión oscura □ <i>Talismán protección espíritus</i>		CARGA ♦ 3 lig ♦ 5 normal ♦ 6 pesada □ Una Hoja o dos. □ Cuchillos Arrojadizos □ Pistola □ 2' Pistola □ □ Un Arma Grande □ Un Arma Poco Habitual □ □ Armadura □ □ □ +Pesada □ Pertrechos Robo □ □ Pertrechos escalada □ Implementos arcanos □ Documentos □ Suministros de Engaño □ □ Herram. Demolición □ Herramientas Trasteo □ Linterna	
TRABAJO EN EQUIPO Asistir a compañero. Liderar acción de grupo. Proteger a un compañero Dar paso a compañero.		PLANIFICACIÓN Y CARGA Elige un plan, provee el detalle . Elige tu límite de carga para la operación. Asalto: Punto de ataque. Oculto: Poder Arcano. Engaño: Método. Social: Conexiones. Sigilo: Punto de entrada. Transporte: Ruta.		REUNIR INFORMACIÓN ♦ ¿Qué pretenden hacer? ♦ ¿Como puedo hacer que ellos [x]? ♦ ¿A qué debería estar atento? ♦ ¿Cual es el mejor modo de entrar? ♦ ¿Donde puedo esconderme aqui? ♦ ¿Como puedo encontrar [X]? ♦ ¿Qué ocurre aquí realmente?	


BOTÍN 


MONEDA 


LIBRETO 


INTUICIÓN 


 CAZAR


 ESTUDIAR


 INSPECCIONAR


 TRASTEAR


PROEZA 


 TIENTO


 MERODEAR


 BREGAR


 ARRUINAR

DECISIÓN 

 ARMONIZAR

 MANDAR

 ASOCIARSE

 INFLUIR

DADO EXTRA

+ **ESFUÉZATE** (sufres 2 estrés) - O- acepta un **PACTO CON EL DIABLO**.

BLADES IN THE DARK

BANDA

NOMBRE

ALIAS

ASPECTO

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

TRASFONDO: ACADÉMICO—OBRERO—LEY—MILITAR—NOBLE—BAJOS FONDOS

VICIO / PROVEEDOR: FE—JUEGO—LUJO—OBLIGACIÓN—PLACER—ESTUPOR—ATÍPICO

ESTRÉS

TRAUMA

FRÍO—EMBRUJADO—OBSESIONADO—PARANOICO—TEMERARIO—DEDIL—INESTABLE—CRUEL

DAÑO

3

2

1

NECESITA AYUDA

-1d

MENOR EFECTO

CURACIÓN

Reloj proyecto

USOS ARMADURA

ARMADURA

PESADA

ESPECIAL

NOTAS

ESCURRIDIZO

UN SUTIL
MANIPULADOR
Y ESPÍA

BOTÍN

MONEDA

HABILIDADES ESPECIALES

- GAMBITO DE TORRE:** Sufre **2 estrés** para tirar con tu mejor acción cuando realizas una acción diferente. Indica como adaptas tu habilidad para tal uso.
- CAPA Y PUÑAL:** Cuando usas un disfraz o similar, tienes **+1d** para confundir o desviar sospechas. Cuando te quitas el disfraz, la sorpresa resultante te da la iniciativa en la situación.
- VOZ FANTASMA:** Conoces el método secreto para interactuar con un fantasma o demonio como si fuera un humano normal, sin importar cuan salvaje o fiero sea. Ganas **potencia** cuando te comunicas con lo sobrenatural.
- COMO MIRAR EN UN ESPEJO:** Siempre sabes cuando alguien te esta mintiendo.
- UN POCO GUARDADO A UN LADO:** Al final de cada fase de Receso, obtienes **+2 botín..**
- MESMERISMO:** Cuando **Influyes** en alguien, puedes causar que olviden que ha ocurrido hasta la siguiente vez que interactuén contigo.
- SUBTERFUGIO:** Usa tu **armadura especial** para resistir una consecuencia de sospechas o persuasión, o para **Esforzarte** en un subterfugio.
- CONFÍA EN MI:** Tienes **+1d** contra un objetivo con el que tengas una relación íntima.
- VETERANO:** Elige una habilidad especial de otra fuente.

AMIGOS ASTUTOS

- ☐ ☐ Bryl, un camello
- ☐ ☐ Bazso Baz, líder de banda
- ☐ ☐ Klyra, dueño de taberna
- ☐ ☐ Nyryx, una prostituta
- ☐ ☐ Harker, carne de presidio

ÚTILES

- ☐ Joyas y ropa de calidad
- ☐ Kit de disfraces de calidad
- ☐ Dados/baraja trucada buenas
- ☐ Pólvora trance
- ☐ Un bastón-espada
- ☐ Talismán protección espíritus

CARGA

3 lig 5 normal 6 pesada

PX

- Cuando tires una acción desesperada, marca **px** en el atributo de dicha acción. Al final de cada sesión, marca 1px (de libreto o atributo) por cada punto siguiente que se cumpla, o 2px si ocurrieron múltiples veces.
- Te enfrentaste a un desafío con engaños o influencia.
- Expresaste tus creencias, motivaciones, herencia o trasfondo.
- Te enfrentaste con asuntos relacionados con tu vicio o traumas durante la sesión.

TRABAJO EN EQUIPO

Asistir a compañero.

Liderar acción de grupo.

Proteger a un compañero

Dar paso a compañero.

PLANIFICACIÓN Y CARGA

Elige un plan, provee el **detalle**. Elige tu límite de **carga** para la operación.

Asalto: Punto de ataque.

Engaño: Método.

Sigilo: Punto de entrada.

Oculto: Poder Arcano.

Social: Conexiones.

Transporte: Ruta.

LIBRETO

INTUICIÓN

- ☐ ☐ ☐ ☐ CAZAR
- ☐ ☐ ☐ ☐ ESTUDIAR
- ☐ ☐ ☐ ☐ INSPECCIONAR
- ☐ ☐ ☐ ☐ TRASTEAR

PROEZA

- ☐ ☐ ☐ ☐ TIENTO
- ☐ ☐ ☐ ☐ MERODEAR
- ☐ ☐ ☐ ☐ BREGAR
- ☐ ☐ ☐ ☐ ARRUINAR

DECISION

- ☐ ☐ ☐ ☐ ARMONIZAR
- ☐ ☐ ☐ ☐ MANDAR
- ☒ ☐ ☐ ☐ ASOCIARSE
- ☒ ☒ ☐ ☐ INFLUIR

DADO EXTRA

ESFUÉZDATE (sufres 2 estrés) - O- acepta un **PACTO CON EL** Diablo.

- ☐ Una Hoja o dos.
- ☐ Cuchillos Arrojadizos
- ☐ Pistola ☐ 2 Pistola
- ☐ ☐ Un Arma Grande
- ☐ ☐ Un Arma Poco Habitual
- ☐ ☐ Armadura
- ☐ ☐ ☐ +Pesada
- ☐ Pertrechos Robo
- ☐ ☐ Pertrechos escalada
- ☐ Implementos arcanos
- ☐ Documentos
- ☐ Suministros de Engaño
- ☐ ☐ Herram. Demolición
- ☐ Herramientas Trasteo
- ☐ Linterna

REUNIR INFORMACIÓN

- ¿Qué pretenden hacer?
- ¿Como puedo hacer que ellos [x]?
- ¿Están diciendo la verdad?
- ¿Qué sienten realmente?
- ¿Qué es lo que les importa en verdad?
- ¿Como puedo integrarme aqui?
- ¿Qué ocurre aqui realmente?

BLADES IN THE DARK

BANDA

NOMBRE ALIAS

ASPECTO

HERENCIA: AKOROS—LAS ISLAS DAGA—IRUVIA—SEVEROS—SKOVLAN—TYCHEROS
TRASFONDO: ACADÉMICO—OBRERO—LEY—MILITAR—NOBLE—BAJOS FONDOS

VICIO / PROVEEDOR: FE—JUEGO—LUJO—OBLIGACIÓN—PLACER—ESTUPOR—ATÍPICO

ESTRÉS TRAUMA
FRÍO—EMBRUJADO—OBSESIONADO—PARANOICO
TEMERARIO—DÉBIL—INESTABLE—CRUEL

Table with 3 columns: DAÑO, CURACIÓN, USOS ARMADURA. Rows for damage levels 3, 2, and 1.

NOTAS

Empty lines for notes.

ARAÑA

UN TAIMADO
CEREBRO
CRIMINAL

BOTÍN MONEDA

Grid of squares for Botín and Moneda.

HABILIDADES ESPECIALES

- PREVISIÓN: 2 veces por golpe puedes asistir a un compañero sin pagar estrés. Cuéntanos como te habías preparado para esto.
- CALCULADOR: Debido a tu precavida planificación, durante el receso, tú o un compañero podéis obtener +1 acción de receso.
- CONECTADO: Durante el receso, tienes +1 nivel al resultado cuando adquieres un activo o reduces atención.
- VICIO FUNCIONAL: Cuando te das al vicio, puedes ajustar el resultado del dado por 1 ó 2 (arriba o abajo). Un aliado que se una en tu vicio puede hacer lo mismo.
- CONTRATO FANTASMA: Al hacer un trato, tanto tú como tu compañero (humano o no) portáis una marca de vuestro juramento. Si uno de los dos rompe el contrato, recibe daño nivel 3, “Maldito”.
- CARNE DE PRESIDIO: Cuando estés encarcelado, tu nivel de Buscado cuenta como -1, tu Grado como +1, y ganas +1 al estado de una facción que elijas en el interior (ademas de tu tirada de encarcelamiento).
- CEREBRO CRIMINAL: Usa tu armadura especial para proteger a un compañero, o para Esforzarte cuando te informes o trabajes en un proyecto de larga duración.
- TEJIENDO LA RED: Tienes +1d en Asociarte cuando te informes sobre un objetivo para un golpe. Tienes +1d en la tirada de Acometida para esa operación.
- VETERANO: Elige una habilidad especial de otra fuente.

LIBRETO

INTUICIÓN

- CAZAR
- ESTUDIAR
- INSPECCIONAR
- TRASTEAR

PROEZA

- TIENTO
- MERODEAR
- BREGAR
- ARRUINAR

DECISION

- ARMONIZAR
- MANDAR
- ASOCIARSE
- INFLUIR

DADO EXTRA

ESFUÉRTATE (sufres 2 estrés) - O- acepta un PACTO CON EL Diablo.

AMIGOS PERSPICACES ÚTILES CARGA 3 lig 5 normal 6 pesada

- Salía, agente información
- Augus, arquitecto maestro
- Jennah, una sirviente
- Riven, un boticario
- Jeren, archivista casaca azul
- Identidad falsa de calidad
- Botella de Whisky de calidad
- Planos
- Frasco de esencia de sueño
- Pistola de palma oculta
- Talismán protección espíritus

XP

- Cuando tires una acción desesperada, marca px en el atributo de dicha acción. Al final de cada sesión, marca 1px (de libreto o atributo) por cada punto siguiente que se cumpla, o 2px si ocurrieron múltiples veces..
- Te enfrentaste a un desafío con premeditación o conspiraciones.
- Expresaste tus creencias, motivaciones, herencia o trasfondo.
- Te enfrentaste con asuntos relacionados con tu vicio o traumas durante la sesión.

TRABAJO EN EQUIPO PLANIFICACIÓN Y CARGA

Table with 2 columns: Asistir a compañero, Liderar acción de grupo, Proteger a un compañero, Dar paso a compañero. Rows for Asalto, Engaño, Sigilo, and Oculto/Social/Transporte.



- Una Hoja o dos.
- Cuchillos Arrojadizos
- Pistola 2 Pistola
- Un Arma Grande
- Un Arma Poco Habitual
- Armadura
- +Pesada
- Pertrechos Robo
- Pertrechos escalada
- Implementos arcanos
- Documentos
- Suministros de Engaño
- Herram. Demolición
- Herramientas Trasteo
- Linterna


REUNIR INFORMACIÓN

- ¿Qué es lo que más quieren?
- ¿A qué debería estar atento?
- ¿Cual es la ventaja aquí?
- ¿Como puedo descubrir [X]?
- ¿Que pretenden hacer?
- ¿Que pretenden hacer?
- ¿Qué ocurre aquí realmente?

	BANDA
NOMBRE	ALIAS
ASPECTO	
HERENCIA: AKOROS—LAS ISLAS DAGA—IRUVIA—SEVEROS—SKOVLAN—TYCHEROS	TRASFONDO: ACADÉMICO—OBRERO—LEY—MILITAR—NOBLE—BAJOS FONDOS

VICIO / **PROVEEDOR:** *FE-JUEGO-LUJO-OBLIGACIÓN-PLACER-ESTUPOR-ATÍPICO*

ESTRÉS  **TRAUMA**  *FRIO-EMBRUJADO-OBSESIONADO-PARANOICO*
TEMERARIO-DEBIL-INESTABLE-CRUEL

DAÑO			CURACIÓN
3		NECESITA AYUDA	Reloj proyecto 
2		-1D	USOS ARMADURA
			ARMADURA <input type="checkbox"/>
			PESADA <input type="checkbox"/>
1		MENOR EFECTO	ESPECIAL <input type="checkbox"/>

NOTAS

[illegible]

HABILIDADES ESPECIALES

- **OBLIGAR:** Puedes **Armonizar** con el campo fantasma para forzar a un fantasma cercano a aparecer y obedecer una orden que le des. No te aterroriza de modo sobrenatural, aunque quizás si a tus aliados.
- **MENTE FANTASMA:** Siempre eres consciente de las entidades sobrenaturales que te rodean. Tienes **+1d** cuando te **informes** sobre lo sobrenatural.
- **VOLUNTAD DE HIERRO:** Eres inmune al terror que los seres sobrenaturales provocan al ser vistas. Tienes **+1d** en resistencia con **Decisión**.
- **OCULTISTA:** Conoces las vías secretas para **Asociarte** con antiguos poderes, dioses olvidados o demonios. Una vez **Asociado** con uno, tienes **+1d** para **mandar** sobre cultistas que lo adoren.
- **RITUAL:** Puedes **Estudiar** un ritual ocultista (o crear uno) para invocar un efecto o ser sobrenatural. Conoces los métodos arcanos para realizar hechicería ritual. Comienzas sabiendo ya un ritual.
- **MÉTODOS EXTRAÑOS:** Cuando inventas o creas algo con rasgos arcanos, tienes **+1 nivel** al resultado de la tirada. Comienzas sabiendo 1 diseño arcano.
- **TEMPESTAD:** Puedes **Esforzarte** para hacer 1: *liberar un relámpago como arma* invocar una tormenta en tu vecindad más inmediata.
- **PROTEGIDO:** Usa tu **armadura especial** para resistir una consecuencia sobrenatural o para **Esforzarte** cuando tratas con fuerzas arcanas.
- ○ ○ **VETERANO:** Elige una habilidad especial de otra fuente.

AMIGOS EXTRAÑOS	ÚTILES	CARGA
△▽ Nyryx, fantasma poseedor	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <i>Garfio relámpago calidad</i>	
△▽ Scurlock, un vampiro	<input type="checkbox"/> Mascara espiritual calidad	
△▽ Setarra, un demonio	<input type="checkbox"/> <i>Frascos de ectoplasma</i>	
△▽ Quellyn, una bruja	<input type="checkbox"/> Botellas espíritu (2)	
△▽ Flint, traficante de	<input type="checkbox"/> <i>Llave fantasma</i>	
espíritus	<input type="checkbox"/> <i>Talismán protección demonios</i>	

PX

- ◆ *Cuando tires una acción desesperada, marca px en el atributo de dicha acción.*


Al final de cada sesión, marca 1px (de libreto o atributo) por cada punto siguiente que se cumpla, o 2px si ocurrieron múltiples veces.

- ◆ *Te enfrentaste a un desafío con conocimiento o poder arcano.*
- ◆ *Expresaste tus creencias, motivaciones, herencia o trasfondo.*
- ◆ *Te enfrentaste con asuntos relacionados con tu vicio o traumas durante la sesión.*

TRABAJO EN EQUIPO		PLANIFICACIÓN Y CARGA	
Asistir a compañero.		Elige un plan, provee el detalle . Elige tu límite de carga para la operación.	
Liderar acción de grupo .		Asalto: <i>Punto de ataque.</i>	Oculto: <i>Poder Arcano.</i>
Proteger a un compañero		Engaño: <i>Método.</i>	Social: <i>Conexiones.</i>
Dar paso a compañero.		Sigilo: <i>Punto de entrada.</i>	Transporte: <i>Ruta.</i>

[illegible]LIBRETO

Opción	Frecuencia
CAZAR	4
ESTUDIAR	6
INSPECCIONAR	8
TRASTEAR	5

PROEZA									
●	●	●	●	<i>TIENTO</i>					
●	●	●	●	<i>MERODEAR</i>					
●	●	●	●	<i>BREGAR</i>					
●	●	●	●	<i>ARRUINAR</i>					

DECISIÓN				
●	●	●	●	ARMONIZAR
●	●	●	●	MANDAR
●	●	●	●	ASOCIARSE
●	●	●	●	INFLUIR

DADO EXTRA

+ ESFUÉRZATE (sufres 2
estrés) - O- acepta un
PACTO CON EL Diabolo.

3 *lig* 5 *normal* 6 *pesada*

- ☐ Una Hoja o dos.
- ☐ Cuchillos Arrojadizos
- ☐ Pistola ☐ 2' Pistola
- ☐☐ Un Arma Grande
- ☐ Un Arma Poco Habitual
- ☐☐ Armadura
- ☐☐☐☐ +Pesada
- ☐ Pertrechos Robo
- ☐☐☐ Pertrechos escalada
- ☐ Implementos arcanos
- ☐ Documentos
- ☐ Suministros de Engaño
- ☐☐☐ Herram. Demolición
- ☐ Herramientas Trasteo
- ☐ Linterna


REUNIR INFORMACIÓN

- ◆ ¿Qué es arcano o raro aquí?
- ◆ ¿Qué resuena en el campo fantasma?
- ◆ ¿Qué hay oculto o perdido aquí?
- ◆ ¿Que pretenden hacer?
- ◆ ¿Qué les lleva a hacer esto?
- ◆ ¿Como puedo revelar [X]?
- ◆ ¿Qué ocurre aquí realmente?

BANDA	
NOMBRE	ALIAS
ASPECTO	
HERENCIA: AKOROS—LAS ISLAS DAGA—IRUVIA—SEVEROS—SKOVLAN—TYCHEROS	TRASFONDO: ACADÉMICO—OBRERO—LEY—MILITAR—NOBLE—BAJOS FONDOS

ESTRÉS  **TRAUMA** 

FRÍO—EMBRUJADO—OBSESIONADO—PARANOICO
TEMERARIO—DÉBIL—INESTABLE—CRUEL

DAÑO			CURACIÓN	
3		NECESITA AYUDA	Reloj proyecto	
2		-1D	USOS ARMADURA	
			ARMADURA	<input type="checkbox"/>
1		MENOR EFECTO	PESADA	<input type="checkbox"/>
			ESPECIAL	<input type="checkbox"/>

NOTAS

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page. There are no margins or other markings visible.

HABILIDADES ESPECIALES

[illegible]

AMIGOS	ÚTILES	CARGA
△▽	□□	3 lig. 5 normal 6 pesada
△▽	□□	
△▽	□□	
△▽	□□	
△▽	□□	
△▽	□□	

PX

- ◆ *Cuando tires una acción desesperada, marca px en el atributo de dicha acción.*

Al final de cada sesión, marca 1px (de libreto o atributo) por cada punto siguiente que se cumpla, o 2px si ocurrieron múltiples veces.

- ◆ *Te enfrentaste a un desafío con _____*
- ◆ *Expresaste tus creencias, motivaciones, herencia, o trasfondo.*
- ◆ *Te enfrentaste con asuntos relacionados con tu vicio o traumas durante la sesión.*

TRABAJO EN EQUIPO

Asistir a compañero.

Liderar acción de grupo.

Proteger a un compañero

Dar paso a compañero.

PLANIFICACIÓN Y CARGA

Elige un plan, provee el **detalle**. Elige tu límite de **carga** para la operación.

Asalto: *Punto de ataque.*

Engaño: Método.

Sigilo: *Punto de entrada.*

Oculto: *Poder Arcano.*

Social: *Conexiones.*

Transporte: *Ruta.*

[illegible]

LIBRETO

INTUICIÓN

● ● ● ●	CAZAR
● ● ● ●	ESTUDIAR
● ● ● ●	INSPECCIONAR
● ● ● ●	TRASTEAR

PROEZA

● ● ● ●	<i>TIENTO</i>
● ● ● ●	<i>MERODEAR</i>
● ● ● ●	<i>BREGAR</i>
● ● ● ●	<i>ARRUINAR</i>

DECISIÓN

● ● ● ● *ARMONIZAR*
● ● ● ● *MANDAR*
● ● ● ● *ASOCIARSE*
● ● ● ● *INFLUIR*

DADO EXTRA

+ ESFUÉRZATE (sufres 2
estrés) - O- acepta un
PACTO CON EL DIABLO.

3 lig. 5 normal 6 pesada

[illegible]

REUNIR INFORMACIÓN

- ◆ ¿Que pretenden hacer?
- ◆ ¿Como puedo hacer que ellos [x]?
- ◆ ¿Que sienten realmente?
- ◆ ¿A qué debería estar atento?
- ◆ ¿Donde esta la debilidad aqui?
- ◆ ¿Como puedo encontrar [X]?
- ◆ ¿Qué esta pasando aqui realmente?

CREACIÓN DE BANDA

1 Elegid un tipo de banda. El tipo de banda determina el propósito del grupo, sus habilidades especiales, y como avanzar.

Comenzáis en **Grado 0**, con **dominio fuerte** y **0 REP**. Empezáis con **2 MONEDAS**.

2 Elegid una reputación inicial y guarida. Elegid como otras facciones del inframundo os ven: *Ambiciosos - Brutales - Atrevidos - Honorables - Profesionales - Eficaces - Sutiles - Extraños*. Mirad el mapa y elegid un distrito en el que situar vuestra guarida. Describid la guarida.

3 Estableced vuestro terreno de caza. Mirad el mapa y elegid un distrito en el que situar vuestro territorio de caza. Decidid como tratar con la facción que reclama esa área.

- ♦ Pagadles **1 MONEDA**.
- ♦ Pagadles **2 MONEDAS**. Tenéis **+1 estatus**.
- ♦ No les paguéis nada. Tenéis **-1 estatus**.

4 Elegid una habilidad especial. Están en la columna gris en el centro de la hoja de banda. Si no puedes decírtelo, elige la primera habilidad en la lista. Esta ahí como una buena primera opción

5 Asignad mejoras de banda. Tu tripulación tiene dos mejoras preseleccionadas. Elige 2 más. Si tu banda tiene cohorte, sigue el procedimiento para crearla. Registra los cambios de estatus de facción debidos a las mejoras:

- ♦ Una facción os ayudo a obtener una mejora. Tenéis **+1 estatus** con ellos. O gastar **1 MONEDA** para obtener **+2 estatus**.
- ♦ Una facción fue agravada cuando obtuvisteis la mejora. Tenéis **-2 estatus** con ellos. O gastar **1 MONEDA** para que sea **-1 estatus**.

6 Elegid vuestro contacto favorito. Marca al que sea un amigo cercano, aliado de larga duración, o compañero de crímenes. Registra los cambios de estatus de facción relacionados con tu contacto:

- ♦ Una facción es amistosa con tu contacto. Obtenéis **+1 estatus** con ellos.
- ♦ Una facción es hostil con tu contacto. Obtienes **-1 estatus** con ellos.

Como opción, podéis en su lugar incrementar la intensidad de las relación de vuestro contacto con dichas facciones y obtened **+2** y **-2 estatus**.

MEJORAS DE BANDA

- ♦ **CASA FLOTANTE:** Tenéis un bote, un muelle en un canal, y un pequeño barracón para almacenar suministros marítimos. Una segunda mejora aumenta la armadura del barco y su capacidad de carga.
- ♦ **COCHERA:** Tenéis un carruaje y dos cabras para tirar de él. La segunda casilla mejora el carruaje con armadura y mayores y más rápidas cabras. *Los caballos son raros en Doskvol, muchos carruajes en la ciudad usan las cabras Akorosianas como animal de tiro.*
- ♦ **COHORTE:** Una cohorte es una pandilla o PNJ experto que trabaja para vuestra banda.
- ♦ **REFUGIO ESCONDIDO:** Tu guarida tiene una localización secreta y esta camuflada para esconderla de la vista. Si vuestro refugio es descubierto, usad dos actividades de receso y pagar **MONEDAS** igual a vuestro Grado para trasladarla y ocultarla de nuevo.
- ♦ **MAESTRÍA:** Vuestra banda tiene acceso a entrenamiento de nivel magistral. Podéis avanzar los valores de acción de vuestros Pjs hasta 4. (hasta que lo desbloqueáis el máximo es 3) Se requieren 4 casillas de mejoras para desbloquearlo.
- ♦ **CALIDAD:** Cada mejora aumenta el **valor de calidad** de los útiles de todos los Pj's más allá de la calidad establecida por el Grado de la banda y útiles buenos. Puedes mejorar la calidad de **Documentos**, **Pertrechos** (cubre Pertrechos de Robo y de escalada), **Implementos** Arcanos, **Suministros** de Engaño, **Herramientas** (incluye Herramientas de demolición y de Trasteo) y **Armas**.

Así, si sois Grado 0 con ganzuas buenas (+1) y la mejora de Calidad para Equipo (+1),

podríais afrontar en igualdad de condiciones una cerradura de Grado II.

- ♦ **ALOJAMIENTO:** Vuestra guarida incluye alojamiento para la banda. Sin esta mejora cada jugador deberá dormir en otro lugar, y sera vulnerable cuando lo haga.
- ♦ **GUARIDA SEGURA:** Vuestra guarida tiene cerraduras, alarmas y trampas para frustrar a los intrusos. La segunda casilla mejora las defensas para incluir medidas arcanas que funcionen contra espíritus. *Podéis tirar el Grado de vuestra banda si las medidas de seguridad son puestas a prueba, para ver como de bien frustran al intruso.*
- ♦ **INSTRUCCIÓN:** Si tienes la mejora de Instrucción obtienes 2px (en lugar de 1) cuando entrenas una pista de PX durante receso. (**Intuición**, **Proeza**, **Decisión** o Px de Libreto). Esta mejora esencialmente ayuda a avanzar más rápidamente

Si tienes Instrucción de Intuición, cuando entrenes INTUICIÓN durante recesos, marca 2px en la pista de Instrucción (en lugar de solo 1).

- ♦ **BÓVEDA:** Vuestra guarida tiene una bóveda secreta, aumentando la capacidad de almacenaje de **MONEDAS** a 8. Una segunda casilla aumenta la capacidad a 16. Una parte separada de vuestra bóveda puede ser usada como celda de detención..
- ♦ **TALLER:** Tu guarida tiene un taller, lleno con herramientas para trastear y alquimia, así como una pequeña librería de libros, documentos y mapas. Puedes llevar a cabo proyectos de larga duración con esos activos sin abandonar la guarida.

BLADES IN THE DARK HOJA DE BANDA

NOMBRE

GUARIDA

REP TERRITORIO DOMINIO DEBIL FUERTE GRADO

SALA DE ENTRENAMIENTO, MADRIGUERA DE VICIO, ARREGLADOR, INFORMADORES, GRANJAS DE LAMPREAS, TROFEO VICTIMAS, TERRITORIO, GUARIDA, TERRITORIO, OPERACION ENCUBIERTA, PROTECCION DE JALEO, ENFERMERIA, ENVIADO, IDENTIDADES FALSAS, ARCHIVOS DE LA CIUDAD

ATENCION NIVEL SE BUSCA MONEDA BOVEDAS

Tras avance de banda, cada Pj tiene botin = Grado+2.

Empty lines for notes or additional information.

ASESINOS

HOMICIDAS DE ALQUILER

HABILIDADES ESPECIALES

- LETALES: Cada PJ tiene +1 al valor de las acciones de Cazar, Merodear o Bregar (hasta un valor max. de 3).
- VELO DEL CUERVO: Sea por experiencia o rituales ocultos, tus actividades están ocultas de la atención de los cuervos buscamuerte. No recibes atención extra cuando matas a alguien implicado en un golpe. .
- MUERTE CANDENTE: Sea por experiencia o rituales ocultos, sabes el método arcano para destruir el espíritu de tu víctima en el momento en que la matas. Sufre 3 estrés para canalizar energía electrolasmatica del campo fantasma para desintegrar el espíritu y el cadáver en una lluvia de ascuas chispeantes...
- SIN RASTRO: Cuando mantienes una operación desapercibida o haces que parezca un accidente, obtienes la mitad de rep del objetivo, en lugar de cero. Cuando terminas el receso con 0 atención, tienes +1 rep.
- PATRÓN: Cuando avanzáis Grado, cuesta la mitad de monedas de lo que habitual. ¿Quien es vuestro patrón?¿Porque os ayuda?
- DEPREDADORES: Cuando usas sigilo o subterfugio para cometer un asesinato, tienes +1d a la tirada de Acometida.
- VÍBORAS: Cuando adquieres o creas venenos, tienes +1 al resultado de tu tirada. Cuando empleas un veneno, estas especialmente preparado para ser inmune a sus efectos.
- VETERANO: Elige una habilidad especial de otra banda.

PX BANDA

Al final de cada sesión, por cada punto siguiente, marca 1 px (o en su lugar marca 2 px si dicho punto ha ocurrido múltiples veces).

- Ejecutasteis con éxito un accidente, desaparición, asesinato u operación de rescate.
- Os enfrentasteis a desafíos más allá de vuestra posición actual.
- Aumentasteis la reputación de vuestra banda, o desarrollasteis una nueva.
- Expresasteis metas, motivaciones, conflictos internos o la esencia de la banda.

CONTACTOS

- Trev, un jefe de pandilla
- Lydra, negociador
- Irimina, un noble perverso
- Karlos, cazarecompensas
- Exeter, guardián espíritus
- Sevoy, lord mercader

MEJORAS DE BANDA

- Aparejo de asesino (2 cargas gratis de armas o equipo)
- Contactos en Ironhook (+1 Grado en prisión)
- Evasor de Élite
- Matón de Élite
- Endurecido (+1 trauma)

TERRENOS DE CAZA: ACCIDENTE—DESAPARICIÓN—ASESINATO—RESCATE

COHORTE PANDILLA EXPERTO DEBIL DAÑADO ROTO ARMADURA

COHORTE PANDILLA EXPERTO DEBIL DAÑADO ROTO ARMADURA

COHORTE PANDILLA EXPERTO DEBIL DAÑADO ROTO ARMADURA

COHORTE PANDILLA EXPERTO DEBIL DAÑADO ROTO ARMADURA

Table with 2 columns: GUARIDA, CALIDAD. Rows include Carruaje, Bote, Oculto, Alojamiento, Segura, Bóveda, Taller, Documentos, Pertrechos, Implementos, Suministros, Herramientas, Armas.

Table with 2 columns: INSTRUCCIÓN, COHORTES. Rows include Intuición, Proeza, Decisión, Personal, Maestría, COSTE MEJORAS, Nuevo Cohorte: 2, Añadir Tipo: 2.

- ☐ Intuición
 - ☒ Proeza
 - ☐ Decisión
 - ☐ Personal
 - ☒ Maestría

BLADES IN THE DARK HOJA DE BANDA

NOMBRE

GUARIDA

DEIDAD

ELIGE 2 RASGOS
SEDUCTOR—CRUEL—FEROZ—MONSTRUOSO
RADIANTE—SINIESTRO—SERENO—TRASCENDENTE

REP TERRITORIO DOMINIO DEBIL FUERTE GRADO

CLAUSTRO, MADRIGuera DE VICIO, OFERTORIO, ANTIGUO OBELISCO, ANTIGUA TORRE, TERRITORIO, GUARIDA, FUENTE ESPIRITUAL, PORTON ANTIGUO, SANTUARIO, NEXUS SAGRADO, ANTIGUO ALTAR

ATENCIÓN NIVEL SE BUSCA MONEDA BÓVEDAS

Tras avance de banda, cada Pj tiene botón = Grado+2.

Empty lines for additional information or notes.

CULTO

ACÓLITOS
DE UNA
DEIDAD

HABILIDADES ESPECIALES

- ELEGIDOS: Cada PJ puede añadir +1 al valor de las acciones Armonizar, Estudiar o Influir (hasta un valor max. de 3).
- BENDECIDOS: Tienes +1d a resistencia contra amenazas sobrenaturales. Tienes +1d en curación de daño sobrenatural.
- ATADO EN LAS TINIEBLAS: Puedes trabajar en equipo con cualquier miembro del culto, sin importar la distancia. Sufrir 1 estrés y tu mensaje susurrado es oído por todos los cultistas.
- CONVICCIÓN: Cada PJ gana un Vicio extra: Adorar. Cuando te das a este vicio y ofreces un sacrificio adecuado, no puedes excederte al despejar la pista de estrés. Además, tu deidad te asistirá en 1 tirada de acción que llesves de aquí a que vuelvas a darte al vicio.
- GLORIA ENCARNADA: Vuestra deidad a veces se manifiesta en el mundo físico. Esto puede ser un gran don, pero las prioridades y valores de un dios no son los de un mortal. Se te ha advertido.
- SELLADO EN SANGRE: Cada sacrificio humano tiene un coste de -3 estrés para cualquier ritual que celebréis..
- FANÁTICOS: Tus cohortes han dejado a un lado la razón para dedicarse por completo al culto. Llevaran a cabo cualquier servicio, no importa cual peligroso o extraño. Ganan +1d tiradas contra enemigos de la fe.
- VETERANO: Elige una habilidad especial de otra banda.

PX BANDA

- Al final de cada sesión, por cada punto siguiente, marca 1 px (o en su lugar marca 2 px si dicho punto ha ocurrido múltiples veces).
- Avanzasteis los objetivos de vuestra deidad o encarnasteis sus preceptos en acción.
- Os enfrentasteis a desafíos más allá de vuestra posición actual.
- Aumentasteis la reputación de vuestra banda, o desarrollasteis una nueva.
- Expresasteis metas, motivaciones, conflictos internos o la esencia de la banda.

CONTACTOS

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

MEJORES DE BANDA

- Aparejo Culto (2 carga gratis de documentos o implementos)
- Sanctum Ritual en guarida
- Adeptos de Élite
- Matones de Élite
- Ordenados (+1 trauma)

SITOS SAGRADOS: ADQUISICIÓN—AUGURIOS—CONSAGRACIÓN—SACRIFICIO

Empty lines for additional information or notes.

COHORTE PANDILLA EXPERTO
DEBIL DAÑADO ROTO ARMADURA

Adeptos

COHORTE PANDILLA EXPERTO
DEBIL DAÑADO ROTO ARMADURA

COHORTE PANDILLA EXPERTO
DEBIL DAÑADO ROTO ARMADURA

COHORTE PANDILLA EXPERTO
DEBIL DAÑADO ROTO ARMADURA

Table with 2 columns: GUARIDA, CALIDAD. Rows include Carruaje, Bote, Oculto, Alojamiento, Segura, Bóveda, Taller, Documentos, Pertrechos, Implementos, Suministros, Herramientas, Armas.

INSTRUCCIÓN COHORTES

- Intuición
- Proeza
- Decisión
- Personal
- Maestría

- COSTE MEJORAS
Nuevo Cohorte: 2
Añadir Tipo: 2

- ☐ Intuición
 - ☒ Proeza
 - ☐ Decisión
 - ☐ Personal
 - ☒ Maestría

NOMBRE										REPUTACIÓN									
GUARIDA																			
REP										TERRITORIO		DOMINIO		DEBIL		FUERTE		GRADO	
<input type="checkbox"/>		TERRITORIO		<input type="checkbox"/>		NEGOCIO PARALELO <small>(Tir. Grado)-Atención =Moneda en receso</small>		<input type="checkbox"/>		PERISTA DE LUJO <small>+2 monedas por objetivos de clase alta</small>		<input type="checkbox"/>		MADRIGuera DE VICIO <small>(Tir. Grado)-Atención =Moneda en receso</small>		<input type="checkbox"/>		TABERNA <small>+1d a asociarse e influir en el sitio</small>	
<input type="checkbox"/>		PORCIÓN ANTIGUO <small>Pasaje seguro a las Tierras Muertas</small>		<input type="checkbox"/>		TERRITORIO		<input checked="" type="checkbox"/>		GUARIDA		<input type="checkbox"/>		TERRITORIO		<input type="checkbox"/>		TERRITORIO	
<input type="checkbox"/>		RUTAS SECRETAS <small>+1d acometida a planes de transporte</small>		<input type="checkbox"/>		INFORMADORES <small>+1d informarse para golpes</small>		<input type="checkbox"/>		FLOTA <small>Vuestras cohortes tienen vehículo propio</small>		<input type="checkbox"/>		OPERACIÓN ENCUBIERTA <small>-2 atención por golpe</small>		<input type="checkbox"/>		ALMACENES <small>Reservas dan +1d para adquirir activos</small>	
ATENCIÓN										NIVEL SE BUSCA									
MONEDA										BÓVEDAS									

[illegible]

Ágil :El vehículo se maneja fácilmente. Considera esto asistencia para maniobras complicadas

Sencillo: El vehículo es fácil de reparar. Retira todo el daño durante el receso.

Robusto: El vehículo sigue operando incluso cuando roto

DEFECTOS VEHICULO

Costoso: El vehículo cuesta 1 moneda por receso para mantener en funcionamiento.

Distintivo: El vehículo tiene rasgos memorables. Tiene +1 atención cuando lo usáis en un golpe.

Delicado: El vehículo tiene peculiaridades que solo una persona capta. Cuando lo operan otros, el vehículo tiene -1 calidad.

HABILIDADES ESPECIALES

- **COMO DE LA FAMILIA:** Cread uno de vuestros vehículos como una Cohorte (usa las ventajas y defecto de vehículos). Su calidad es igual a vuestro Grado +1.
- **ECHAR UN CABLE:** Durante receso, una de vuestras cohortes puede realizar una actividad de receso para adquirir un activo, reducir atención o trabajar en un proyecto a largo plazo.
- **PASAJE FANTASMAL:** Bien por dura experiencia o rituales ocultos, todos los miembros de la banda son inmunes a ser poseídos por espíritus, pero puede elegir “transportar” un segundo fantasma como pasajero en su cuerpo.
- **DE PASO:** Durante receso, obtenéis -1 atención. Cuando tu atención es 4 o menos, obtenéis +1d para engañar a gente cuando os hagáis pasar por ciudadanos comunes.
- **VENTAJA:** Tu banda suministra contrabando a otras facciones. Tu éxito es bueno para ellos. Cuando ganas rep, ganas +1 rep.
- **SAQUEADORES:** Cuando entras en conflicto a bordo de un vehículo, tienes +1 efecto al daño de vehículo y velocidad. Tu vehículo gana armadura.
- **RENEGADOS:** Cada PJ puede añadir +1 al valor de las acciones Tiento, Merodear o Bregar (hasta valor max. 3)
- **VETERANO:** Elige una habilidad especial de otra banda.

PX BANDA

Al final de cada sesión, por cada punto siguiente, marca 1 px (o en su lugar marca 2 px si dicho punto ha ocurrido múltiples veces).

- ◆ Ejecutasteis con éxito una operación de contrabando o adquiristeis nuevos clientes o fuentes de contrabando. .
- ◆ Os enfrentasteis a desafíos más allá de vuestra posición actual.
- ◆ Aumentasteis la reputación de vuestra banda, o desarrollasteis una nueva.
- ◆ Expresasteis metas, motivaciones, conflictos internos o la esencia de la banda.

CONTACTOS

- ▷ Elynn, trabajador muelle
- ▷ Rolan, camello
- ▷ Sera, vendedor de armas
- ▷ Nyelle, traficante espíritus
- ▷ Decker, un anarquista
- ▷ Esme, a tavern owner

MEJORAS DE BANDA

- ☐ Aparejo de Contrabandistas (2 útiles cargados son ocultables)
- ☐ Camuflaje (vehículos ocultables en descanso)
- ☐ *Vagabundos de Élite*
- ☐ Barcaza (+movilidad para guarda)
- ☐ ☐ ☐ Firme (+1 casilla estrés)

TIPOS DE CARGA: ARCANA/RARA—ARMAS—CONTRABANDO—PASAJEROS

- ☐ Intuición
 - ☒ Proeza
 - ☐ Decisión
 - ☐ Personal
 - ☐ ☐ ☐ ☐ Maestría

COHORTE PANDILLA EXPERTO

DÉBIL	DAÑADO	ROTO	ARMADURA
-------	--------	------	----------

COHORTE PANDILLA EXPERTO

DÉBIL	DAÑADO	ROTO	ARMADURA
-------	--------	------	----------

COHORTE	PANDILLA	EXPERTO
---------	----------	---------

DÉBIL	DAÑADO	ROTO	ARMADURA
-------	--------	------	----------

COHORTE PANDILLA EXPERTO

DÉBIL	DAÑADO	ROTO	ARMADURA
-------	--------	------	----------

BLADES IN THE DARK HOJA DE BANDA

NOMBRE REPUTACIÓN

GUARIDA

REP TERRITORIO DOMINIO DEBIL FUERTE GRADO

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

ATENCIÓN NIVEL SE BUSCA MONEDA BÓVEDAS

Tras avance de banda, cada Pj tiene botín = Grado+2.

Large text area for notes or journal entries.

HABILIDADES ESPECIALES

Large text area for special abilities or skills.

PX BANDA

Al final de cada sesión, por cada punto siguiente, marca 1 px (o en su lugar marca 2 px si dicho punto ha ocurrido múltiples veces).

- ♦ Ejecutasteis con éxito una operación de _____.
- ♦ Os enfrentasteis a desafíos más allá de vuestra posición actual.
- ♦ Aumentasteis la reputación de vuestra banda, o desarrollasteis una nueva.
- ♦ Expresasteis metas, motivaciones, conflictos internos o la esencia de la banda.

CONTACTOS

List of contacts with arrows pointing right.

MEJORAS DE BANDA

List of improvements with checkboxes.

TERRENOS DE CAZA:

Large text area for hunting grounds or terrain notes.

COHORTE PANDILLA EXPERTO

DEBIL DAÑADO ROTO ARMADURA

COHORTE PANDILLA EXPERTO

DEBIL DAÑADO ROTO ARMADURA

COHORTE PANDILLA EXPERTO

DEBIL DAÑADO ROTO ARMADURA

COHORTE PANDILLA EXPERTO

DEBIL DAÑADO ROTO ARMADURA

GUARIDA CALIDAD
Carruaje Documentos
Bote Pertrechos
Oculto Implementos
Alojamiento Suministros
Segura Herramientas
Bóveda Armas
Taller

INSTRUCCIÓN COHORTES

Intuición COSTE MEJORAS
Proeza Nuevo Cohorte: 2
Decisión Añadir Tipo: 2
Personal
Maestría

BLADES IN THE DARK

BANDA:

		GUARIDA		

[illegible]

BENEFICIOS PENITENCIARIOS

Diagrama de flujo que muestra las consecuencias de la Prisión:

- PRISIÓN** (Centro)
 - INFLUENCIA EN LA PROVISIONAL** (Arriba Izquierda): Tus periodos en la prisión son un nivel menores.
 - INFLUENCIA EN LA PROVISIONAL** (Arriba Derecha): Tus periodos en la prisión son un nivel menores.
 - BENEFICIO DE ALIADOS** (Arriba Derecha): Elige un beneficio (no territorio) de otro tipo de banda.
 - CONTROL DEL BLOQUE DE CELDAS** (Arriba Derecha): No sufres trauma por encarcelación.
 - SOBORNO A LOS GUARDIAS** (Abajo Izquierda): Tienes +1d a tiradas de encarcelamiento.
 - SOBORNO A LOS GUARDIAS** (Abajo Derecha): Tienes +1d a tiradas de encarcelamiento.
 - BENEFICIO DE ALIADOS** (Abajo Derecha): Elige un beneficio (no territorio) de otro tipo de banda.
 - BENEFICIO DE ALIADOS** (Abajo Derecha): Elige un beneficio (no territorio) de otro tipo de banda.
 - TIPO DURO** (Abajo Izquierda): Coste para avanzar Grado de -2 monedas.
 - INFLUENCIA EN LA PROVISIONAL** (Abajo Izquierda): Tus periodos en la prisión son un nivel menores.
 - BENEFICIO DE ALIADOS** (Abajo Derecha): Elige un beneficio (no territorio) de otro tipo de banda.
 - BENEFICIO DE ALIADOS** (Abajo Derecha): Elige un beneficio (no territorio) de otro tipo de banda.

Cada vez que un miembro de vuestra banda va a prisión, tienes ocasión de reclamar un beneficio penitenciario.

BENEFICIO DE ALIADOS

Uno de tus aliados en el interior lo arregla para que su facción pueda proporcionarte un favor. Elige un beneficio de banda de un tipo de banda diferente. No puedes elegir territorio con este beneficio.

CONTROL DEL BLOQUE DE CELDAS

Tu banda tiene el bloque de celdas totalmente bajo control, guardias incluidos. Nunca sufres trauma por encarcelamiento.

SOBORNO A LOS GUARDIAS

Te beneficias de tener varios guardias de Ironhook en tu nomina. Tienes +1d en tu tirada de Grado cuando un miembro de la banda es encarcelado.

TIPO DURO

Tu reputación como un preso duro aumenta la imagen de tu banda en Duskwall. Cuando tu banda avanza Grado, le cuesta 2 monedas menos de lo habitual.

INFLUENCIA EN LA PROVISIONAL

Presiones políticas de varios tipos pueden ser aplicadas a los magistrados y guardias a cargo de supervisar las sentencias por los crímenes. Con este beneficio siempre eres capaz de lograr penas reducidas, como si tu nivel de Se Busca fuera 1 nivel menor. Así, si tu nivel de Se Busca era de 3 cuando entraste, solo pasarías unos meses entre rejas (equivalente a nivel 2) en lugar de un año completo.

CONTRABANDO

Arreglas canales de contrabando en el interior. Tienes +2 a carga mientras estas encarcelado (empezando de cero como prisionero). Si eliges Este beneficio 2 veces, tendrás 4 cargas mientras estés en Ironhook. Además puedes elegir tener 1 moneda en lugar de un útil de carga para sobornos y adquisición de activos mientras Estés en la prisión. Puedes reiniciar tu carga de prisión cuando tu Banda tenga un receso.

FACCIONES DE DOSKVOL

INFRAMUNDO	GRADO	DOM	ESTATUS
Los Novistos	IV	S	
La Colmena	IV	S	
El Circulo de la Llama	III	S	
Los Clavos Plateados	III	S	
Lord Scurlock	III	S	
Los Cuervos	II	W	
Los Lamparas Negras	II	W	
Los Fajines Rojos	II	W	
Las hermanas Dimmer	II	S	
Los Afiladores	II	W	
Las Podadoras	II	W	
Los Espectros	II	W	
Las Capas Grises	II	S	
Ulf Ironborn	I	S	
Los Sabuesos de la Niebla	I	W	
Los Perdidos	I	W	

INSTITUCIONES	GRADO	DOM	ESTATUS
Ejercito Imperial	VI	S	
Ayuntamiento	V	S	
Ministerio Preservación	V	S	
Cazadores de leviatanes	V	S	
Prisión de Ironhook	IV	S	
Destelladores	IV	S	
Guardianes Espirituales	IV	S	
Casacas Azules	III	S	
Inspectores	III	S	
Consulado Iruvian	III	S	
Consulado Skovlan	III	W	
La Brigada	II	S	
Consulado Severos	I	S	
Consulado Islas Dagga	I	S	

OBREROS Y COMERCIO	GRADO	DOM	ESTATUS
La Fundación	IV	S	
Estibadores	III	S	
Gondoleros	III	S	
Marinos	III	W	
Obreros	III	W	
Cocheros	II	W	
Cyphers	II	S	
Hurgatintas	II	W	
Rail Jacks	II	W	
Sirvientes	II	W	

THE FRINGE	GRADO	DOM	ESTATUS
El Culto del Extasis	IV	S	
La Horda	III	S	
La Senda de los Ecos	III	S	
Los Dioses Olvidados	III	W	
Los Reconciliados	III	S	
Refugiados Skovlander	III	W	
La Dama Llorona	II	S	
Saqueadores de las Tierras Muertas	II	W	

CIUDADANIA	GRADO	DOM	ESTATUS
Whitecrown	V	S	
Brightstone	IV	S	
Charterhall	IV	S	
Seis Torres	III	W	
Silkshore	II	S	
Nightmarket	II	S	
Pie de Cuervo	II	S	
Los Muelles	II	S	
Barrowcleft	II	S	
Coalridge	II	W	
Charhollow	I	S	
Dunslough	I	W	

GUERRA

Quando estas en guerra con cualquier numero de facciones (estatus -3) las siguientes penalizaciones entran en rigor:

- ◆ Pierde 1 dominio(temporalmente, mientras la guerra persista9: Esto puede haceros retroceder un Grado.
- ◆ Los Pjs solo tienen una acción por receso, en lugar de las 2 habituales.
- ◆ Sufre +1 de atención por cada golpe.
- ◆ Los beneficios que te generen monedas (Madrigueras de vicio, fosos de lucha, peritos, etc...) solo producen la mitad de sus ingresos habituales. (redondeando hacia arriba).



LUGARES EMBLEMÁTICOS

1 EL MAR VACÍO. Durante el cataclismo, los océanos se volvieron de tinta negro. Pequeños puntos de luz, distribuidos como constelaciones de estrellas, puede ser vistos muy por debajo de la superficie. Solo los capitanes más valientes o los más desesperados se atreven a navegar sin tierra a la vista, en un mar tan negro como el cielo sobre ellos. Los espíritus vengativos que plagan la tierra suelen evitar el mar abierto, pero hay cosas mas terribles merodeando las profundidades.

2 EL DISTRITO PERDIDO. Antaño un área rica, fue arrasada por plagas y abandonada a las Tierras Muertas cuando se construyo la segunda barrera relámpago. Contiene muchos tesoros perdidos para los temerarios que se atreven a explorarlo

3 PRISIÓN DE IRONHOOK. Una imponente fortaleza de metal, donde los peores (o menos afortunado) criminales están encarcelados. Muchos se ven obligados a trabajar en los campos del sur y las minas de Dunslogh. Los condenados son enviados a rapiñar en las Tierras Muertas.

4 ESTACIÓN FERROVIARIA GADDOC. Los trenes de electrotecnia que cruzan el Imperio llegan aquí diariamente con bienes y pasajeros

5 ANGULERAS Y GRANJAS. Casi la mitad de la comida de Doskvol esta cubierta por importaciones, la otra mitad, reunida a nivel local de granjas de anguilas, cavernas de champiñones y cultivos alimentados por la sorprendente lamparas de energía radiante.

6 VIEJO PUERTO NORTE. Antes del diluvio del segundo siglo, el delta de Río Dosk solo era un pantano superficial rodeando a un asentamiento minero. Las naves usaban el Antiguo Puerto Norte para atracar y conseguir suministros antes de cruzar el mar abierto hacia Skovlan. El puerto obsoleto fue abandonado a las Tierras Muertas cuando se construyo la segunda barrera electromecanica.

7 LAS TIERRAS MUERTAS. Más allá de la barrera relámpago, el mundo es un desierto de arboles petrificados, ceniza y nubes asfixiantes de miasma negra. Legiones de fantasmas inquietos buscan incesantes la mas mínima chispa de vida que tanto ansían.---

DISTRITOS

WHITECROWN. Las extensas mansiones de Lord Gobernador, Comandante Cazador, Maestro Guardián y la Academia Doskvol.

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

CHARTERHALL. Las oficinas cívicas de la ciudad y el centro para tiendas, artesanos y comercio.

SEIS TORRES. Distrito que solía ser rico, ahora agotado y dilapidado.

SILKSHORE. El distrito de "la farola roja" y la comunidad artística.

NIGHTMARKET. Centro de comercio para bienes exóticos importados por rail. Muchos vendedores también comercian en productos ilegales.

PIE DEL CUERVO. Un apretado vecindario de calles multinivel, gobernado por bandas.

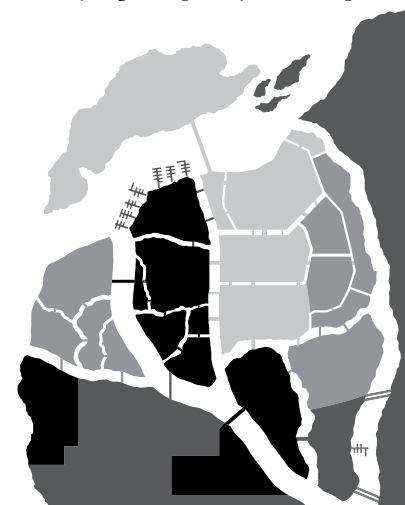
LOS MUELLES . Tabernas duras, salones de tatuaje, fosos de lucha y almacenes.

BARROWCLEFT. Residencias y mercados para los granjeros que trabajan los campos y las granjas de anguilas. .

COALRIDGE. Los restos del asentamiento minero original de Doskvol, ahora hogar de trabajadores y empresas industriales.

CHARHOLLOW. Un laberinto de viviendas y escuálidas casas en linea.

DUNSLOUGH. Un campo de trabajo que se sirve de convictos y el ghetto para ayudar a los pobres.

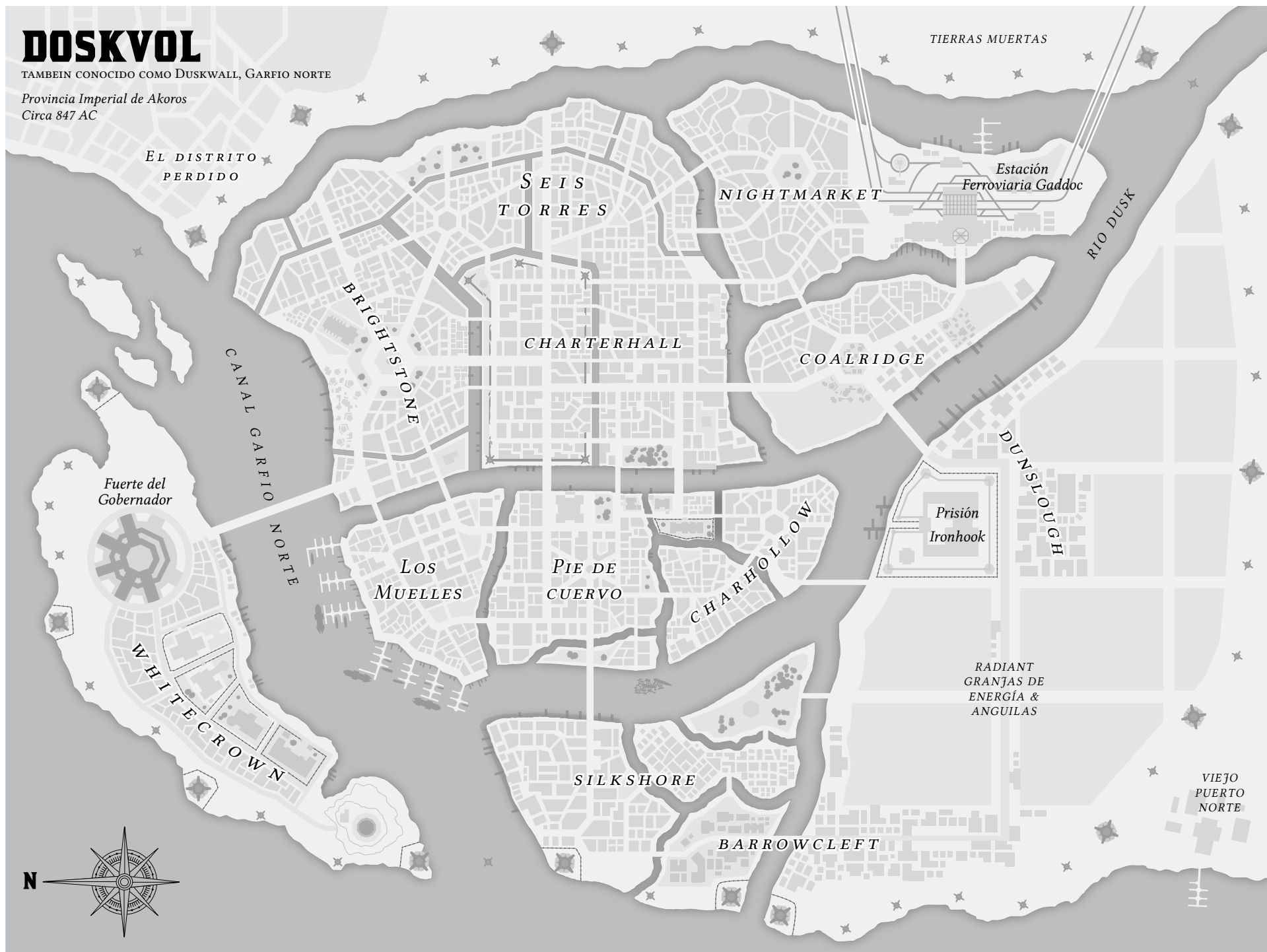


RIQUEZA Alta Media Baja

DOSKVOL

TAMBEIN CONOCIDO COMO DUSKWALL, GARFIO NORTE

Provincia Imperial de Akoros
Circa 847 AC



LAS ISLAS QUEBRADAS

AKOROS

Una tierra de oscuros y petrificados bosques y montañas rocosas. Las ricas ciudades costeras obtienen su riqueza de la caza de leviatanes y de las colonias mineras en la parte más interior. Los Akorosi son a veces llamados "Imperiales" ya que el Imperio dio comienzo allí. Por norma general son de piel clara y pelo oscuro.

SEVEROS

Una tierra de planicies azotadas por el viento, cubierta en oscuros matorrales y vegetación espinosa. Fuera de las ciudades Imperiales en la costa, algunos nativos Serverosi aún viven en tribus libres, rapiñando las tierras muertas en sus caballos cazafantasmas. Por norma general tienen son de piel y pelos oscuros.

IRUVIA

Una tierra de negros desiertos, montañas de obsidiana y violentos volcanes. Algunos dicen que las posiciones de poder están públicamente dominadas por demonios en Iruvia. Sus gentes son por norma general de piel y pelo oscuro.

LAS ISLAS DAGA

Un archipiélago tropical cubierto por una densa vegetación, ahora vuelta oscura y retorcida por la extraña magia del cataclismo. Algunos dicen que la gente allí vive sin barreras relámpago. ¿Como lo logran? Los isleños nativos por norma general tienen la piel cobriza y el pelo oscuro.

SKOVLAN

Una tierra accidentada de frías montañas y dura tundra. Skovlan fue el ultimo reducto contra el control Imperial. Por norma general son de piel clara y pelo rubio o rojo.

TYCHEROS

Una tierra lejana, desconectada del Imperio. La gente dice que los Tycherosi (groseramente llamados "Extraños") tienen sangre de demonio en su linaje.

UNA NOTA SOBRE EL MUNDO

Las islas quebradas tienen climas exageradamente diferentes debido a las fuerzas mágicas liberadas durante el cataclismo. El "agua" del Mar Vacío parece estar compuesta de una tinta negra opaca, pero es posible ver constelaciones de relucientes estrellas mucho más abajo de la superficie. El sol es un ascua mortecina, que provee apenas un exiguo crepúsculo al amanecer y al atardecer, dejando por lo demás al mundo a oscuras. En una ocasión esto fue un mundo de fantasía de cuento lleno de magia y maravillas, que fue destruido y sobre cuyas ruinas se construyó una civilización industrial.

No esperéis realismo científico aquí.

