

BLADES IN THE DARK

RESUMEN DE REGLAS

TIRADAS DE ACCIÓN

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

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

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

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

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

TIRADAS DE FORTUNA

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

TIRADAS DE RESISTENCIA

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

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

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

PROCEDIMIENTOS

TIRADA DE ACCIÓN

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

DADO DE BONIFICACIÓN

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

TIRADA DE FORTUNA

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

TIRADA DE RESISTENCIA

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

ESCENAS RETROSPECTIVAS

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

CREACIÓN DE PERSONAJES

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

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

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

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

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

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

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

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

EQUIPO

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

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

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

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

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

VICIOS

- ◆ **FE:** Estás entregado a un poder invisible, un dios olvidado, un ancestro, etcétera.
- ◆ **JUEGO:** Te pierden los juegos de azar, las apuestas en eventos deportivos, etcétera.
- ◆ **LUJO:** Las exhibiciones costosas u ostentosas de opulencia.
- ◆ **OBLIGACIÓN:** Estás dedicado a una familia, una causa, una organización, la beneficencia, etcétera.
- ◆ **PLACER:** Disfrutas de amantes, comida, bebida, drogas, arte, teatro, etcétera.
- ◆ **SOBRENATURAL:** Experimentas con extrañas esencias, te comunicas con malvados espíritus, sigues rituales o tabúes extraños, etcétera.
- ◆ **SOPOR:** Buscas el olvido en el abuso de drogas, bebes en exceso, te peleas en los reñideros hasta quedar destrozado, etcétera.

NOMBRES

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

APARIENCIA

Hombre, Mujer, Ambiguo, Oculto.

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

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

BLADES IN THE DARK

BANDA

NOMBRE

ALIAS

APARIENCIA

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

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

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

ESTRÉS



TRAUMA

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

DAÑO

3

NECESITAS
AYUDA

2

PROTECCIÓN
ESTÁNDAR

1

EFFECTO
REDUCIDO

PESADA

ESPECIAL

NOTAS

ALQUÍMICOS

Bandolera

Bandolera

Cuando uses un espacio de bandolera, elige un alquímico:

- ◆ Aceite de flotar
- ◆ Aceite de atadura
- ◆ Aceite igneo
- ◆ Alkahest
- ◆ Azogue
- ◆ Bomba de humo
- ◆ Chispa (droga)
- ◆ Granada
- ◆ Polvos asfixiantes
- ◆ Polvos de trance
- ◆ Veneno de ceguera
- ◆ Veneno Fuego de Calavera
- ◆ Veneno paralizante

CURACIÓN

Reloj de curación

SANGUIJUELA

UN SABOTEADOR
Y UNA MENTE
ANALÍTICA



CAPACIDADES ESPECIALES

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



DESTREZA

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

PERSPICACIA

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

VOLUNTAD

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

DADOS DE BONIFICACIÓN

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

AMIGOS Y RIVALES INTELIGENTES

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

OBJETOS

- | |
|-----------------------------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Herramientas de calidad |
| <input type="checkbox"/> Herramientas de destrucción de calidad |
| <input type="checkbox"/> Cerbatana y dardos, jeringas |
| <input type="checkbox"/> Bandolera (3 usos) |
| <input type="checkbox"/> Bandolera (3 usos) |
| <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Artilugios |

PX

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

TRABAJO EN EQUIPO

Ayudar a otro PJ

Liderar una acción en grupo

Proteger a un compañero

Preparación para otro jugador

PLANIFICACIÓN Y CARGA

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

Asalto: Punto de ataque

Engaño: Método

Ocultista: Método arcano

Sigilo: Punto de entrada

Social: Conexión

Transporte: Ruta

BUSCAR INFORMACIÓN

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

BLADES IN THE DARK

BANDA

NOMBRE

ALIAS

APARIENCIA

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

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

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



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

DAÑO

3	
2	
1	

NECESITAS
AYUDA

-1D

EFFECTO
REDUCIDO

CURACIÓN

Reloj de curación

PROTECCIÓN

ESTÁNDAR

PESADA

ESPECIAL

NOTAS

SUSURRO

UN ADEPTO DE LO
ARCANO Y MÉDUM



LIBRETO



DESTREZA

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

PERSPICACIA

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

VOLUNTAD

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

DADOS DE BONIFICACIÓN

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

AMIGOS Y RIVALES EXTRAÑOS

- △▽ Nyryx, fantasma poseedor
- △▽ Scurlock, vampiro
- △▽ Setarra, una demonio
- △▽ Quellyn, bruja
- △▽ Flint, traficante de espíritus

OBJETOS

- Lazo relámpago de calidad
- Máscara espiritual de calidad
- Frascos de electroplasma
- Botellas espirituales (2)
- Llave fantasmal
- Amuleto espantaespíritus

PX

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

CARGA

◊ 3 ligera ◊ 5 normal ◊ 6 pesada

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

TRABAJO EN EQUIPO

Ayudar a otro PJ

Liderar una acción en grupo

Proteger a un compañero

Preparación para otro jugador

PLANIFICACIÓN Y CARGA

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

Asalto: Punto de ataque

Engaño: Método

Ocultista: Método arcano

Sigilo: Punto de entrada

Social: Conexión

Transporte: Ruta

BUSCAR INFORMACIÓN

- ◆ ¿Qué hay arcano o extraño aquí?
- ◆ ¿Qué resuena en el campo fantasmal?
- ◆ ¿Qué está escondido o perdido aquí?
- ◆ ¿Qué intenta(n) hacer?
- ◆ ¿Qué le(s) empuja a hacer esto?
- ◆ ¿Cómo puedo desvelar [X]?
- ◆ ¿Qué está pasando aquí en realidad?

BLADES IN THE DARK

BANDA

NOMBRE

ALIAS

APARIENCIA

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

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

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

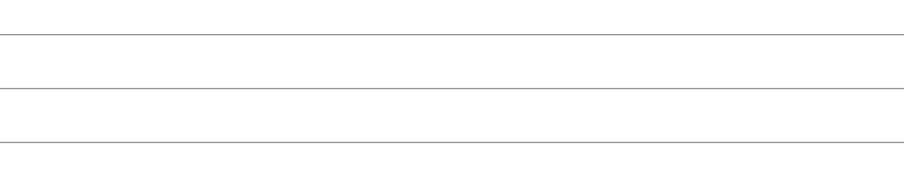
ESTRÉS **TRAUMA** ATORMENTADO INESTABLE—C

TRAUMA

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

DAÑO		CURACIÓN Reloj de curación
3		NECESITAS AYUDA
2		-1D
1		EFFECTO REDUCIDO

NOTAS



LIBRETO

CAPACIDADES ESPECIALES



LIBRETO



DESTREZA



- ACECHAR
AFINAR
DESTROZAR
PELEAR

PERSPICACIA



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

VOLUNTAD



- ARMONIZAR
INFLUIR
MANDAR
SOCIALIZAR

DADOS DE BONIFICACIÓN

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

AMIGOS Y RIVALES	OBJETOS	CARGA
△▽	□□	◊ 3 ligera ◊ 5 normal ◊ 6 pesada
△▽	□□	□□
△▽	□□	□□
△▽	□□	□□
△▽	□□	□□
△▽	□□	□□
PX		
◆ Cada vez que hagas una tirada de acción desesperada, anota 1 PX en el atributo de esa acción.		
Al final de la sesión, marca 1 PX (de tu libreto o de atributo) por cada punto siguiente, si lo has cumplido, o 2 PX si lo has hecho varias veces.		
◆ Respondiste a un desafío con _____.		
◆ Expresaste tus creencias, impulsos, legado o antecedentes.		
◆ Luchaste contra tus problemas con el vicio o contra tus traumas.		

TRABAJO EN EQUIPO	PLANIFICACIÓN Y CARGA	BUSCAR INFORMACIÓN
Ayudar a otro PJ	Elegid un plan y proporcionad el detalle . Elige tu límite de carga para la operación.	◆ ¿Qué intenta(n) hacer? ◆ ¿Cómo puedo conseguir que haga(n) [X]? ◆ ¿Qué está(n) sintiendo en realidad? ◆ ¿De qué debería estar pendiente? ◆ ¿Dónde está el punto débil de aquí? ◆ ¿Cómo puedo encontrar [X]? ◆ ¡Qué está pasando aquí en realidad?
Líder una acción en grupo	Asalto: Punto de ataque	Sigilo: Punto de entrada
Proteger a un compañero	Engaño: Método	Social: Conexión
Preparación para otro jugador	Ocultista: Método arcano	Transporte: Ruta

OBJETOS NORMALES

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

El arma que elijas puede reflejar tu legado:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

+Pesada: Añadir una cota de malla, placas de metal y un casco. [CARGA 3]

La carga se suma a la protección normal y supone un total de carga 5.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

PROVEEDORES DE VICIO

FE

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

JUEGO

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

LUJO, PLACER

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

OBLIGACIÓN

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

PLACER, SOPOR

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

SOBRENATURAL

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

CREACIÓN DE LA BANDA

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

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

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

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

◆ Pagarles 1 **MONEDA**.

◆ Pagarles 2 **MONEDAS**. Obtenéis +1 de **estatus**.

◆ No pagar nada. Obtenéis -1 de **estatus**.

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

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

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

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

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

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

MEJORAS PARA LAS BANDAS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

BLADES IN THE DARK HOJA DE BANDA

NOMBRE	REPUTACIÓN				
GUARIDA					
REP	TERRITORIO	APOYO	DÉBIL	FUERTE	NIVEL
<input type="checkbox"/> SALAS DE ENTRENAMIENTO +1 escala para cohortes de Furtivos	<input type="checkbox"/> ANTRÓ DE VICIO (Tirada de Nivel) – Riesgo = monedas en el descanso	<input type="checkbox"/> PROVEEDOR +2 monedas en golpes a objetivos de clase baja	<input type="checkbox"/> INFORMANTES +1d a buscar información para dar un golpe	<input type="checkbox"/> CRIADERO DE PECES BRUJA Eliminar cadáveres, +1d a reducir riesgo después de un asesinato	
<input type="checkbox"/> TROFEOS DE VÍCTIMAS Rep +1 en cada golpe	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> GUARIDA	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> OPERACIÓN SECRETA Riesgo -2 por golpe	
<input type="checkbox"/> RED DE EXTORSIÓN (Tirada de Nivel) – Riesgo = monedas en el descanso	<input type="checkbox"/> ENFERMERÍA +1d para tratamientos curativos	<input type="checkbox"/> EMISARIO +2 monedas en golpes a objetivos de clase alta	<input type="checkbox"/> IDENTIDADES FALSAS +1d a la implicación en planes de engaño e interacción social	<input type="checkbox"/> REGISTROS MUNICIPALES +1d a la implicación en planes de sigilo	
RIESGO	NIVEL DE BÚSQUEDA	MONEDAS	CÁMARAS ACORAZADAS		
<p>Si la banda mejora, cada PJ aumenta su depósito = Nivel+2.</p>					

ASESINOS

ASESINOS
DE ALQUILER

COHORTE EXPERTO
DEBILITADA AFECTADA DEVASTADA PROTECCIÓN

CAPACIDADES ESPECIALES

- LETALES:** Cada PJ puede añadir +1 al valor de Acechar, Cazar o Pelear (máximo 3).
- BRASAS MORTALES:** La dura experiencia o un ritual ocultista os permite conocer el método arcano para destruir el espíritu de una víctima en el momento que muere. Si sufres 3 puntos de estrés, puedes canalizar la energía electroplasmatérica del campo fantasmal y desintegrar el espíritu y el cuerpo en una lluvia de brasas chispeantes.
- CUERVOS VELADOS:** La dura experiencia o un ritual ocultista os permite ocultar vuestras actividades de la vista de los cuervos rastreadores de muerte. No sufriás **RIESGO** extra cuando un golpe implique asesinato.
- DEPREDAORES:** Cuando uséis un plan basado en el sigilo o el engaño para cometer un asesinato, añadís +1d a la tirada de **implicación**.
- PATRÓN:** Subir de Nivel os cuesta la mitad de monedas de lo que os costaría normalmente. ¿Quién es vuestro patrón? ¿Por qué os ayuda?
- SIN RASTRO:** Si mantenéis la operación en secreto o hacéis que parezca un accidente, obtenéis la mitad del valor de **REP** del objetivo (redondeando hacia arriba) en lugar de 0. Si finalizáis la fase de descanso con riesgo 0, recibís **REP** +1.
- VÍBORAS:** Tenéis un +1 al nivel de resultado cuando adquiráis o fabriquéis venenos. Estáis especialmente preparados para ser inmune a los efectos de un veneno cuando lo uséis.
- VETERANOS:** Elegid una capacidad especial de otra banda.

EXPERIENCIA DE LA BANDA

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

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

CONTACTOS

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

MEJORAS PARA LA BANDA

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

GUARIDA	CALIDAD
<input type="checkbox"/> Aposentos	<input type="checkbox"/> Armas
<input type="checkbox"/> Cámara acorazada	<input type="checkbox"/> Documentos
<input type="checkbox"/> Cochera	<input type="checkbox"/> Equipo
<input type="checkbox"/> Embarcadero	<input type="checkbox"/> Herramientas
<input type="checkbox"/> Oculta	<input type="checkbox"/> Suministros
<input type="checkbox"/> Segura	<input type="checkbox"/> Utensilios
<input type="checkbox"/> Taller	

ENTRENAMIENTO COHORTE

<input type="checkbox"/> Destreza	COSTES DE MEJORAS
<input type="checkbox"/> Perspicacia	Nueva cohorte: 2
<input type="checkbox"/> Voluntad	Añadir tipo: 2
<input type="checkbox"/> Libreto	
<input type="checkbox"/> Maestría	

TERRITORIO DE CAZA: ACCIDENTE—ASESINATO—DESAPARICIÓN—SECUESTRO

BLADES IN THE DARK HOJA DE BANDA

NOMBRE	REPUTACIÓN				
GUARIDA					
REP	TERRITORIO	APOYO DÉBIL	FUERTE	NIVEL	
<input type="checkbox"/> BARRACONES +1 escala para cohortes de matones	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> CIUDADANOS ATERRIZADOS +2 monedas de combate o extorsión	<input type="checkbox"/> INFORMANTES +1d al buscar información para dar un golpe	<input type="checkbox"/> RED DE EXTORSIÓN (Tirada de Nivel) – Riesgo = monedas en el descanso	
<input type="checkbox"/> REÑIDEROS (Tirada de Nivel) – Riesgo = monedas en el descanso	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	GUARIDA	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	
<input type="checkbox"/> ENFERMERÍA +1d para tratamientos curativos	<input type="checkbox"/> INTIMIDACIÓN A LOS CASACAS AZULES Riesgo -2 por golpe	<input type="checkbox"/> ESTRAPERLO CALLEJERO +2 monedas en golpes a objetivos de clase baja	<input type="checkbox"/> ALMACENES +1d al adquirir activos	<input type="checkbox"/> CASACAS AZULES CÓMPlices +1d a la implicación en planes de asalto	
RIESGO	NIVEL DE BÚSQUEDA	MONEDAS	CÁMARAS ACORAZADAS		
<i>Si la banda mejora, cada PJ aumenta su depósito = Nivel+2.</i>					

BRAVOS

MERCENARIOS Y MATONES

CAPACIDADES ESPECIALES

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

EXPERIENCIA DE LA BANDA

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

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

CONTACTOS

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

MEJORAS PARA LA BANDA

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

COHORTE	PANDILLA	EXPERTO
DEBILITADA	AFFECTADA	DEVASTADA PROTECCIÓN

Matones

COHORTE	PANDILLA	EXPERTO
DEBILITADA	AFFECTADA	DEVASTADA PROTECCIÓN

COHORTE	PANDILLA	EXPERTO
DEBILITADA	AFFECTADA	DEVASTADA PROTECCIÓN

COHORTE	PANDILLA	EXPERTO
DEBILITADA	AFFECTADA	DEVASTADA PROTECCIÓN

GUARIDA	CALIDAD
<input type="checkbox"/> Aposentos	<input type="checkbox"/> Armas
<input type="checkbox"/> Cámara	<input type="checkbox"/> Documentos acorazada
<input type="checkbox"/> Cochera	<input type="checkbox"/> Equipo
<input type="checkbox"/> Embarcadero	<input type="checkbox"/> Herramientas
<input type="checkbox"/> Oculta	<input type="checkbox"/> Suministros
<input type="checkbox"/> Segura	<input type="checkbox"/> Utensilios
<input type="checkbox"/> Taller	

ENTRENAMIENTO COHORTE

<input type="checkbox"/> Destreza	COSTES DE MEJORES
<input type="checkbox"/> Perspicacia	Nueva cohorte: 2
<input type="checkbox"/> Voluntad	Añadir tipo: 2
<input type="checkbox"/> Libreto	
<input type="checkbox"/> Maestría	

TERRITORIO DE CAZA: ATRACO—COMBATE—EXTORSIÓN—SABOTAJE

BLADES IN THE DARK HOJA DE BANDA

NOMBRE _____ REPUTACIÓN _____

GUARIDA _____

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

REP TERRITORIO APOYO DÉBIL FUERTE NIVEL



RIESGO NIVEL DE BÚSQUEDA MONEDAS CÁMARA ACORAZADA

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

SECTA

ACÓLITOS DE UNA DEIDAD

CAPACIDADES ESPECIALES

- **ELEGIDOS:** Cada PJ puede añadir +1 al valor de Armonizar, Estudiar o Influir (máximo 3).
- **CONVICCIÓN:** Cada PJ adquiere un vicio adicional: Devoción. Este vicio no os hará perder el control al eliminar estrés de más cuando lo satisfagáis y proporcionéis un sacrificio apropiado. Además, la deidad os ayudará en una tirada de acción que hagáis, desde ahora hasta que satisfagáis de nuevo este vicio.
- **FANATISMO:** Vuestras cohortes han perdido la cordura y se dedican en cuerpo y alma a la secta. Cumplirán cualquier servicio, sin importar lo peligroso o extraño que sea. Añaden +1d a las tiradas de acción contra enemigos de la fe.
- **GLORIA ENCARNADA:** Vuestra deidad se manifiesta en ocasiones en el mundo físico. Esto puede ser de gran ayuda, pero las prioridades y valores de un dios no son los de los mortales. Estáis avisados.
- **SELLADO CON SANGRE:** Cada sacrificio humano reduce el coste de cualquier ritual que realicéis en -3 puntos de estrés.
- **UNGIDOS:** Añadís +1d a las tiradas de resistencia contra amenazas sobrenaturales. Añadís +1d a las tiradas de curación de daño sobrenatural.
- **UNIDOS EN LA OSCURIDAD:** Podéis hacer trabajo en equipo con cualquier otro miembro de la secta, no importa la distancia que os separe. Podéis susurrar un mensaje que oigan todos los sectarios sufriendo 1 punto de estrés.
- **VETERANOS:** Elegid una capacidad especial de otra banda.

EXPERIENCIA DE LA BANDA

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

- ◆ Hicisteis avanzar los planes de vuestra deidad o encarnasteis sus preceptos.
- ◆ Abordasteis desafíos que superaron vuestras capacidades.
- ◆ Reforzasteis la reputación de la banda o adquiristeis una nueva.
- ◆ Expresasteis los objetivos, motivaciones, conflictos internos o la naturaleza de la banda.

CONTACTOS

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

MEJORES PARA LA BANDA

- Pertrechos para sectarios (2 de carga para documentos o utensilios)
- Sanctasancrórum en la guarida
- Especialistas de élite
- Matones de élite
- Ordenados (+1 casilla de trauma)

LUGARES SAGRADOS: ADQUISICIÓN—AUGURIO—CONSAGRACIÓN—SACRIFICIO

COHORTE PANDILLA EXPERTO
DEBILITADA AFECTADA DEVASTADA PROTECCIÓN

Adeptos

COHORTE PANDILLA EXPERTO
DEBILITADA AFECTADA DEVASTADA PROTECCIÓN

COHORTE PANDILLA EXPERTO
DEBILITADA AFECTADA DEVASTADA PROTECCIÓN

COHORTE PANDILLA EXPERTO
DEBILITADA AFECTADA DEVASTADA PROTECCIÓN

GUARIDA	CALIDAD
<input type="checkbox"/> Aposentos	<input type="checkbox"/> Armas
<input checked="" type="checkbox"/> Cámara	<input type="checkbox"/> Documentos
<input type="checkbox"/> acorazada	<input type="checkbox"/> Equipo
<input type="checkbox"/> Cochera	<input type="checkbox"/> Herramientas
<input type="checkbox"/> Embarcadero	<input type="checkbox"/> Suministros
<input type="checkbox"/> Oculta	<input type="checkbox"/> Utensilios
<input type="checkbox"/> Segura	
<input type="checkbox"/> Taller	

ENTRENAMIENTO	COHORTE
<input type="checkbox"/> Destreza	COSTES DE MEJORES
<input type="checkbox"/> Perspicacia	Nueva cohorte: 2
<input checked="" type="checkbox"/> Voluntad	Añadir tipo: 2
<input type="checkbox"/> Libreto	
<input checked="" type="checkbox"/> Maestría	

BLADES IN THE DARK HOJA DE BANDA

NOMBRE	REPUTACIÓN					
GUARIDA						
REP		TERRITORIO	APoyo	DÉBIL	FUERTE	NIVEL
<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> SASTRE PERSONAL +1d a la implicación en planes sociales	<input type="checkbox"/> SOBORNO LOCAL +2 monedas en golpes de demostración de fuerza o socializar	<input type="checkbox"/> ESPÍAS +1d a Analizar o Cazar en vuestro territorio	<input type="checkbox"/> INFORMANTES +1d al buscar información para dar un golpe		
<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	GUARIDA	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> LOCAL DISTINGUIDO +1d a Influir y Socializar en este lugar		
<input type="checkbox"/> MERCADO EXTRANJERO (Tirada de Nivel) – Riesgo = monedas en el descanso	<input type="checkbox"/> ANTRÓ DE VICIO (Tirada de Nivel) – Riesgo = monedas en el descanso	<input type="checkbox"/> DEPÓSITO OCULTO +2 monedas en golpes de venta y suministro de productos	<input type="checkbox"/> OPERACIÓN SECRETA Riesgo -2 por golpe	<input type="checkbox"/> IDENTIDADES FALSAS +1d a la implicación en planes de engaño e interacciones		
RIESGO		NIVEL DE BÚSQUEDA	MONEDAS	CÁMARAS ACORAZADAS		
Si la banda mejora, cada PJ aumenta su depósito = Nivel+2.						

BUHONEROS

PROVEEDORES DE VICIOS

CAPACIDADES ESPECIALES

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

EXPERIENCIA DE LA BANDA

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

- ◆ Adquiristeis un nuevo suministro de productos, ejecutasteis ventas clandestinas/secretas o asegurasteis un nuevo territorio.
- ◆ Abordasteis desafíos que superaron vuestras capacidades.
- ◆ Reforzasteis la reputación de la banda o adquiristeis una nueva.
- ◆ Expresasteis los objetivos, motivaciones, conflictos internos o la naturaleza de la banda.

CONTACTOS

- ▷ Rolan Wott, magistrado
- ▷ Laroze, casaca azul
- ▷ Lydra, corredora de ofertas
- ▷ Hoxley, contrabandista
- ▷ Anya, dilettante
- ▷ Marlo, jefe de una pandilla

MEJORAS PARA LA BANDA

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

COHORTE EXPERTO
DEBILITADA AFECTADA DEVASTADA PROTECCIÓN

GUARIDA	CALIDAD
<input type="checkbox"/> Aposentos	<input type="checkbox"/> Armas
<input type="checkbox"/> Cámara acorazada	<input type="checkbox"/> Documentos
<input type="checkbox"/> Cochera	<input type="checkbox"/> Equipo
<input type="checkbox"/> Embarcadero	<input type="checkbox"/> Herramientas
<input type="checkbox"/> Oculta	<input type="checkbox"/> Suministros
<input checked="" type="checkbox"/> Segura	<input type="checkbox"/> Utensilios
<input type="checkbox"/> Taller	

ENTRENAMIENTO	COHORTE
<input type="checkbox"/> Destreza	COSTES DE MEJORAS
<input type="checkbox"/> Perspicacia	Nueva cohorte: 2
<input checked="" type="checkbox"/> Voluntad	Añadir tipo: 2
<input type="checkbox"/> Libreto	
<input type="checkbox"/> Maestría	

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

BLADES IN THE DARK HOJA DE BANDA

NOMBRE	REPUTACIÓN				
GUARIDA					
REP	TERRITORIO	APOYO DÉBIL	FUERTE	NIVEL	
<input type="checkbox"/> CÁMARA DE INTERROGATORIOS +1d a Influir y Mandar en este lugar	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> ESTRAPERLISTA LEAL +2 monedas en golpes de allanamiento o robo	<input type="checkbox"/> SALÓN DE JUEGOS (Tirada de Nivel) – Riesgo = monedas en el descanso	<input type="checkbox"/> TABERNA +1d a Influir y Socializar en este lugar	
<input type="checkbox"/> ANTROS DE DROGAS (Tirada de Nivel) – Riesgo = monedas en el descanso	<input type="checkbox"/> INFORMANTES +1d al buscar información para dar un golpe	<input type="checkbox"/> GUARIDA	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> ESPÍAS +1d a Analizar o Cazar en vuestro territorio	
<input type="checkbox"/> CRIADERO DE PECES BRUJA Eliminar cadáveres, +1d a reducir riesgo después de un asesinato	<input type="checkbox"/> ENFERMERÍA +1d para tratamientos curativos	<input type="checkbox"/> INTERCAMBIO SECRETO +2 monedas en golpes de espionaje o sabotaje	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> SENDAS SECRETAS +1d a la implicación en planes de sigilo	
RIESGO		NIVEL DE BÚSQUEDA	MONEDAS	CÁMARAS ACORAZADAS	
<i>Si la banda mejora, cada PJ aumenta su depósito = Nivel+2.</i>					

SOMBRA

LADRONES Y ESPÍAS

CAPACIDADES ESPECIALES

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

EXPERIENCIA DE LA BANDA

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

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

CONTACTOS

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

MEJORAS PARA LA BANDA

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

COHORTE EXPERTO
DEBILITADA AFECTADA DEVASTADA PROTECCIÓN

GUARIDA	CALIDAD
<input type="checkbox"/> Aposentos	<input type="checkbox"/> Armas
<input type="checkbox"/> Cámara acorazada	<input type="checkbox"/> Documentos
<input type="checkbox"/> Cochera	<input type="checkbox"/> Equipo
<input type="checkbox"/> Embarcadero	<input type="checkbox"/> Herramientas
<input checked="" type="checkbox"/> Oculta	<input type="checkbox"/> Suministros
<input type="checkbox"/> Segura	<input type="checkbox"/> Utensilios
<input type="checkbox"/> Taller	

ENTRENAMIENTO	COHORTE
<input type="checkbox"/> Destreza	COSTES DE MEJORES
<input type="checkbox"/> Perspicacia	Nueva cohorte: 2
<input type="checkbox"/> Voluntad	Añadir tipo: 2
<input type="checkbox"/> Libreto	
<input type="checkbox"/> Maestría	

TERRITORIOS DE CAZA: ALLANAMIENTO—ESPIONAJE—ROBO—SABOTAJE

BLADES IN THE DARK HOJA DE BANDA

NOMBRE	REPUTACIÓN					
GUARIDA	REP	TERRITORIO	APOYO	DÉBIL	FUERTE	NIVEL
<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> NEGOCIO SECUNDARIO (Tirada de Nivel) – Riesgo = monedas en el descanso	<input type="checkbox"/> ESTRAPERLO DE LUJO +2 monedas en golpes a objetivos de clase alta	<input type="checkbox"/> ANTRO DE VICIO (Tirada de Nivel) – Riesgo = monedas en el descanso	<input type="checkbox"/> TABERNA +1d a Influir y Socializar en este lugar	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
<input type="checkbox"/> PORTAL ANTIGUO Paso seguro a las Tierras de la Muerte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> GUARIDA	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	
<input type="checkbox"/> RUTAS SECRETAS +1d a la implicación en planes de transporte	<input type="checkbox"/> INFORMANTES +1d al buscar información para dar un golpe	<input type="checkbox"/> FLOTA Vuestras cohortes tienen sus propios vehículos	<input type="checkbox"/> OPERACIÓN SECRETA Riesgo -2 por golpe	<input type="checkbox"/> ALMACENES +1d al adquirir activo		
<input type="checkbox"/> RIESGO	<input type="checkbox"/> NIVEL DE BÚSQUEDA	<input type="checkbox"/> MONEDAS	<input type="checkbox"/> CÁMARAS ACORAZADAS			

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

VENTAJAS DE VEHÍCULOS
Ligero: El vehículo se maneja con facilidad. Usa esto como **ayuda** en maniobras complicadas.

Sencillo: El vehículo es fácil de reparar. Elimina todo el daño en la fase de descanso.

Sólido: El vehículo sigue funcionando incluso cuando quede **devastado**.

DEFECTOS DE VEHÍCULOS

Costoso: El mantenimiento del vehículo cuesta 1 moneda por fase de descanso.

Distintivo: El vehículo tiene características únicas. Riesgo +1 cuando se use en un golpe.

Quisquilloso: El vehículo tiene peculiaridades que entiende una sola persona. Cuando no esté presente, el vehículo tiene calidad -1.

CONTRABANDISTAS

TRANSPORTISTAS DE CONTRABANDO

COHORTE EXPERTO
DEBILITADA AFECTADA DEVASTADA PROTECCIÓN

CAPACIDADES ESPECIALES

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

EXPERIENCIA DE LA BANDA

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

- Ejecutasteis con éxito operaciones de contrabando o adquiristeis nuevos clientes o fuentes de contrabando.
- Abordasteis desafíos que superaron vuestras capacidades.
- Reforzasteis la reputación de la banda o adquiristeis una nueva.
- Expresasteis los objetivos, motivaciones, conflictos internos o la naturaleza de la banda.

CONTACTOS

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

MEJoras PARA LA BANDA

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

GUARIDA	CALIDAD
<input type="checkbox"/> Aposentos	<input type="checkbox"/> Armas
<input type="checkbox"/> Cámara	<input type="checkbox"/> Documentos
	acorazada
<input type="checkbox"/> Cochera	<input type="checkbox"/> Equipo
<input type="checkbox"/> Embarcadero	<input type="checkbox"/> Herramientas
<input type="checkbox"/> Oculta	<input type="checkbox"/> Suministros
<input type="checkbox"/> Segura	<input type="checkbox"/> Utensilios
<input type="checkbox"/> Taller	
<input checked="" type="checkbox"/> Vehículo	
<input type="checkbox"/> Vehículo	

ENTRENAMIENTO COHORETES	COSTES DE MEJORAS
<input type="checkbox"/> Destreza	COSTES DE MEJORAS
<input type="checkbox"/> Perspicacia	Nueva cohorte: 2
<input type="checkbox"/> Voluntad	Añadir tipo: 2
<input type="checkbox"/> Libreto	
<input type="checkbox"/> Maestría	

TIPOS DE CARGAMENTO: ARCANO—ARMAS—CONTRABANDO—PASAJEROS

BLADES IN THE DARK HOJA DE BANDA

NOMBRE	REPUTACIÓN					
GUARIDA						
REP	TERRITORIO		APOYO	DÉBIL	FUERTE	NIVEL
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>						
RIESGO	NIVEL DE BÚSQUEDA		MONEDAS	CÁMARAS ACORAZADAS		

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

CAPACIDADES ESPECIALES

(Empty space for writing)

COHORTE EXPERTO
 DEBILITADA AFECTADA DEVASTADA PROTECCIÓN

EXPERIENCIA DE LA BANDA

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

- ◆ Ejecutasteis con éxito operaciones de _____.
- ◆ Abordasteis desafíos que superaron vuestras capacidades.
- ◆ Reforzasteis la reputación de la banda o adquiristeis una nueva.
- ◆ Expresasteis los objetivos, motivaciones, conflictos internos o la naturaleza de la banda.

CONTACTOS

► _____	<input type="checkbox"/>

MEJORAS PARA LA BANDA

GUARIDA	CALIDAD
<input type="checkbox"/> Aposentos	<input type="checkbox"/> Armas
<input type="checkbox"/> Cámara	<input type="checkbox"/> Documentos
<input type="checkbox"/> acorazada	<input type="checkbox"/> acorazada
<input type="checkbox"/> Cochera	<input type="checkbox"/> Equipo
<input type="checkbox"/> Embarcadero	<input type="checkbox"/> Herramientas
<input type="checkbox"/> Oculta	<input type="checkbox"/> Suministros
<input type="checkbox"/> Segura	<input type="checkbox"/> Utensilios
<input type="checkbox"/> Taller	

ENTRENAMIENTO COHORTE

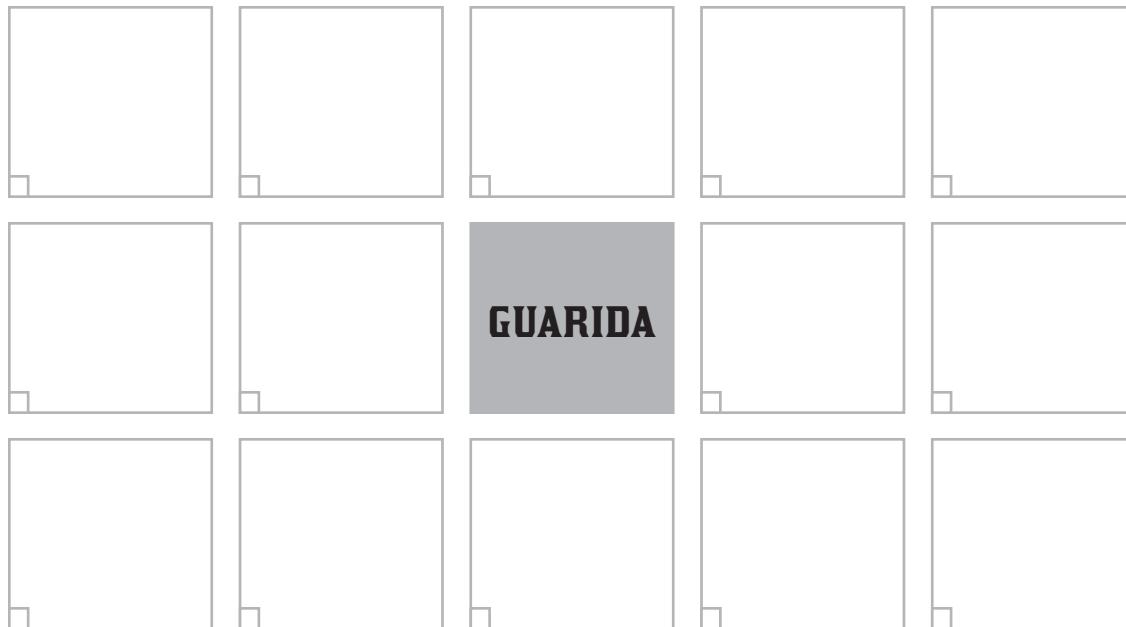
<input type="checkbox"/> Destreza	COSTES DE MEJORAS
<input type="checkbox"/> Perspicacia	Nueva cohorte: 2
<input type="checkbox"/> Voluntad	Añadir tipo: 2
<input type="checkbox"/> Libreto	
<input type="checkbox"/> Maestría	

TERRITORIOS DE CAZA:

(Empty space for writing)

BLADES IN THE DARK

BANDA:



RECURSOS: PRISIÓN

INFLUENCIA EN LA CONDICIONAL La estancia en prisión es 1 nivel menor <input type="checkbox"/>	CONTRABANDO Carga +2 en prisión <input type="checkbox"/>	RECURSO ALIADO Adquirir un recurso (no territorio) de otro tipo de banda <input type="checkbox"/>	CONTROL DE UN BLOQUE DE CELDAS No se sufren traumas al encarcelarlos <input type="checkbox"/>
GUARDIAS A SUELDO +1d a las tiradas de encarcelamiento <input type="checkbox"/>	PRISIÓN	GUARDIAS A SUELDO +1d a las tiradas de encarcelamiento <input type="checkbox"/>	RECURSO ALIADO Adquirir un recurso (no territorio) de otro tipo de banda <input type="checkbox"/>
TIPO DURO Subir de nivel cuesta 2 monedas menos <input type="checkbox"/>	CONTRABANDO Carga +2 en prisión <input type="checkbox"/>	RECURSO ALIADO Adquirir un recurso (no territorio) de otro tipo de banda <input type="checkbox"/>	RECURSO ALIADO Adquirir un recurso (no territorio) de otro tipo de banda <input type="checkbox"/>

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

CONTRABANDO

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

CONTROL DE UN BLOQUE DE CELDAS

Tu banda controla un bloque de celdas, incluidos los guardias. Nunca sufrís **traumas** al encarcelarlos.

GUARDIAS A SUELDO

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

INFLUENCIA EN LA CONDICIONAL

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

RECURSO ALIADO

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

TIPO DURO

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

FACCIONES DE DOSKVOL

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

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

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

GUERRA

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

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

DOSKVOL



LUGARES DE INTERÉS

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

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

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

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

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

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

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

RIQUEZA Alta ■■■ Media ■■■■ Baja ■■■■■

DISTRITOS

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

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

CHARHOLLOW. Un distrito lleno de viviendas y casas adosadas.

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

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

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

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

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

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

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

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

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



DOSKVOL

TAMBIÉN LLAMADA DUSKWALL O NORTH HOOK

Provincia imperial de Akoros

Circa 847 EI

EL DISTRITO
PERDIDO

SEIS
TORRES

NIGHTMARKET

LAS TIERRAS DE
LA MUERTE

Estación de tren de
Gaddoc

RÍO DOSK

BRIGHTSTONE

CHARTERHALL

COALRIDGE

DUNSLOUGH

Fortaleza del Lord
Gobernador

CANAL DE
NORTH HOOK

LOS
MUELLES

PATA DE
CUERVO

CHARHOLLOW

Prisión de
Ironhook

ANGUILERAS Y
GRANJAS

WHITECROWN

SILKSHORE

BARROWCLEFT

PUERTO
ANTIGUO
DEL
NORTE





LAS ISLAS QUEBRADAS

AKOROS

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

SEVEROS

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

IRUVIA

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

LAS ISLAS DAGA

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

SKOVLAN

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

TYCHEROS

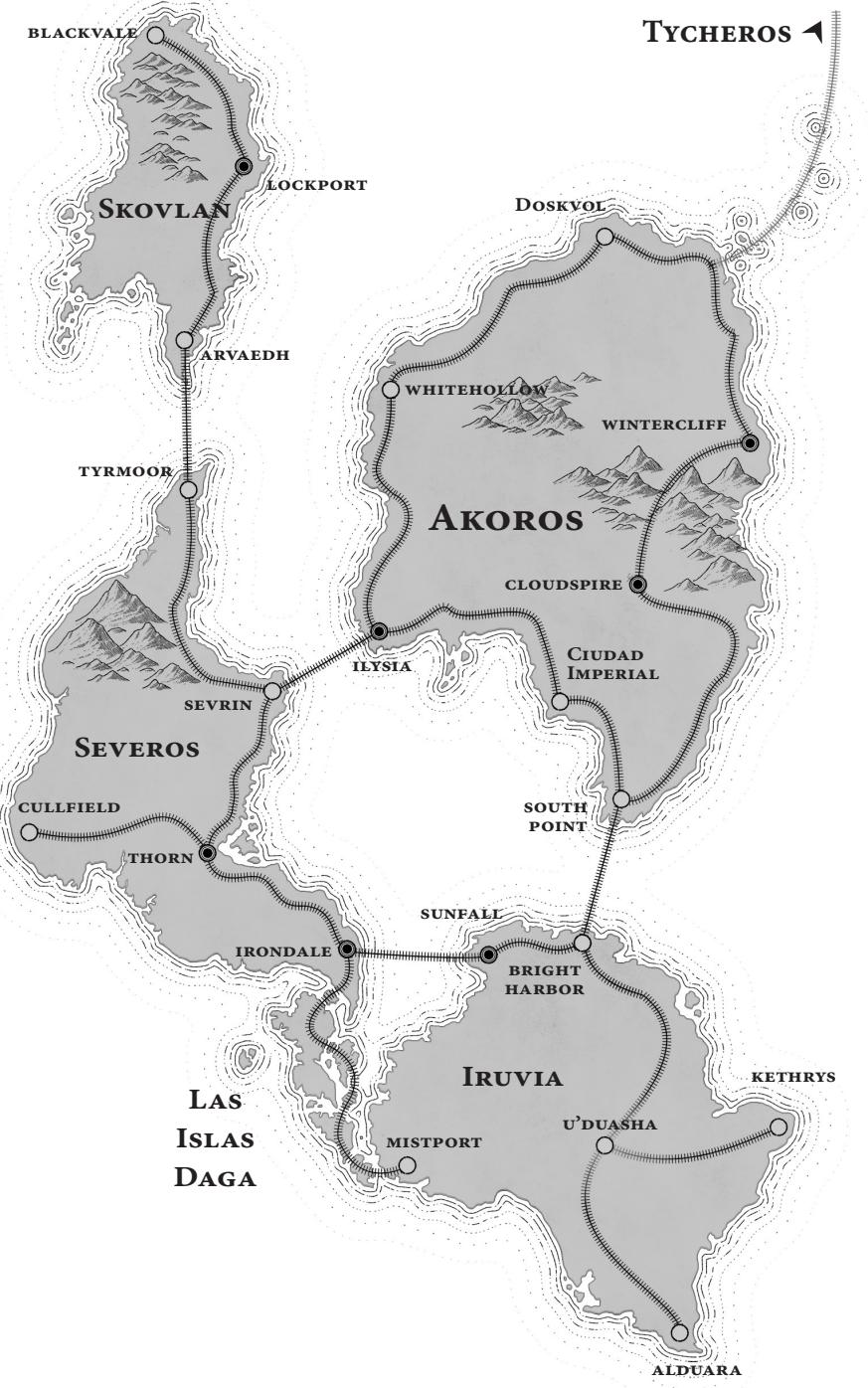
Una tierra lejana y desconectada del Imperio. La gente dice que los tycherosi (groseramente llamados «extraños») tienen sangre de demonio en su linaje.

UNA NOTA SOBRE EL MUNDO

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

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

No esperes realismo científico.



RESUMEN DE REGLAS – 1

TIRADA DE ACCIÓN

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

◆ +1d si alguien te **AYUDA**.

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

CONTROLADA

Tienes una oportunidad de oro. Aprovechas una ventaja.

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

6: Lo logras sin más.

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

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

ARRIESGADA

Te enfrentas a alguien. Actúas bajo presión.

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

6: Lo logras sin más.

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

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

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

DESESPERADA

Actúas más allá de tus posibilidades. Tienes problemas serios.

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

6: Lo logras sin más.

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

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

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

TIRADA DE RESISTENCIA

◆ 1d por cada punto de **ATRIBUTO**.

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

TRABAJO EN EQUIPO

AYUDAR

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

LIDERAR A UN GRUPO

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

PROTEGER

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

PREPARACIÓN

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

ACCIONES

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

RESUMEN DE REGLAS – 2

1. BENEFICIOS

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

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

3. APRIETOS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2. RIESGOS

- ◆ **2 MONEDAS:** Un trabajo menor; varias bolsas llenas.
- ◆ **4 MONEDAS:** Un trabajo pequeño; una caja fuerte.
- ◆ **6 MONEDAS:** Un golpe estándar; un botín decente.
- ◆ **8 MONEDAS:** Un gran golpe; un botín importante.
- ◆ **10+ MONEDAS:** Un golpe importante; un botín impresionante.

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

- ◆ **RIESGO 0:** Fácil y discreta; exposición baja.
- ◆ **RIESGO 2:** Contenida; exposición estándar.
- ◆ **RIESGO 4:** Estrepitosa y caótica; exposición alta.
- ◆ **RIESGO 6:** Salvaje; exposición devastadora. Hay que **sumar** el riesgo adicional de las complicaciones o Pactos con el Diablo que hubieran en la sesión.

4. FASE DE DESCANSO

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

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

ADQUIRIR UN ACTIVO	Consigues un uso temporal de un activo . Tira el Nivel de la banda. El resultado indica la calidad del activo (CRÍTICO : Nivel +2; 6 : Nivel +1; 4/5 : Nivel; 1-3 : Nivel -1). Puedes gastar 2 MONEDAS por Nivel para aumentar el resultado más de Nivel +2.
PROYECTO A LARGO PLAZO	Trabaja en un proyecto a largo plazo si dispones de los medios. Marca un número de sectores en el reloj de acuerdo con el resultado (CRÍTICO : cinco; 6 : tres; 4/5 : dos; 1-3 : uno).
CURACIÓN	Busca un tratamiento para marcar el reloj de curación (como en un proyecto a largo plazo). Reduce en 1 nivel cada daño cuando el reloj se complete.
REDUCIR RIESGO	Explica cómo reduce el RIESGO de la banda y tira la ACCIÓN . Reduce el riesgo de acuerdo al nivel del resultado (CRÍTICO : cinco; 6 : tres; 4/5 : dos; 1-3 : uno).
ENTRENAR	Marca 1 PX en un atributo o en el libreto. Añade +1 PX si tienes la mejora de banda adecuada. Solo puedes entrenar cada contador de PX una vez por fase de descanso.
SATISFACER TU VÍCIO	Visita a tu proveedor de vicio para aliviar el estrés. Tira un número de dados igual al valor de tu atributo más bajo y elimina una cantidad de estrés igual al dado más alto. Si eliminas más niveles de estrés de los que hay marcados, caes en el abuso (ver más abajo). Si no puedes o no quieres satisfacer tu vicio durante una fase de descanso, sufres una cantidad de estrés igual a tu TRAUMA .

ABUSO.

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

- ◆ **ALARDEAS DE TUS HAZAÑAS:** Tu banda gana **RIESGO +2**.
- ◆ **ATRAES PROBLEMAS:** Elige o tira un aprieto adicional.
- ◆ **PERDIDO:** Juega con un personaje diferente hasta que el tuyo vuelva de la juerga.
- ◆ **REPUDIADO:** Tu proveedor habitual deja de servirte el vicio. Tienes que encontrar una nueva fuente.

REGLAS PARA EL DJ

OBJETIVOS DEL DJ

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

PRINCIPIOS DEL DJ

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

ACCIONES DEL DJ

Cuando las cosas estén empezando:

- ◆ ¿Cuál es tu objetivo?
- ◆ ¿Qué plan vais a hacer? (¿y cuál es el detalle?)

Y cuando las cosas ya hayan empezado:

- ◆ ¿Cómo vas a hacer eso? (¿Qué acción estás usando?)
- ◆ ¿Cuál es tu objetivo? (¿Qué efecto tendrá eso?)

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

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

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

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

APARIENCIA

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

Abrigo con capucha Chaleco Pantalones planchados
Abrigo grueso Chaqueta Seda suelta
Abrigo largo Chaqueta ligera Sombrero de tres picos
Botas altas Pesada Cinturón ancho
Botas de terciopelo Cuello
Botas de trabajo Cuero
Bufanda larga Falda y blusa
Camisa de cuello Gorro de lana
Capa con capucha Máscara y túnica
Capa pesada Media capa
Capucha y pieles Mono de piel de anguila
Capucha y velo Pantalones ajustados
Pantalones de trabajo

DESCRIPTORES DE LA CIUDAD

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

CONSECUENCIAS

Complicación (tacha un reloj 1-3 sectores, aparece un nuevo obstáculo o amenaza).

Sufres daño (1-3).

Pierdes una oportunidad.

La situación empeora.

FACTORES DE EFECTO

-	EFICACIA	+
-	CALIDAD/NIVEL	+
-	ESCALA	+

EFFECTO

¿Cómo se manifiesta el efecto?

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

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

Obtienes efecto reducido.

NOTABLES DE DOSKVOL

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

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

Ulf Ironborn, un brutal skovlandés con ansias de poder.

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

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

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

Lady Drake, una magistrada a sueldo de los criminales.

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

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

Taffer, comerciante de Nightmarket. Sectario.

Jira, comerciante de Nightmarket. Contrabandista.

Elstera Avrathi, diplomática de Iruvia.

Brynna Skyrkallan, diplomática de Skovlan.

Tyrsin Nol, diplomático de Severos.

Andris, un espía e informante con una lealtad flexible.

Krop, agente de la Guardia. No acepta sobornos.

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

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

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

Belindra, carcelera de Ironhook.

Ereth Skane, un abogado con vicios indecorosos.

Denkirk Sol, un abogado con escrupulos sorprendentes.

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

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

Levyra, una médium espiritual.

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

Raffello, un pintor obsesionado con lo sobrenatural.

Lannic, experto falsificador de arte.

TIRADA DE IMPLICACIÓN

- ◆ Empezáis con **1d** de pura suerte.
- ◆ ¿La operación es particularmente audaz o atrevida? Añade **+1d**. ¿La operación es excesivamente compleja o depende de muchos factores? Sustrae **-1d**.
- ◆ ¿Los detalles del **plan** revelan una vulnerabilidad del objetivo o le golpean donde es más débil? Añade **+1d**. ¿El objetivo es más resistente contra este enfoque, tiene defensas concretas o preparativos especiales? Sustrae **-1d**.
- ◆ ¿Alguno de vuestros **amigos** o **contactos** puede proporcionar ayuda o aportar conocimientos para esta operación? Añade **+1d**. ¿Hay **enemigos** o **rivales** que interfieran en la operación? Sustrae **-1d**.
- ◆ ¿Hay algún **otro elemento** que queráis tener en cuenta? El Nivel, el lugar...

DISTRITOS (del más rico al menos)

Whitecrown

Coalridge

Los Muelles

Pata de Cuervo

Dunsloch

Barrowcleft

Charhollow

LUGARES

Undercross

Encapuchado

Jardines del Eco

La Curva y la Línea

El Mercado Nocturno

El Cubo Agujereado

Los Canales

El Diente del Diablo

Puente de Chalk Street

Puente de Candle Street

El Árbol Negro

Estación de tren de Gaddoc

El Gato y la Vela

Plaza Heartbreak

El Ancla Rota

Los Yunques

El Farol Rojo

El Círculo Negro

El Clavo y la Botella

Seis Ramas

Bellweather

Prisión de Ironhook

La Vieja Raspa

Los Pozos de Sangre

La Hija de la Luna

La Sala Perdida

El Sacrístán

Razor Hill

Hazlewood

Quinn's

COSTES DE ESCENAS RETROSPETIVAS

ESTRÉS 0: Una acción corriente para aprovechar una oportunidad fácil.

ESTRÉS 1: Una acción compleja o una oportunidad poco probable.

ESTRÉS 2+: Una acción elaborada que implicó oportunidades especiales o imprevistos.

DESTREZA PERSPICACIA VOLUNTAD

Acechar

Analizar

Afinar

Cazar

Destrozar

Influir

Pelear

Mandar

Trastear

Socializar

CRÍTICO: Habéis superado el primer obstáculo y os encontráis en una situación controlada.

6: Os encontráis en una situación controlada cuando la acción se inicia.

4/5: Os encontráis en una situación arriesgada cuando la acción se inicia.

1-3: Os encontráis en una situación desesperada cuando la acción se inicia.

TIPO DE GOLPE

TIPO DE GOLPE

TIPO DE GOLPE

OBJETIVO

OBJETIVO

OBJETIVO

LOCALIZACIÓN

LOCALIZACIÓN

LOCALIZACIÓN

BENEFICIOS: MONEDAS / REP

RIESGO

BENEFICIOS: MONEDAS / REP

RIESGO

BENEFICIOS: MONEDAS / REP

RIESGO

APRIETOS, CAMBIOS DE ESTATUS

APRIETOS, CAMBIOS DE ESTATUS

APRIETOS, CAMBIOS DE ESTATUS

NOTAS, SUCESOS Y AVANCES EN RELOJES

NOTAS, SUCESOS Y AVANCES EN RELOJES

NOTAS, SUCESOS Y AVANCES EN RELOJES

BLADES IN THE DARK

BANDA

NOMBRE

ALIAS

APARIENCIA

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

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

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

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



DESGASTE

CHISPEANTE — GOTEANDO — HUMEANTE —
INESTABLE — PARCHEADO — RECHINANDO

DAÑO

3		NECESITAS AYUDA
2		-1D
1		EFFECTO REDUCIDO

CAPACIDADES ESPECIALES FANTASMALES (TRANSFERIDAS DEL LIBRETO ORIGINAL)

NOTAS

CARACTERÍSTICAS DEL ARMAZÓN

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

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

CASCARÓN

Un armazón de tecnología de chispa y animado por un espíritu

LIBRETO ESPIRITUAL

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

LIBRETO



DESTREZA

- ACECHAR
- AFINAR
- DESTROZAR
- PELEAR

PERSPICACIA

- ANALIZAR
- CAZAR
- ESTUDIAR
- TRASTEAR

VOLUNTAD

- ARMONIZAR
- INFLUIR
- MANDAR
- SOCIALIZAR

DADOS DE BONIFICACIÓN

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

CARGA

◊ 3 ligera ◊ 5 normal ◊ 7 pesada

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

TRABAJO EN EQUIPO

Ayudar a otro PJ

Liderar una acción en grupo

Proteger a un compañero

Preparación para otro jugador

PLANIFICACIÓN Y CARGA

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

Asalto: Punto de ataque

Sigilo: Punto de entrada

Engaño: Método

Social: Conexión

Ocultista: Método arcano

Transporte: Ruta

REUNIR INFORMACIÓN

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

BLADES IN THE DARK

BANDA

NOMBRE

ALIAS

APARIENCIA

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

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

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

ESTRÉS



TRAUMA

ATORMENTADO — DESPIADADO — FEROZ — FRÍO —
INESTABLE — OBSESIONADO — PARANOIDE — RESERVADO

DAÑO

3

2

1

NECESITAS
AYUDA

-1D

EFFECTO
REDUCIDO

PROTECCIÓN
ESTÁNDAR

PESADA

ESPECIAL

CURACIÓN
Reloj de curación



CAPACIDADES ESPECIALES FANTASMALES (TRANSFERIDAS DEL LIBRETO ORIGINAL)

NOTAS

RESTRICCIONES

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

○ **BESTIAL:** Tu cuerpo se transforma en una horrible bestia cuando sufras daño físico o abusos de tu vicio. Volverás a tu forma anterior cuando te alimentes sin caer en el abuso.

○ **LETARGO:** Debes usar una tarea de la fase de descanso para recuperarte en un lugar oscuro y silencioso o sufrir 3 puntos de estrés.

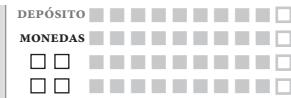
○ **REPULSIÓN:** Los amuletos contra los espíritus te mantienen a raya (sufres 2 puntos de estrés para resistir la repulsión).

○ **VEDADO:** No puedes entrar en una residencia privada sin permiso del propietario.

○ **VINCULADO:** Tu espíritu debe permanecer en este cuerpo o será destruido.

VAMPIRO

Un espíritu que anima
un cuerpo no muerto
LIBRETO ESPIRITAL



LIBRETO

DESTREZA

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

PERSPICACIA

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

VOLUNTAD

- ○ ○ ○ ○ ARMONIZAR
- ○ ○ ○ ○ INFLUIR
- ○ ○ ○ ○ MANDAR
- ○ ○ ○ ○ SOCIALIZAR

DADOS DE BONIFICACIÓN

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

CARGA ◇ 3 ligera ◇ 5 normal ◇ 6 pesada

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

OBJETOS

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

PX

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

- ◆ Mostraste tu dominio o mataste sin piedad.
- ◆ Expresaste tus creencias, impulsos, legado o antecedentes.
- ◆ Luchaste contra tus problemas con el vicio, tus traumas o tus restricciones.

TRABAJO EN EQUIPO

Ayudar a otro PJ

Liderar una acción en grupo

Proteger a un compañero

Preparación para otro jugador

PLANIFICACIÓN Y CARGA

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

Asalto: Punto de ataque

Sigilo: Punto de entrada

Engaño: Método

Social: Conexión

Ocultista: Método arcano

Transporte: Ruta

REUNIR INFORMACIÓN

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