BLADES IN THE DARK

BASİT KURAL ÖZETİ

HAREKET ZARI

Bir oyuncu karakteri zorlu bir şey yaptığında, nasıl sonuçlanacağını görmek için hareket zarı atarız. Bir hareket, karakterin amacına ulaşmasını engelleyen tehlikeli veya sıkıntılı bir engel varsa zorludur.

Oyuncu, karakterinin bu hareketteki **hareket puanı** (1 ile 4 arası) kadar altılı zar (d6) atar. Hangi hareketin kullanıldığı, karakterin ne yaptığına bağlıdır. Dövüşüyorsa bu **Cenk** olur, büyüyle uğraşıyorsa **İntibak**, vb. (Hareketlerin tam listesi sağda)

İntibak
Buyruk
Muhabbet
İkna
Marifet
Süzülme
Cenk
Tahribat
Av
Tahlil
Keşif
Tertibat

Her zar atışı için, anlatıcı **vaziyet** ve **tesir** düzeyini belirler. Vaziyet, karakter için bu eylemin ne kadar tehlikeli olduğunu gösterir. **Hakim** vaziyet çok az tehlike içerir. **Tekinsiz** vaziyet epey tehlikelidir. **Vahim** vaziyet çok ciddi tehlike içerir. Tesir düzeyi, bu eylemin duruma ne kadar etki edeceğini belirtir. **Kıyak** tesir, sert bir engeli aşacak kadar güçlü etkidir. **Vasati** tesir, standart bir engeli aşmaya yeterlidir. **Cılız** tesir ise zayıftır ve engeli aşmak için birden fazla hamle gerektirir.

Zarın neticesi, en yüksek gelen zar üzerinden belirlenir. **En yüksek zar 6 ise bu tam başarıdır**: karakterin eylemi etkilidir ve herhangi bir sıkıntı yaşanmaz. **En yüksek zar 4 ya da 5 ise bu kısmi başarıdır**: hareket etkilidir ama bir sıkıntı yaşanır. **En yüksek zar 1 ila 3 arasındaysa bu başarısızlıktır**: hareket etkili olmaz ve ayrıca bir sıkıntı daha yaşanır.

Kısacası, biri hareket zarı attığında hepimiz 6 gelsin diye bakarız. Eğer 6 gelmezse, karakterin vaziyetine göre bir tür sıkıntı veya olumsuz sonuç ortaya çıkar. **Eğer bir oyuncu birden fazla 6 atarsa, bu bir kritik başarıdır** — fazladan bir fayda elde eder.

KISMET ZARI

Bir kısmet zarı, bize bir şeyin "ne kadar" gerçekleştiğini gösterir. Burada ne vaziyet ne de tesir seviyesi vardır, sadece bir niteliği temsil eden zar havuzu vardır. Örneğin, anlatıcı kötü adamların moralini görmek için bir kısmet zarı atabilir. Eğer cesurlarsa, anlatıcı 3d6 atar ve ne kadar iyi durumda olduklarına bakar. Eğer 6 gelirse, kesinlikle kalıp savaşırlar. 4 veya 5 gelirse, belki birkaçı kaçar. 1 ila 3 gelirse, hepsi çözülür ve kaçar.

MUKAVEMET ZARI

Bir oyuncu karakteri, anlatıcının uyguladığı kötü bir sonucu engellemek ya da savuşturmak için mukavemet zarı atabilir. Örneğin, anlatıcı "Yaptın ama Neela seni tırmanırken vuruyor. Seviye 2 yara alıyorsun," dediğinde oyuncu, "Hayır! Buna mukavemet göstereceğim," diyebilir. **Bir karakter bir sıkıntıya mukavemet gösterirse, bu her zaman etkilidir** — sıkıntı daha hafif bir şeye indirgenir ya da tamamen önlenir (duruma bağlı olarak). Mukavemet zarı, karakterin ne kadar **buhran** aldığına karar verir (6 buhrandan, en yüksek zar sonucu çıkarılır).

USULLER

HAREKET ZARI

1. Oyuncu, yaptığı hareketin **amacını** belirtir.
2. Oyuncu, karakterinin kurgu içindeki eylemine uygun **hareket puanını** seçer.
3. Anlatıcı, bu hareket için **vaziyeti** belirler.
4. Anlatıcı, hareketin **tesir düzeyini** belirler.
5. **Avanta zarlar** eklenir.
6. **Oyuncu zarları atar** ve netice değerlendirilir.

AVANTA ZARLAR

- **+1 zar:** Bir tayfa arkadaşı **omuz verirse** (kendisi **1 buhran** alır).
- **+1 zar:** Oyuncu kendini zorlarsa veya bir **şeytan akdi** kabul ederse.

KISMET ZARI

1. Anlatıcı, duruma uygun kurgusal niteliğe göre (moral, dayanıklılık, kalite vb.) zar havuzunu belirler (genellikle 1–4 zar).
2. Zarlar atılır ve en yüksek tek sonuç okunarak bu niteliğin mevcut durumdaki gücü belirlenir.

MUKAVEMET ZARI

1. Oyuncu bir sıkıntıya karşı **mukavemet** göstermek istediğini belirtir.
2. Anlatıcı, bu sıkıntının mukavemet ile azaltılıp azaltılamayacağına ya da tamamen engellenip engellenemeyeceğine karar verir.
3. Anlatıcı, hangi **vasfın** bu sıkıntıya karşılık geldiğini belirler (**İdrak**, **Maharet**, **Dirayet**).
4. Oyuncu, ilgili vasfa ait zarları atar.
5. Karakter, en yüksek zar sonucunun 6'dan çıkarılmasıyla belirlenen miktarda **buhran** alır; sıkıntı engellenmiş ya da hafifletilmiş olur.

EVVELİYATLAR

1. Oyuncu, geçmişte yaptığı ve şu anki durumu etkileyecek bir faaliyete dair **evveliyat** oynamak istediğini belirtir.
2. Anlatıcı, evveliyat sahnesinin bağlamını kısaca tarif eder. Oyuncu da karakterinin ne yaptığını anlatır.
3. Anlatıcı, bu evveliyat için bir **buhran** bedeli belirler:
   - **0 buhran**: Kolayca fırsat bulunan sıradan bir eylem.
   - **1 buhran**: Karmaşık ya da düşük ihtimalli bir eylem.
   - **2+ buhran**: Özel koşullar ve hazırlık gerektiren detaylı bir eylem.
4. Karakter buhranı alır ve evveliyat eylemini gerçekleştirmeye çalışır.

KARAKTER YARATMA

1 **Bir vesika seç.** Vesika, karakterinin yeraltı dünyasındaki itibarını, özel hünerlerini ve nasıl gelişeceğini temsil eder.

2 **Bir memleket seç.** Bu seçimi, aile yaşamına dair kısa bir notla detaylandır. Örneğin: Skovlan — Maden işçileri, şimdi Duskwall'da savaş mültecileri.

3 **Bir mazi seç.** Bu seçimi, karakterinin özel geçmişiyle detaylandır. Örneğin: Amele — Azmarân avcısı, isyancı.

4 **Dört hareket noktasını dağıt.** Hiçbir hareketin başlangıç derecesi 2'yi geçemez. (Yaratım sonrası hareketler 3'e kadar yükselebilir. Tayfan için "Ustalık" takviyesini aldığında, hareketler 4'e kadar çıkabilir.)

5 **Bir hüner seç.** Hünerler karakter sayfasının ortasındaki gri sütundadır. Karar veremiyorsan, listedeki ilk hüner başlangıç için iyidir.

6 **Bir yakın dost ve bir hasım seç.** Yakın olanı (eski dost, akraba ya da sevgili) yukarı bakan üçgenle işaretle. Hasmını (düşman, terk edilmiş eski sevgili, ihanete uğramış ortak, vb.) aşağı bakan üçgenle işaretle.

7 **Bir zaaf seç.** Zaaf türünü belirle, kısa bir açıklamayla detaylandır ve bu zaafı sağlayan kişi ya da mekânın adını ve yerini yaz.

8 **İsmini, lâkabını ve eşkâlini yaz.** Bir isim, varsa bir lâkap seç ve görünüşünü tanımlayan birkaç kelime yaz. Örnekler sağda verilmiştir.

YÜK

Vesikandaki tüm **eşyalara** erişimin vardır. Her işe başlarken karakterinin **yükünü** belirle. İş sırasında, kullanmak istediğin bir eşyayı işaretleyerek o an yanında olduğunu varsayabilirsin — bu, seçtiğin yük seviyesi dolana kadar yapılabilir.

Yük miktarı, hareket hızını ve ne kadar dikkat çektiğini de belirler:

- **1–3 yük: Hafif.** Daha hızlısın, dikkat çekmezsin; sıradan biri gibi görünürsün.
- **4–5 yük: Normal.** Belalı biri gibi görünürsün, olay çıkarmaya hazırsın.
- **6 yük: Ağır.** Daha yavaşsın, görevde bir ajan gibi görünürsün.
- **7–9 yük: Aşırı.** Aşırı yük altındasın; yalnızca çok yavaş hareket edebilirsin.

Bazı özel hünerler (örneğin Pala'nın **Katır** hüneri ya da bir iblisin inanılmaz gücü) yük sınırını artırır.

Bazı eşyalar iki kutucuk kaplar (birleştirilmiş kutucuklarla gösterilir). *İtalik yazılı eşyalar yük hesabına dahil edilmez.*

Şu anda belirli eşyaları seçmen gerekmez. Kişisel eşyalarını ve bu PDF'deki harcıalem eşya açıklamalarını inceleyebilirsin.

ZAAFLAR

- **İman:** Görülmeyen bir güce, unutulmuş bir tanrıya, ata ruhuna adanmışlık.
- **Kumar:** Şansa dayalı oyunlar, bahis, spor karşılaşmalarına para yatırma arzusu.
- **Şatafat:** Gösterişli, pahalı, abartılı zevk ve zenginlik alışkanlıkları.
- **Vazife:** Aile, inanç, hayır kurumu gibi bir şeye karşı sorumluluk hissi.
- **Sefa:** Sevgililer, yemek, içki, uyuşturucu, sanat, tiyatro vb. aracılığıyla zevk arayışı.
- **Kafa:** Aşırı içki, uyuşturucu, dövüş çukurlarında dayak yiyerek kendinden geçme arzusu.
- **Acayip:** Tuhaf özlerle deneyler, başıboş ruhlarla ilişki, sıra dışı ritüeller ya da tabularla uğraşma.

ADLAR

Adric, Aldo, Amosen, Andrel, Arden, Arlyn, Arquo, Arvus, Ashlyn, Branon, Brace, Brance, Brena, Bricks, 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, Sesereth, Sethla, Skannon, Stavrul, Stev, Syra, Talitha, Tesslyn, Thena, Timoth, Tocker, Una, Vaurin, Veleris, Veretta, Vestine, Vey, Volette, Vond, Weaver, Wester, Zamira.

SOYADLAR

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, Skelkallan, Skora, Slane, Strangford, Strathmill, Templeton, Tyrconnell, Vale, Walund, Welker.

LAKAPLAR

Zil, Huş, Tuğla, Böcek, Çıngırak, Sargı, Cırcır, Haç, Karga, Yankı, Çakmak, Kurbağa, Ayaz, Pençe, Nişancı, Tokmak, Kanca, Hurda, Sis, Ay, Çivi, İğne, Yek, Gölet, Halka, Yakut, Gümüş, Yüzücü, Ezgi, Mahmuz, Tutaç, Dikenotu, Diken, Tik-Tak, Onikiler, Tilki, Kırbaç, Sepetçi, Kabza, Kütük, Solucan.

EŞKÂL

Erkek, Kadın, Belirsiz, Gizlenmiş.

Sempatik, Atik, İskeletimsi, Parlak, Dalgın, Sakin, Keskin Hatlı, Soğuk, Karanlık, Narin, Alımlı, Sert, Kirli, Yakışıklı, İri, Kambur, Gevşek, Güzel, Açık, Tombul, Sert, Hüzünlü, Façalı, İnce, Yumuşak, Tıknaz, Sert Mizaçlı, Güçlü, Çarpıcı, Tedirgin, Yıpranmış, İnce, Yıpranık, Zarif.

Yakalı Gömlek
Yılanderisi Tulum
Dar Elbise
Dar Tayt
Yarım Pelerin
Kalın Pelerin
Kalın Ceket
Post ve Kürkler
Başlık ve Peçe
Başlıklı Pelerin
Başlıklı Kaban
Örgü Bere
Örgü Kazak
Derilikler
Uzun Kaban
Uzun Atkı
Bol İpekler
Maske ve Cübbe
Paçavra ve Parçalar
Kalın Tunik
Ganimet Üniforması
Keskin Pantolon
Kısa Pelerin
Etek ve Bluz
Dar Ceket
Yumuşak Çizme
Takım Elbise
Kravat
Askılar
Uzun Çizme
Kalın Palto
Üçgen Şapka
Yelek / Cepken
Mumlu Ceket
Geniş Kemer
İş Çizmesi
İş Pantolonu.

BLADES IN THE DARK

TAYFA

İSİM

LAKAP

EŞKÂL

MEMLEKET: AKOROS – HANÇER ADALARI
İRUVİA – SEVEROS – SKOVLAN – TYCHEROS

MAZİ: ÂLİM – AMELE – MEMUR
TÜCCAR – ASKER – ASİL – EŞKIYA

ZAAF/TEDARİKÇİ: İMAN – KUMAR – ŞATAFAT – VAZİFE – SEFA – KAFA – ACAYİP

BUHRAN **KABUS**

SOĞUK – MUZDARİP – MÜPTELA – VESVESELİ
PERVASIZ – YUFKAYÜREK – MECZUP – ZALİM

HASAR

3			İMDAT
2			-1 ZAR
1			KEM TESİR

NEKAHAT
proje saati

ZIRH KULLANIMI

ZIRH ☐
AĞIR ☐
ÖZEL ☐

NOTLAR

PALA

BELALI VE DEHŞETENGİZ BİR CENGÂVER

ZULA
MANGIR

VESİKA

İDRAK
- AV
- TAHLİL
- KEŞİF
- TERTİBAT

MAHARET
- MARİFET
- SÜZÜLME
- ● ● CENK
- TAHRİBAT

DİRAYET
- İNTİBAK
- ● BUYRUK
- MUHABBET
- İKNA

HÜNERLER

- ○ **Doğuştan cengaver: Özel zırhını** harcayarak bir saldırının verdiği zararı azaltabilir veya bir dövüşte gayret edebilirsin.
- ○ **Fedai:** Bir tayfa arkadaşını korurken mukavemet zarına **+1 zar** alırsın. Mevcut durumda ortaya çıkabilecek tehditleri önceden kestirmek için **malumat toplarken +1 tesir** alırsın.
- ○ **Ruh Dövüşçüsü:** Ellerini, yakın dövüş silahlarını veya aletlerini ruhani enerjiyle donatabilirsin. Uhrevi varlıklara karşı **cenk** ederken **kudret** kazanırsın. Ruhları tutmak ve zapt etmek için güreşebilirsin.
- ○ **Reis:** Bir **avaneyi** dövüşte **Buyruk** ile yönettiğinde, bozguna uğrayacak haldeyken bile dövüşmeye devam ederler (3. seviye hasar aldıklarında saf dışı kalmazlar). **+1 tesir** ve **1 zırh** kazanırlar.
- ○ **Katır:** Yük haddin daha yüksektir. Hafif: 5, Normal: 7, Ağır: 8.
- ○ **Şakası yok:** Gayret ederek şu iki şeyden birini yapabilirsin: insanüstü sayılabilecek fiziksel bir güç gösterisi gerçekleştirmek ya da küçük bir çeteyle yakın dövüşte başa baş kapışmak.
- ○ **Yabani:** Fiziksel şiddet uyguladığında bu özellikle korkutucu olur. Korkmuş bir hedefe **Buyruk** kullandığında **+1 zar** alırsın.
- ○ **Dinç:** Hasardan daha hızlı kurtulursun. Nekahat saati dilimlerinden birini kalıcı olarak doldur. Şifa işlerinde **+1 zar** alırsın.
- ○○○ **Gedikli:** Başka bir vesikadan bir hüner seç.

AVANTA ZAR

+ **gayret et** (2 buhran al) *veya* bir **şeytan akdi**ni kabul et

BELALI DOSTLAR

- △▽ Marlane, bir boksör
- △▽ Chael, azılı bir serseri
- △▽ Mercy, soğukkanlı bir katil
- △▽ Grace, bir şantajcı
- △▽ Testere, bir şifacı

EŞYA

YÜK ◇ 3 *hafif* ◇ 5 *normal* ◇ 6 *ağır*

- ☐ Has el silahı
- ☐-☐ Has ağır silah
- ☐ Korkutucu silah veya alet
- ☐ *Kelepçe ve zincir*
- ☐ *Cinnet özü şişesi*
- ☐ *Ruhkıran muskası*

- ☐ Bir ya da iki bıçak
- ☐ Fırlatma bıçakları
- ☐ Tabanca ☐ 2. Tabanca
- ☐-☐ Büyük silah
- ☐ Sıradışı bir silah
- ☐-☐ Zırh ☐-☐-☐ +Ağır
- ☐ Hırsızlık gereçleri
- ☐-☐ Tırmanma gereçleri
- ☐ Tılsımlı teçhizat
- ☐ Evraklar
- ☐ Hile malzemeleri
- ☐-☐ Tahribat takımları
- ☐ Tertibat takımı
- ☐ Fener

TECRÜBE

- *Her vahim harekette, ilgili vasıf için 1 TP kazanırsın.*

Oturum sonunda, aşağıdakilerden her biri için 1 TP (veya birden çok kez olduysa 2 TP) kazan:

- *Bir zoru **şiddet** ya da **şantaj** yoluyla aştın.*
- *İnançlarını, güdülerini, kökenini veya geçmişini ifade ettin.*
- *Zaaf veya kâbuslarından kaynaklanan sorunlarla boğuştun.*

TAKIM OYUNU

- Arkadaşına **omuz ver**
- Ortak hamlede **başı çek**
- Bir arkadaşını **koru**
- Sonrası için **oyun kur**

HAREKÂT VE YÜK

Bir harekât tertibi seç ve ***teferruatı*** anlat.
Harekat için ***yük*** haddini belirle.

Baskın: *Cephe*	**Esrar:** *Keramet*
Hile: *Yöntem*	**Cemiyet:** *İrtibat*
Sızma: *Girizgah*	**Sevkiyat:** *Rota*

MALUMAT TOPLA

- *Canlarını nasıl yakarım?*
- *Kim benden en çok korkar?*
- *Kim burada en belalı?*
- *Niyetleri ne?*
- *Nasıl [şey] yaptırırım?*
- *Hakikati mi söylüyorlar?*
- *Burada neler dönüyor?*

BLADES IN THE DARK

TAYFA

İSİM

LAKAP

EŞKÂL

MEMLEKET: AKOROS – HANÇER ADALARI
İRUVİA – SEVEROS – SKOVLAN – TYCHEROS

MAZİ: ÂLİM – AMELE – MEMUR
TÜCCAR – ASKER – ASİL – EŞKIYA

ZAAF/TEDARİKÇİ: İMAN – KUMAR – ŞATAFAT – VAZİFE – SEFA – KAFA – ACAYİP

BUHRAN **KABUS**

SOĞUK – MUZDARİP – MÜPTELA – VESVESELİ
PERVASIZ – YUFKAYÜREK – MECZUP – ZALİM

HASAR

3			İMDAT
2			-1 ZAR
1			KEM TESİR

NEKAHAT
proje saati

ZIRH KULLANIMI
ZIRH ☐
AĞIR ☐
ÖZEL ☐

NOTLAR

TAZI

ÖLÜMCÜL BİR NİŞANCI VE İZCİ

ZULA
MANGIR

VESİKA

İDRAK
- ● ● AV
- TAHLİL
- ● KEŞİF
- TERTİBAT

MAHARET
- MARİFET
- SÜZÜLME
- CENK
- TAHRİBAT

DİRAYET
- İNTİBAK
- BUYRUK
- MUHABBET
- İKNA

AVANTA ZAR

\+ **GAYRET ET** (2 buhran al) *veya* bir **ŞEYTAN AKDİ**ni kabul et

HÜNERLER

- **KESKİN NİŞANCI: Gayret ettiğinde**, şu ikisinden birini yapabilirsin: *silahın normal menzilinin çok ötesinden bir atış yap*, ya da *düşmanı baskı altına almak için ateş yağmuruna tut*.
- **ODAKLI: Özel zırhını** şu durumlar için harcayabilirsin: *sürpriz veya zihinsel zarar (korku, şaşkınlık, vb.) karşısında* ***mukavemet göstermek*** ya da *uzak çatışma veya takip için* ***gayret etmek***.
- **HAYALET AVCISI:** Av hayvanın ruhani güçle yoğruludur. Gaibi takip veya onun ile cenk ederken **kudretli** olur ve uhrevi bir kabiliyet edinir: *hayalet-şekli*, *zihin-bağı* veya *ok-hızı*. Bu hüneri tekrar alarak hayvana başka bir yetenek daha ekleyebilirsin.
- **İZCİ:** Hedef belirlemek için **malumat topladığında +1 tesir** alırsın. **Hakim vaziyette** saklandığında veya kamuflaj kullandığında, fark edilmemek için **+1 ZAR** alırsın.
- **SAĞ KALAN:** Ya zorlu deneyimlerden, ya da bir ezoterik ritüelden geçerek ölüm topraklarının zehirli havasına bağışıklık kazandın. Oranın garip bitkileri ve yaratıklarıyla hayatta kalabiliyorsun. **+1 buhran kutusu** kazanırsın.
- **DOMUZ GİBİ:** Hasarın sebep olduğu bedeller bir seviye alttaymış gibi olur. (Seviye 4 hasar hâlâ ölümcüldür.)
- **İNTİKAMCI:** Yeni bir **TP tetikleyicin** olur: *sana ya da sevdiklerine zarar veren birinden* ***intikam*** *aldın*. Tayfan da yardımcı olduysa, tayfa TP'si de kazanırsın.
- **GEDİKLİ:** Başka bir vesikadan bir hüner seç.

ÖLÜMCÜL DOSTLAR

- Steiner, bir suikastçı
- Celene, bir gözcü
- Melvir, bir şifacı
- Veleris, bir casus
- Casta, bir kelle avcısı

EŞYA

YÜK ◇ 3 *hafif* ◇ 5 *normal* ◇ 6 *ağır*

- ☐ Has çift tabanca
- ☐ Has uzun tüfenk
- ☐ Elektroplazmik cephane
- ☐ *Ehil bir av hayvanı*
- ☐ Dürbün
- ☐ *Ruhkıran muskası*

- ☐ Bir ya da iki bıçak
- ☐ Fırlatma bıçakları
- ☐ Tabanca ☐ 2. Tabanca
- ☐ Büyük silah
- ☐ Sıradışı bir silah
- ☐ Zırh ☐ ☐ ☐ +Ağır
- ☐ Hırsızlık gereçleri
- ☐ Tırmanma gereçleri
- ☐ Tılsımlı teçhizat
- ☐ Evraklar
- ☐ Hile malzemeleri
- ☐ Tahribat takımları
- ☐ Tertibat takımı
- ☐ Fener

TECRÜBE

- *Her vahim harekette, ilgili vasıf için 1 TP kazanırsın.*

Oturum sonunda, aşağıdakilerden her biri için 1 TP (veya birden çok kez olduysa 2 TP) kazan:

- *Bir zoru* ***şiddet*** *ya da* ***iz sürme*** *yoluyla aştın.*
- *İnançlarını, güdülerini, kökenini veya geçmişini ifade ettin.*
- *Zaaf veya kâbuslarından kaynaklanan sorunlarla boğuştun.*

TAKIM OYUNU

- Arkadaşına **omuz ver**
- Ortak hamlede **başı çek**
- Bir arkadaşını **koru**
- Sonrası için **oyun kur**

HAREKÂT VE YÜK

Bir harekât tertibi seç ve ***teferruatı*** anlat.
Harekat için ***yük*** haddini belirle.

Baskın: *Cephe*	**Esrar:** *Keramet*
Hile: *Yöntem*	**Cemiyet:** *İrtibat*
Sızma: *Girizgah*	**Sevkiyat:** *Rota*

MALUMAT TOPLA

- *Canlarını nasıl yakarım?*
- *Kim benden en çok korkar?*
- *Kim burada en belalı?*
- *Niyetleri ne?*
- *Nasıl [şey] yaptırırım?*
- *Hakikati mi söylüyorlar?*
- *Burada neler dönüyor?*

BLADES IN THE DARK

TAYFA

İSİM

LAKAP

EŞKÂL

MEMLEKET: AKOROS – HANÇER ADALARI
İRUVİA – SEVEROS – SKOVLAN – TYCHEROS

MAZİ: ÂLİM – AMELE – MEMUR
TÜCCAR – ASKER – ASİL – EŞKIYA

ZAAF/TEDARİKÇİ: İMAN – KUMAR – ŞATAFAT – VAZİFE – SEFA – KAFA – ACAYİP

BUHRAN **KABUS**

SOĞUK – MUZDARİP – MÜPTELA – VESVESELİ
PERVASIZ – YUFKAYÜREK – MECZUP – ZALİM

HASAR

3			İMDAT
2			-1 ZAR
1			KEM TESİR

NEKAHAT
proje saati

ZIRH KULLANIMI

ZIRH ☐
AĞIR ☐
ÖZEL ☐

NOTLAR

SİMYEVİLER

Bandolyer ☐-☐-☐
Bandolyer ☐-☐-☐

Bir bandolyer gözü kullanınca bir simyevi seç

- Alkahest
- Sabit Yağ
- Sürük Yağı
- Boğucu Toz
- Görmezlik Zehiri
- Alev Yağı
- El Bombası
- Cıvayaldız
- Kafaköz Zehiri
- Duman Bombası
- Kıvılcım
- Kalzehir
- Vecd Tozu

SÜLÜK

SABOTAJCI VE ZANAATKÂR

ZULA
MANGIR ☐☐ ☐☐

VESİKA

İDRAK
- ○○○ AV
- ○○○ TAHLİL
- ○○○ KEŞİF
- ●●○ TERTİBAT

MAHARET
- ○○○ MARİFET
- ○○○ SÜZÜLME
- ○○○ CENK
- ●○○ TAHRİBAT

DİRAYET
- ○○○ İNTİBAK
- ○○○ BUYRUK
- ○○○ MUHABBET
- ○○○ İKNA

AVANTA ZAR

+ **GAYRET ET** (2 buhran al) *veya* bir **ŞEYTAN AKDİ**ni kabul et

HÜNERLER

- **SİMYAGER:** *Simyevi* bir **icat** ya da **imalat** yaptığında, zar neticesini **bir seviye yükselt**. Bir özel formül bilerek başlarsın.
- **TETKİKÇİ: Mola** sırasında, araştırma ya da yeni bir formül/tasarım planı öğrenme içeren uzun vadeli proje saatlerine toplamda **iki işaret** koyabilirsin.
- **CİHAZ USTASI:** *Cereyan* özellikli bir **icat** ya da **imalat** yaptığında, zar neticesini **bir seviye yükselt**. Bir özel tasarım bilerek başlarsın.
- **METANET: Özel zırhını** şu durumlar için harcayabilirsin: *yorgunluk, halsizlik veya kimyasal etkilerden kaynaklanan bir sıkıntıya mukavemet göstermek*; ya da *teknik kabiliyetler veya simyevi maddelerle çalışırken kendini zorlamak*.
- **RUHKOVAN:** Büyülü maddeler ve usûllerle bir alanı **TAHRİP** ederek ruhlar için ya *câzip* veya *sakil* hâle getirmeyi bilirsin (seç).
- **ŞİFACI:** Kemikler, kan ve vücut sıvıları üzerinde **TERTİBAT** yaparak yaraları tedavi edebilir veya can çekişeni sakinleştirebilirsin. Bir hastalık ya da ceset üzerinde **TAHLİL** yapabilirsin. Tayfandaki herkes nekahat zarlarında **+1 ZAR** alır.
- **SABOTAJCI: TAHRİBAT** hareketlerinde çıkardığın ses beklenenden daha azdır ve oluşturduğun hasar vasat bir tetkikle fark edilemez.
- **ZEHİRLİ:** Bandolyerindeki bir ilaç ya da zehire bağışıklık kazanırsın. **Gayret ederek** onu cildinden ya da tükürüğünden salgılayabilir veya buhar olarak soluyabilirsin.
- ○○○ **GEDİKLİ:** Başka bir vesikadan bir hüner seç.

ZEKİ DOSTLAR

- △▽ Stazia, bir eczacı
- △▽ Veldren, bir zihinbaz
- △▽ Eckerd, bir ceset hırsızı
- △▽ Jul, bir kan taciri
- △▽ Malista, bir rahibe

EŞYA — YÜK ◇ 3 *hafif* ◇ 5 *normal* ◇ 6 *ağır*

- ☐ Has tamirat takımı
- ☐-☐ Has tahribat teçhizatı
- ☐ *Tüftüf, dart ve enjektörler*
- ☐ Bandolyer (3 kullanım)
- ☐ Bandolyer (3 kullanım)
- ☐☐☐ Cihazlar

- ☐ Bir ya da iki bıçak
- ☐ Fırlatma bıçakları
- ☐ Tabanca ☐ 2. Tabanca
- ☐-☐ Büyük silah
- ☐ Sıradışı bir silah
- ☐-☐ Zırh ☐-☐-☐ +Ağır
- ☐ Hırsızlık gereçleri
- ☐-☐ Tırmanma gereçleri
- ☐ Tılsımlı teçhizat
- ☐ Evraklar
- ☐ Hile malzemeleri
- ☐-☐ Tahribat takımları
- ☐ Tertibat takımı
- ☐ Fener

TECRÜBE

- *Her vahim harekette, ilgili vasıf için 1 TP kazanırsın.*

Oturum sonunda, aşağıdakilerden her biri için 1 TP (veya birden çok kez olduysa 2 TP) kazan:

- *Bir zoru **teknik kabiliyet** ya da **kargaşa** yoluyla aştın.*
- *İnançlarını, güdülerini, kökenini veya geçmişini ifade ettin.*
- *Zaaf veya kâbuslarından kaynaklanan sorunlarla boğuştun.*

TAKIM OYUNU

- Arkadaşına **omuz ver**
- Ortak hamlede **başı çek**
- Bir arkadaşını **koru**
- Sonrası için **oyun kur**

HAREKÂT VE YÜK

Bir harekât tertibi seç ve ***teferruatı*** anlat.
Harekat için ***yük*** haddini belirle.

Baskın: *Cephe*	**Esrar:** *Keramet*
Hile: *Yöntem*	**Cemiyet:** *İrtibat*
Sızma: *Girizgah*	**Sevkiyat:** *Rota*

MALUMAT TOPLA

- *Canlarını nasıl yakarım?*
- *Kim benden en çok korkar?*
- *Kim burada en belalı?*
- *Niyetleri ne?*
- *Nasıl [şey] yaptırırım?*
- *Hakikati mi söylüyorlar?*
- *Burada neler dönüyor?*

BLADES IN THE DARK

TAYFA

İSİM

LAKAP

EŞKÂL

MEMLEKET: AKOROS – HANÇER ADALARI
İRUVİA – SEVEROS – SKOVLAN – TYCHEROS

MAZİ: ÂLİM – AMELE – MEMUR
TÜCCAR – ASKER – ASİL – EŞKIYA

ZAAF/TEDARİKÇİ: İMAN – KUMAR – ŞATAFAT – VAZİFE – SEFA – KAFA – ACAYİP

BUHRAN **KABUS**

SOĞUK – MUZDARİP – MÜPTELA – VESVESELİ
PERVASIZ – YUFKAYÜREK – MECZUP – ZALİM

HASAR

3			İMDAT
2			-1 ZAR
1			KEM TESİR

NEKAHAT
proje saati

ZIRH KULLANIMI

ZIRH ☐
AĞIR ☐
ÖZEL ☐

NOTLAR

SİNSİ

SESSİZ BİR SIZMACI VE HIRSIZ

ZULA
MANGIR

VESİKA

İDRAK
- AV
- TAHLİL
- KEŞİF
- TERTİBAT

MAHARET
- MARİFET
- SÜZÜLME
- CENK
- TAHRİBAT

DİRAYET
- İNTİBAK
- BUYRUK
- MUHABBET
- İKNA

HÜNERLER

- **SIZMACI:** Güvenlik tedbirlerini atlatırken **Kalite** ya da **Kademe** tarafından etkilenmezsin.
- **PUSU:** Gizlendiğin yerden saldırdığında veya kurduğun tuzak harekete geçtiğinde **+1 ZAR** alırsın.
- **GÖZÜ KARA: Vahim** bir harekette zar atarken, o eylemden doğabilecek sıkıntılara karşı mukavemet atışlarında **-1 ZAR** almak şartıyla **+1 ZAR** alırsın.
- **ŞEYTAN ADIMLARI: Gayret ettiğinde** şu ek faydalardan birini seçebilirsin: *doğaüstü atletik bir hareket gerçekleştir* ya da *düşmanlarını kandırıp birbirlerine saldırmalarını sağla.*
- **EHLİYET:** Bir hareket puanını seç. Bu hareketle **başı çektiğinde** en fazla 1 buhran alırsın (başarısız zar sayısından bağımsız olarak).
- **RUH PEÇESİ:** Ruh alanına kısmen geçerek bir anlığına gölgemsi ve maddesiz hâle gelebilirsin. **2 buhran** al, fazladan her özellik için +1 buhran: *birkaç dakika sürsün, görünmez ol, havada süzül.*
- **REFLEKS:** Kimin önce harekete geçtiği sorulduğunda cevap sensindir (iki Refleks sahibi karakter aynı anda hareket eder).
- **GÖLGE:** Özel zırhını şu durumlar için harcayabilirsin: tespit ya da güvenlik önlemlerinden kaynaklanan bir sıkıntıya **mukavemet** etmek; ya da atletizm ya da sinsi bir hareket için **gayret** etmek.
- ○○○ **GEDİKLİ:** Başka bir vesikadan bir hüner seç.

AVANTA ZAR

+ **GAYRET ET** (2 buhran al) *veya* bir **ŞEYTAN AKDİ**ni kabul et

ŞAİBELİ DOSTLAR

- △▽ Telda, bir dilenci
- △▽ Darmot, bir kodeszabiti
- △▽ Frake, bir çilingir
- △▽ Roslyn Kellis, bir soylu
- △▽ Petra, bir şehir memuru

EŞYA

YÜK ◇ 3 *hafif* ◇ 5 *normal* ◇ 6 *ağır*

- ☐ *Has maymuncuk takımı*
- ☐ Has gölge pelerini
- ☐ Hafif tırmanma takımı
- ☐ *Sükût iksiri şişesi*
- ☐ Karagörü gözlüğü
- ☐ *Ruhkıran muskası*

- ☐ Bir ya da iki bıçak
- ☐ Fırlatma bıçakları
- ☐ Tabanca ☐ 2. Tabanca
- ☐-☐ Büyük silah
- ☐ Sıradışı bir silah
- ☐-☐ Zırh ☐-☐-☐ +Ağır
- ☐ Hırsızlık gereçleri
- ☐-☐ Tırmanma gereçleri
- ☐ Tılsımlı teçhizat
- ☐ Evraklar
- ☐ Hile malzemeleri
- ☐-☐ Tahribat takımları
- ☐ Tertibat takımı
- ☐ Fener

TECRÜBE

- *Her vahim harekette, ilgili vasıf için 1 TP kazanırsın.*

Oturum sonunda, aşağıdakilerden her biri için 1 TP (veya birden çok kez olduysa 2 TP) kazan:

- *Bir zoru **sessizce** ya da **kaçınarak** aştın.*
- *İnançlarını, güdülerini, kökenini veya geçmişini ifade ettin.*
- *Zaaf veya kâbuslarından kaynaklanan sorunlarla boğuştun.*

TAKIM OYUNU

- Arkadaşına **omuz ver**
- Ortak hamlede **başı çek**
- Bir arkadaşını **koru**
- Sonrası için **oyun kur**

HAREKÂT VE YÜK

Bir harekât tertibi seç ve ***teferruatı*** anlat.
Harekat için ***yük*** haddini belirle.

Baskın: *Cephe*	**Esrar:** *Keramet*
Hile: *Yöntem*	**Cemiyet:** *İrtibat*
Sızma: *Girizgah*	**Sevkiyat:** *Rota*

MALUMAT TOPLA

- *Canlarını nasıl yakarım?*
- *Kim benden en çok korkar?*
- *Kim burada en belalı?*
- *Niyetleri ne?*
- *Nasıl [şey] yaptırırım?*
- *Hakikati mi söylüyorlar?*
- *Burada neler dönüyor?*

BLADES IN THE DARK

TAYFA

İSİM

LAKAP

EŞKÂL

MEMLEKET: AKOROS – HANÇER ADALARI
İRUVİA – SEVEROS – SKOVLAN – TYCHEROS

MAZİ: ÂLİM – AMELE – MEMUR
TÜCCAR – ASKER – ASİL – EŞKIYA

ZAAF/TEDARİKÇİ: İMAN – KUMAR – ŞATAFAT – VAZİFE – SEFA – KAFA – ACAYİP

BUHRAN **KABUS**

SOĞUK – MUZDARİP – MÜPTELA – VESVESELİ
PERVASIZ – YUFKAYÜREK – MECZUP – ZALİM

HASAR

3			İMDAT
2			-1 ZAR
1			KEM TESİR

NEKAHAT
proje saati

ZIRH KULLANIMI

ZIRH ☐
AĞIR ☐
ÖZEL ☐

NOTLAR

KAYPAK

İNCE BİR SAHTEKÂR VE CASUS

ZULA
MANGIR

VESİKA

İDRAK
- AV
- TAHLİL
- KEŞİF
- TERTİBAT

MAHARET
- MARİFET
- SÜZÜLME
- CENK
- TAHRİBAT

DİRAYET
- İNTİBAK
- BUYRUK
- MUHABBET
- İKNA

AVANTA ZAR

+ **GAYRET ET** (2 buhran al) *veya* bir **ŞEYTAN AKDİ**ni kabul et

HÜNERLER

- **ŞAH MAT: 2 buhran** al ve başka bir hareketi yaparken en yüksek puanlı hareketini kullan. Nasıl kılıfına uydurduğunu da anlat.
- **ZOKA:** Tebdil-i-kıyafet veya başka bir gizli şaşırtma yöntemi kullanarak şüphe uyandırmaktan kaçınma atışlarına **+1 ZAR** alırsın. Kılığını attığında, ortaya çıkan şaşkınlık sana ilk hamleyi verir.
- **RUH SESİ:** Ne kadar vahşi ya da çılgın olursa olsun, bir hayalet ya da iblisle normal bir insan gibi iletişim kurmanın sırrını bilirsin. Doğaüstü varlıklarla iletişimde **kudretli** olursun.
- **AYNADAKİ SURET:** Sana biri yalan söylediğinde her daim anlarsın.
- **YAN GELİR:** Her mola evresinin sonunda **+2 zula** kazan.
- **HİPNOZ:** Birini **İKNA** hareketiyle etkilediğinde, bu etkiyi yaşadığını bir sonraki karşılaşmanıza kadar unutmasını sağlayabilirsin.
- **FIRILDAK: Özel zırhını** harcayarak ya şüphe veya ikna kaynaklı bir bedele **mukavemet** edebilir, ya da kurnazlıkla ilgili bir hareket için **gayret** edebilirsin.
- **BANA GÜVEN:** Yakın bağ kurduğun hedefe karşı **+1 ZAR** alırsın.
- ○○○ **GEDİKLİ:** Başka bir vesikadan bir hüner seç.

YILIŞIK DOSTLAR

- △▽ Bryl, bir toz simsarı
- △▽ Bazso Baz, bir çete reisi
- △▽ Klyra, bir meyhane sahibi
- △▽ Nyryx, bir fahişe
- △▽ Harker, bir kodes kuşu

EŞYA

YÜK ◇ 3 *hafif* ◇ 5 *normal* ◇ 6 *ağır*

- ☐ *Has kıyafet ve mücevherat*
- ☐ Has kılık tebdil malzemesi
- ☐ *Has hileli zar ve iskambil*
- ☐ *Trans tozu*
- ☐ Baston kılıç
- ☐ *Ruhkıran muskası*

- ☐ Bir ya da iki bıçak
- ☐ Fırlatma bıçakları
- ☐ Tabanca ☐ 2. Tabanca
- ☐-☐ Büyük silah
- ☐ Sıradışı bir silah
- ☐-☐ Zırh ☐-☐-☐ +Ağır
- ☐ Hırsızlık gereçleri
- ☐-☐ Tırmanma gereçleri
- ☐ Tılsımlı teçhizat
- ☐ Evraklar
- ☐ Hile malzemeleri
- ☐-☐ Tahribat takımları
- ☐ Tertibat takımı
- ☐ Fener

TECRÜBE

- *Her vahim harekette, ilgili vasıf için 1 TP kazanırsın.*

Oturum sonunda, aşağıdakilerden her biri için 1 TP (veya birden çok kez olduysa 2 TP) kazan:

- *Bir zoru **hile** ya da **nüfûz** ile aştın.*
- *İnançlarını, güdülerini, kökenini veya geçmişini ifade ettin.*
- *Zaaf veya kâbuslarından kaynaklanan sorunlarla boğuştun.*

TAKIM OYUNU

- Arkadaşına **omuz ver**
- Ortak hamlede **başı çek**
- Bir arkadaşını **koru**
- Sonrası için **oyun kur**

HAREKÂT VE YÜK

Bir harekât tertibi seç ve ***teferruatı*** anlat.
Harekat için ***yük*** haddini belirle.

Baskın: *Cephe*	**Esrar:** *Keramet*
Hile: *Yöntem*	**Cemiyet:** *İrtibat*
Sızma: *Girizgah*	**Sevkiyat:** *Rota*

MALUMAT TOPLA

- *Canlarını nasıl yakarım?*
- *Kim benden en çok korkar?*
- *Kim burada en belalı?*
- *Niyetleri ne?*
- *Nasıl [şey] yaptırırım?*
- *Hakikati mi söylüyorlar?*
- *Burada neler dönüyor?*

BLADES IN THE DARK

TAYFA

İSİM

LAKAP

EŞKÂL

MEMLEKET: AKOROS – HANÇER ADALARI
İRUVİA – SEVEROS – SKOVLAN – TYCHEROS

MAZİ: ÂLİM – AMELE – MEMUR
TÜCCAR – ASKER – ASİL – EŞKIYA

ZAAF/TEDARİKÇİ: İMAN – KUMAR – ŞATAFAT – VAZİFE – SEFA – KAFA – ACAYİP

BUHRAN **KABUS**

SOĞUK – MUZDARİP – MÜPTELA – VESVESELİ
PERVASIZ – YUFKAYÜREK – MECZUP – ZALİM

HASAR

3			İMDAT
2			-1 ZAR
1			KEM TESİR

NEKAHAT
proje saati

ZIRH KULLANIMI

ZIRH ☐
AĞIR ☐
ÖZEL ☐

NOTLAR

ÖRÜMCEK

KURNAZ BİR KOMPLOCU

ZULA
MANGIR

VESİKA

İDRAK
- AV
- ● TAHLİL
- KEŞİF
- TERTİBAT

MAHARET
- MARİFET
- SÜZÜLME
- CENK
- TAHRİBAT

DİRAYET
- İNTİBAK
- BUYRUK
- ● ● MUHABBET
- İKNA

HÜNERLER

- **İleri Görüş:** Her işte iki kez olmak üzere, bir yoldaşına buhrana girmeden **omuz ver**. Önceden nasıl hazırlık yaptığını anlat.
- **Hesap Kitap:** Planlı çalışmanın meyvesi: **Mola** vaktinde kendine ya da bir tayfa üyesine **+1 ek faaliyet** ver.
- **Bağlantılar:** Molada mülk edinme veya hararet düşürme hamlelerinde **+1 netice seviyesi** alırsın.
- **İşleyen Zaaf:** Zaafına kapıldığında zar atışının sonucunu 1 veya 2 puan aşağı ya da yukarı oynatabilirsin. Seninle birlikte zaafına kapılan bir yoldaş da aynısını yapabilir.
- **Ruh Mukavelesi:** Bir anlaşmayı el sıkışarak mühürlediğinde, ister insan ister başka bir varlık olsun, her iki taraf da anlaşmanın izini taşır. Anlaşmayı bozan taraf 3. seviye hasar alır: *"Lanetli"*.
- **Kodes Kuşu: Mapusa girersen** firari seviyen 1 az, kademen 1 fazla sayılır. Ayrıca içeride yardım ettiğin bir camiayla aranı +1 yap.
- **Kurnaz: Özel zırhını** bir yoldaşını **korumak** veya malumat toplarken ya da uzun vadeli bir proje üzerinde çalışırken **gayret** etmek için kullanabilirsin.
- **Ağ Örmek:** Bir hedef hakkında malumat toplarken **Muhabbet** hareketine **+1 zar** alırsın. İlgili işte **angajman zarına** da **+1 zar** eklenir.

○○○ **Gedikli:** Başka bir vesikadan bir hüner seç.

AVANTA ZAR

\+ **gayret et** (2 buhran al) *veya* bir **şeytan akdi**ni kabul et

KURNAZ DOSTLAR

- △▽ Salia, bir bilgi simsarı
- △▽ Augus, usta bir mimar
- △▽ Jennah, bir hizmetçi
- △▽ Riven, bir kimyager
- △▽ Jeren, bir mavi urbalı arşivci

EŞYA

YÜK ◇ 3 *hafif* ◇ 5 *normal* ◇ 6 *ağır*

- ☐ *Has kimlik kılıfı*
- ☐ Has viski şişesi
- ☐ Plan çizimleri
- ☐ *Uyku özü şişesi*
- ☐ *Gizli avuç içi tabanca*
- ☐ *Ruhkıran muskası*

- ☐ Bir ya da iki bıçak
- ☐ Fırlatma bıçakları
- ☐ Tabanca ☐ 2. Tabanca
- ☐-☐ Büyük silah
- ☐ Sıradışı bir silah
- ☐-☐ Zırh ☐-☐-☐ +Ağır
- ☐ Hırsızlık gereçleri
- ☐-☐ Tırmanma gereçleri
- ☐ Tılsımlı teçhizat
- ☐ Evraklar
- ☐ Hile malzemeleri
- ☐-☐ Tahribat takımları
- ☐ Tertibat takımı
- ☐ Fener

TECRÜBE

- *Her vahim harekette, ilgili vasıf için 1 TP kazanırsın.*

Oturum sonunda, aşağıdakilerden her biri için 1 TP (veya birden çok kez olduysa 2 TP) kazan:

- *Bir zoru **cebir** ya da **komplo** yoluyla aştın.*
- *İnançlarını, güdülerini, kökenini veya geçmişini ifade ettin.*
- *Zaaf veya kâbuslarından kaynaklanan sorunlarla boğuştun.*

TAKIM OYUNU

- Arkadaşına **omuz ver**
- Ortak hamlede **başı çek**
- Bir arkadaşını **koru**
- Sonrası için **oyun kur**

HAREKÂT VE YÜK

Bir harekât tertibi seç ve ***teferruatı*** anlat.
Harekat için ***yük*** haddini belirle.

Baskın: *Cephe*	**Esrar:** *Keramet*
Hile: *Yöntem*	**Cemiyet:** *İrtibat*
Sızma: *Girizgah*	**Sevkiyat:** *Rota*

MALUMAT TOPLA

- *Canlarını nasıl yakarım?*
- *Kim benden en çok korkar?*
- *Kim burada en belalı?*
- *Niyetleri ne?*
- *Nasıl [şey] yaptırırım?*
- *Hakikati mi söylüyorlar?*
- *Burada neler dönüyor?*

BLADES IN THE DARK

TAYFA

İSİM

LAKAP

EŞKÂL

MEMLEKET: AKOROS – HANÇER ADALARI
İRUVİA – SEVEROS – SKOVLAN – TYCHEROS

MAZİ: ÂLİM – AMELE – MEMUR
TÜCCAR – ASKER – ASİL – EŞKIYA

ZAAF/TEDARİKÇİ: İMAN – KUMAR – ŞATAFAT – VAZİFE – SEFA – KAFA – ACAYİP

BUHRAN **KABUS**

SOĞUK – MUZDARİP – MÜPTELA – VESVESELİ
PERVASIZ – YUFKAYÜREK – MECZUP – ZALİM

HASAR

3			İMDAT
2			-1 ZAR
1			KEM TESİR

NEKAHAT
proje saati

ZIRH KULLANIMI

ZIRH ☐
AĞIR ☐
ÖZEL ☐

NOTLAR

FISILTI

İHTİSAS SAHİBİ BİR BÜYÜCÜ VE MEDYUM

ZULA
MANGIR

VESİKA

İDRAK
- AV
- TAHLİL
- KEŞİF
- TERTİBAT

MAHARET
- MARİFET
- SÜZÜLME
- CENK
- TAHRİBAT

DİRAYET
- İNTİBAK
- BUYRUK
- MUHABBET
- İKNA

HÜNERLER

- **HÜKÜM: İNTİBAK** ile yakındaki bir hayaleti zorla ortaya çıkarabilir ve bir emrine uydurabilirsin. Çağırdığın hayaletten doğan korku seni etkilemez (ama yoldaşlarını etkileyebilir).
- **RUH AKLI:** Yanında doğaüstü bir varlık varsa onu her zaman hissedersin. Doğaüstüyle ilgili **malumat toplarken +1 ZAR** alırsın.
- **DEMİR İRADE:** Bazı doğaüstü varlıkların yol açtığı dehşete karşı bağışıksın. **DİRAYET** ile mukavemet zarlarında **+1 ZAR** alırsın.
- **GİZEMLİ:** Kadim güçler, unutulmuş tanrılar ya da iblislerle **MUHABBET** kurmanın gizli yollarını bilirsin. Sonrasında, onlara tapan birine **BUYRUK** verirken **+1 ZAR** alırsın.
- **AYİN:** Gizli bir ayini **TAHLİL** ederek öğrenebilir ya da sıfırdan kurgulayabilirsin. Büyüsel etkiler ya da varlıklar çağırmak için gereken ayin yöntemlerini bilirsin. Başlarken bildiğin bir ayin olur.
- **ACAYİP USULLER: TERTİBAT** hareketiyle büyülü özellikler taşıyan bir şey icat veya imal ettiğinde **+1 netice seviyesi** alırsın. Oyuna başlarken bildiğin bir büyülü tasarım olur.
- **KASIRGA: Gayret ederek** şu etkilerden birini yaratabilirsin: *Yıldırım çakımıyla saldırı* veya *çevrende fırtına koparma (şiddetli yağmur, rüzgâr, sis, dolu vs.)*
- **MÜHÜRLÜ: Özel zırhını** harcayarak doğaüstü bir şeye **mukavemet** veya büyüyle ilgili bir hamle yapmak için **gayret** edebilirsin.
- ○○○ **GEDİKLİ:** Başka bir vesikadan bir hüner seç.

AVANTA ZAR

+ **GAYRET ET** (2 buhran al) *veya* bir **ŞEYTAN AKDİ**ni kabul et

TUHAF DOSTLAR

- Nyryx, bir işgalci hayalet
- Flint, bir tapınak bekçisi
- Quellyn, bir başka fısıltı
- Setarra, bir iblis
- Rigney, bir meyhaneci

EŞYA

YÜK ◇ 3 *hafif* ◇ 5 *normal* ◇ 6 *ağır*

- Has yıldırım kancası
- Has ruh maskesi
- *Elektroplazm şişeleri*
- Ruh şişeleri (2)
- *Hayalet anahtar*
- *İbliskıran muskası*

- Bir ya da iki bıçak
- Fırlatma bıçakları
- Tabanca ☐ 2. Tabanca
- Büyük silah
- Sıradışı bir silah
- Zırh +Ağır
- Hırsızlık gereçleri
- Tırmanma gereçleri
- Tılsımlı teçhizat
- Evraklar
- Hile malzemeleri
- Tahribat takımları
- Tertibat takımı
- Fener

TECRÜBE

- *Her vahim harekette, ilgili vasıf için 1 TP kazanırsın.*

Oturum sonunda, aşağıdakilerden her biri için 1 TP (veya birden çok kez olduysa 2 TP) kazan:

- *Bir zoru **ilim** ya da **gizemli güçler** yardımıyla aştın.*
- *İnançlarını, güdülerini, kökenini veya geçmişini ifade ettin.*
- *Zaaf veya kâbuslarından kaynaklanan sorunlarla boğuştun.*

TAKIM OYUNU

- Arkadaşına **omuz ver**
- Ortak hamlede **başı çek**
- Bir arkadaşını **koru**
- Sonrası için **oyun kur**

HAREKÂT VE YÜK

Bir harekât tertibi seç ve ***teferruatı*** anlat.
Harekat için ***yük*** haddini belirle.

Baskın: *Cephe*	**Esrar:** *Keramet*
Hile: *Yöntem*	**Cemiyet:** *İrtibat*
Sızma: *Girizgah*	**Sevkiyat:** *Rota*

MALUMAT TOPLA

- *Canlarını nasıl yakarım?*
- *Kim benden en çok korkar?*
- *Kim burada en belalı?*
- *Niyetleri ne?*
- *Nasıl [şey] yaptırırım?*
- *Hakikati mi söylüyorlar?*
- *Burada neler dönüyor?*

HARCIALEM EŞYALAR

Bir ya da İki Bıçak: Belki sade bir dövüş bıçağı taşıyorsun. Belki iki kıvrık kılıç. Belki bir rapier ve bir stiletto. Belki de ağır bir kasap satırı. [1 YÜK]

Taşıdığın bıçak, geldiğin yere göre şekillenmiş olabilir:

Kuzeyde (Akoros ve Skovlan) kılıçlar genelde kalın, ağır ve tek ağızlıdır.

Severos'ta, süvariler savaşta mızrak kullanır ama kişisel düellolarda geniş, çift ağızlı hançerler taşır. Bunlar sıkça aile tarihleriyle işlenmiştir.

Hançer Adaları'nda korsanlar, hızlı saplamalar için tasarlanmış hafif ve ince bıçaklar kullanır—meç veya şiş gibi.

Iruvia'da, kıvrık kılıçlar yaygındır; ya dış kenarı keskindir (bir pala gibi) ya da iç kenarı (bir orak gibi).

Fırlatma Bıçakları: Altı adet küçük, hafif bıçak. [1 YÜK]

Tabanca: Ağır, tek atışlık, sürgülü dolmalı bir ateşli silah. 20 adımda ölümcül ama yavaş doldurulur. [1 YÜK]

Ağır Silah: İki elle tutulan bir silah. Balta, büyük kılıç, savaş çekici, mızrak, av tüfeği, kartal tüfeği, yay veya arbalet olabilir. [2 YÜK]

Acayip Silah: Merak uyandıran ya da başka bir aletin silaha dönüştürülmüş hali: Kırbaç, topuz, baltacık, kürek, zincir parçası, jiletli yelpaze, çelik burunlu botlar... [1 YÜK]

Zırh: Kalın deri ceket, güçlendirilmiş eldiven ve botlar. [2 YÜK]

+Ağır: Zırha ek olarak zincir zırh, metal plakalar, metal miğfer gibi donanımlar. [3 YÜK] – *Ağır zırh, normal zırha ek yük getirir; toplamda 5 Yük eder.*

Hırsızlık Takımı: Maymuncuk, küçük levye, menteşe yağı, misina ve iğneler, ince kum torbası içerir. [1 YÜK]

Tırmanma gereçleri: Kalın ve ince ipler, tırmanma kancaları, toz torbası, kemer ve halkalı tırmanış tertibatı, pitonlar ve küçük çekiç. [2 YÜK]

Evraklar: Asalet kayıtları, Şehir Muhafızları'nın listeleri, diğer önemli şahıslar hakkında kitapçıklar, boş sayfalar, mürekkep, kalem ve bazı haritalar. [1 YÜK]

Tılsımlı teçhizat: Cıva şişesi, siyah tuz kesesi, ruh sabitleyici taş, ruh şişesi, yere çarptığında saçılan elektroplazma şişesi. [1 YÜK]

Hile malzemeleri: Tiyatro makyajı seti, sahte evrak için boş matbu formlar, takı benzeri sahte süsler, çift taraflı pelerin ve şapka, sahte rütbe rozeti. [1 YÜK]

Tahribat takımı: Balyoz ve demir kazıklar, ağır matkap, levye. [2 YÜK]

Tertibat takımı: Mekanik işler için büyüteç, cımbız, küçük çekiç, pense, tornavida ve benzeri aletler. [1 YÜK]

Fener: Yağ feneri, elektroplazmik lamba ya da başka bir ışık kaynağı. [1 YÜK]

Ruhkıran muskası: Ruhların uzak durduğu küçük bir tılsım. [0 YÜK]

DUSKWALL: ZAAF TEDARİKÇİLERİ

İMAN

- **Rahibe Narya,** Gözyaşı Kadını'nın Şapeli, Altıkule.
- **Ilacille,** Unutulmuş Tanrılar Tapınağı'nın harabeleri, Kömürsırtı.
- **Nelisanne,** Bedenin Vecdi Kilisesi, Billurtaş.
- **Lord Penderyn,** Yankılar Arşivi, Nizamhane.

KUMAR

- **Spogg'un zar oyunu,** Kargaayağı.
- **Grist'in boks ringi,** Rıhtım.
- **Helene,** Gümüş Geyik kumarhanesi, İpekyalı.
- **Vreen Usta,** tazı yarışları, Gecepazarı.
- **Leydi Dusk,** Dusk Malikanesi Kulübü, Aktaç.
- **Çavuş Velk,** dövüş çukurları, Bozçamur.

ŞATAFAT, SEFA

- **Singer,** hamam, Kargaayağı.
- **Harvale Brogan,** Sentraliya Kulübü, Billurtaş.
- **Traven'in tütün dükkânı,** Kömürsırtı.
- **Dunridge & Sons,** has kumaşçı ve terzi, Gecepazarı.
- **Aşçı Roselle,** Altın Erik lokantası, Altıkule.
- **Maestro Helleren,** Spiregarden tiyatrosu, Aktaç.

VAZİFE

- Aile üyeleri (memleket) ya da eski iş bağlantıları (mazi).
- **Hutton,** Skovlanlı Mülteciler/ Devrimciler, Yarıktepe.
- **Alev Çemberi,** gizli bir cemiyet.

SEFA, KAFA

- **Mardin Gull,** Dökülen Kova meyhanesi, Kargaayağı.
- **Pux Bolin,** Telli Direk meyhanesi, Gecepazarı.
- **Helene,** Gümüş Geyik kumarhanesi, İpekyalı.
- **Leydi Freyla,** İmparatorun Varili barı, Aktaç.
- **Avrick,** toz satıcısı, Duskwall Mezarlığı.
- **Rolan Volaris,** Veil cemiyet kulübü, Gecepazarı.
- **Madam Tesslyn,** Kırmızı Lamba genelevi, İpekyalı.
- **Traven'in tütün dükkânı,** Kömürsırtı.
- **Eldrin Prichard,** Gümüş Kuğu zevk salı, Billurtaş kanalında.
- **Jewel, Bird ve Shine,** Kedigeçidi, Rıhtım.

ACAYİP

- **Kukuletalı İşletmeci,** yarı sular altında kalmış mağara meyhanesi, Rıhtım civarı.
- **Peder Yoren,** Gözyaşı Kadını'nın Şapeli, Altıkule.
- **"Salia",** ehlileşmiş bir ruh, ödünç bedenlerde dolaşır.
- **Diken Bacı,** ölümdiyarı hurdacı çetesi, Gaddoc istasyonu.
- **Ojak,** Tycheros'lu çatı pazarı satıcısı, İpekyalı.

TAYFA YARATMA

1 **Bir tayfa vesikası seçin.** Tayfa vesikası, grubun amacını, özel yeteneklerini ve nasıl geliştiğini belirler. Oyuna **Kademe 0**'dan, **güçlü hakimiyet** ve **0 NAM** ile başlarsınız. Başlangıçta **2 MANGIR**ınız vardır.

2 **Başlangıç şöhreti ve in seçin.** Yeraltı alemindeki diğer gruplar sizi nasıl görsün: *Hırslı—Zalim—Atılgan—Şerefli—Ehil—Kurnaz—Sinsi—Acayip.* Haritaya bakın ve ininizi yerleştireceğiniz bir semt seçin. İni tarif edin.

3 **Av sahalarınızı belirleyin.** Haritadan bir semt seçin. O bölgeyi sahiplenen camiayla nasıl başa çıkacağınıza karar verin:

- **1 MANGIR** ödeyin.
- **2 MANGIR** ödeyin, **+1 itibar** kazanın.
- Hiçbir şey ödemeyin, **-1 itibar** alın.

4 **Bir hüner seçin.** Tayfa kağıdının ortasındaki gri sütunda yer alır. Karar veremezseniz, ilk hüneri seçin, iyi bir başlangıçtır.

5 **Tayfa takviyeleri seçin.** Tayfanızda önceden seçili iki takviye vardır. İki tane daha seçin. Eğer tayfanızın avaneleri varsa, onu oluşturmak için ilgili süreci izleyin. takviyeler nedeniyle oluşan camia ilişkilerini kaydedin:

- Bir camia size bir takviye kazandırdı: O camia ile **+1 itibar** alın. Ya da **1 MANGIR** ödeyerek **+2** alın.
- Bir camia siz takviye edinirken zarar gördü: O camia ile **-2 itibar** alın. Ya da **1 MANGIR** ödeyerek bu cezayı **-1**'e düşürün.

6 **Bir gözde ahbap seçin.** Yakın bir dost, eski bir yoldaş ya da suç ortağı gibi biri. Tanıdığınızla irtibatlı camiaları belirleyin:

- Bir camia bu ahbapla dost: O camia ile **+1 itibar** alın.
- Bir camia bu ahbapla düşman: O camia ile **-1 itibar** alın.

İsterseniz bu ilişkinin şiddetini artırarak **+2** ve **-2** gibi **itibar** da alabilirsiniz.

AVANE YARATMA

1 **Avane türünü seçin.** Avaneler ya ***çete*** ya da ***erbap*** olurlar. Erbabın mesleğini belirleyin *(doktor, muhasebeci vb.)* veya çetenin çeşidini seçin:

İspiyoncular: İzci, casus ve hırsızlar

Hergeleler: Katil, kavgacı haramiler

Madrabazlar: Hilebaz dolandırıcılar, camia kuşları

Avareler: Gemici, arabacı, gezginler

Müritler: Okumuş, gaipçi çıraklar

Çetelerin **kademe** ve **nisbeti**, tayfanızın kademesi ile aynıdır.

2 **Meziyet ve kusur belirleyin.** Her avane için birer, veya ikişer meziyet ve kusur seçin. Eşit sayıda olmalı:

Dehşetli: Namı kendinden korkutucu

Müstakil: Kendi kararlarını verebilen

Sadık: Rüşvet almayan, dönmeyen.

Azimli: Başladığı işi bırakmayan

Ahlaklı: Düsturundan taviz vermeyen

Hunhar: Saldırgan ve merhametsiz

İstikrarsız: Mazeretli, firari, lâkayt

Başıbozuk: Şamatacı, sarhoş ve boşboğaz

TAYFA TAKVİYELERİ

- **Kayıkhane:** Bir kayığınız, bir su yoluna açılan iskeleniz ve tekne malzemelerini sakladığınız bir kulübeniz vardır. İkinci takviye, teknenizi zırh ve daha fazla yük kapasitesiyle geliştirir.
- **Faytonhane:** Bir faytonunuz, onu çeken iki keçiniz ve bir ahırınız vardır. İkinci takviye, faytonu zırh ve daha büyük, daha hızlı keçilerle geliştirir. *Doskvol'da atlar çok nadirdir—şehirdeki çoğu faytonu, büyük Akoros keçileri çeker.*
- **Avane:** Avaneler bir çete ya da tayfanız için çalışan bir uzman olabilir. Ayrıntılar için bkz. sayfa 96.
- **Gizli İn:** İniniz gizli bir konumdadır ve gözlerden saklanacak şekilde düzenlenmiştir. Eğer ini birileri keşfederse, onu yeniden gizlemek için iki mola faaliyeti ve kademeniz kadar **MANGIR** harcayın.
- **Ustalık:** Tayfanız usta seviyesi talimlere erişebilir. Artık karakterlerinizin hareket puanlarını 4'e çıkarabilirsiniz (bu takviyeyi almadan önce 3'tür). Bunu açmak 4 takviye kutusu gerektirir.
- **Kalite:** Her bir takviye, tayfa üyelerinin o türden eşyalarının **kalitesini**, kademenizin ve has eşyaların sağladığı kalitenin üzerine çıkartır. Kalitesi geliştirilebilecek şeyler: ***Evraklar, Teçhizat*** *(Hırsızlık Takımı ve Tırmanış Takımı dahil),* ***Büyülü Edevatlar, Hile Malzemeleri, Aletler*** *(Yıkım ve Tertibat Takımları dahil), ve* ***Silahlar****.*
- **Koğuş:** Ininiz, tayfa üyelerinin içinde barınabileceği yaşam alanlarını içerir. Bu takviye olmadan her oyuncu karakter başka yerde uyur ve savunmasız kalır.
- **Güvenli İn:** İniniz hırsızlara karşı kilitler, alarmlar ve tuzaklarla korunur. İkinci takviye, ruhlara karşı da etkili büyülü savunmalar ekler. Bu önlemlerin işe yarayıp yaramadığını anlamak için tayfanızın kademesiyle zar atabilirsiniz.
- **Talim:** Bir talim takviyeniz varsa, ilgili tecrübe hattına çalıştığınızda 1 yerine 2 TP kazanırsınız (**İdrak**, **Maharet**, **Dirayet** veya Vesika TP'si). Bu, gelişiminizi hızlandırır. *Ayrıntılar için bkz. sayfa 48. Örneğin* ***İdrak Talimi*** *aldıysanız, molada* ***İdrak*** *çalıştığınızda* ***İdrak hattına*** *2 TP işaretlersiniz.* ***Şahsi Talim*** *varsa,* ***Vesika hattına*** *2 TP işaretlersiniz.*
- **Kasa:** İninizde değerli eşyaları ve **MANGIR**ları güvenle saklayabileceğiniz bir alan vardır. Bu takviyeyle tayfanızın toplam **MANGIR** kapasitesi 8'e çıkar. İkinci takviye ile kapasite 16'ya yükselir.
- **Atölye:** İmalat, tedavi, tahkikat ve esrarlı işler için donatılmış özel bir alan. Bu takviye, bu tür faaliyetlerde avanta sağlar. Alındığında, ruh enerjisine dayanıklı büyülü teçhizat da içerir.

BLADES IN THE DARK TAYFA VESİKASI

İSİM _____ ŞÖHRET _____

İN _____

NÂM — MINTIKA | HAKİMİYET: ZAYIF — GÜÇLÜ | KADEME ○ ○ ○ ○

TALİM ODASI İspiyonculara **+1 nisbet**	**BATAKHANE** Molada kademe zarı-hararet = **mangır**	**TORBACI** Alt sınıf hedeflerden **+2 mangır**	**MUHBİRLER** Malumat toplamaya **+1 ZAR**	**CADIBALIĞI ÇİFTLİĞİ** Ceset imhası. Cinayet hararetini **1 azalt**
KURBAN HATIRATI İş başına **+1 nâm**	**MINTIKA**	**İN**	**MINTIKA**	**KILIF HAREKÂTI** Her işten sonra **-2 hararet**
KORUMA HARACI Molada kademe zarı-hararet = **mangır**	**REVİR** Nekahat hamlelerine **+1 ZAR**	**ELÇİ** Üst sınıf hedeflerden **+2 mangır**	**ÇİFTE VESİKA** Cemiyet ve hile işlerinde angajmana **+1 ZAR**	**BELEDİYE KAYITLARI** Sızma işlerinde angajmana **+1 ZAR**

HARARET — FİRARİ SEVİYESİ

MANGIR □□□□ | KASALAR □□□□ | □□□□□□□□

Tayfa kademe atlayınca herkes kademe+2 zula alır.

KATİLLER

KİRALIK SUİKASTÇİLER

HÜNERLER

- ○ **Ölümcül:** Her katil **Av**, **Süzülme** ya da **Cenk** hareketlerinden birine **+1 puan** ekleyebilir (azami 3 puan).
- ○ **Karga Örtüsü:** Zorlu deneyimler veya okült ritüeller sayesinde, faaliyetleriniz ölügören kargaların dikkatinden gizlenmiştir. Bir işte ölüm olursa ekstra **hararet** almazsınız.
- ○ **Köz Ölüm:** Zorlu tecrübeler veya okült ayinler sayesinde, katliam anında canlı kurbanın ruhunu yok etmenin gizli usulünü biliyorsunuz. **3 buhran** alarak, elektroplazmik enerjiyi ruh alanından yönlendirip ruhu ve ölü bedeni kıvılcımlı közler şeklinde parçalayabilirsiniz.
- ○ **İzsiz:** Bir işi sessizce yürüttüğünüzde veya kaza süsü verdiğinizde, hedefin nam değerinin yarısını (yuvarlayarak) kazanırsınız. Molayı sıfır hararetle bitirdiğinizde, **+1 itibar** alırsınız.
- ○ **Hami:** Kademenizi yükselttiğinizde, ödemeniz gereken mangırın yarısını ödersiniz. Haminiz kim? Neden yardım ediyor?
- ○ **Yırtıcılar:** Cinayet işlerken gizlilik ya da hile kullandığınızda, **angajman zarına +1 ZAR** eklersiniz.
- ○ **Engerekler:** Zehir tedatik veya imal ederken zar neticenize **+1 seviye** ekleyin. Bir zehir kullandığınızda, onun etkilerine karşı özel olarak bağışık olursunuz.
- ○○○ **Gedikli:** Başka bir tayfadan bir hüner seçin.

TAYFA TECRÜBESİ

Her celse sonunda, aşağıdaki her madde için 1 TP işaretleyin (veya aynı şey birden fazla olduysa 2 TP)

- *Kaza süsü, ortadan kaybolma, cinayet ya da fidye işi başardınız mı?*
- *Mevcut kademenizin üzerindeki zorluklarla başa çıktınız mı?*
- *Tayfanızın şöhretini arttırdınız ya da yeni bir ün kazandınız mı?*
- *Tayfanızın hedef, saik, mücadele veya tabiatını ifade ettiniz mi?*

AHBAPLAR

- ▷ Trev, bir çete reisi
- ▷ Lydra, bir anlaşma simsarı
- ▷ Irimina, zalim bir soylu
- ▷ Karlos, bir kelle avcısı
- ▷ Exeter, bir ruh muhafızı
- ▷ Sevoy, bir tüccar lordu

TAYFA TAKVİYELERİ

- ☐ Suikast Tertibatı (2 yüksüz silah veya teçhizat)
- ☐ Ironhook'ta ahbaplar (Kodeste +1 Kademe)
- ☐ Seçme İspiyoncular
- ☐ Seçme Hergeleler
- ☐-☐-☐ Çetin (+1 kabus hanesi)

AV SAHASI: KAZA—KAYBOLMA—CİNAYET—FİDYE

AVANE — ÇETE ○ — ERBAP ○
ZAYIF — KIRIK — BOZUK — ZIRH

AVANE — ÇETE ○ — ERBAP ○
ZAYIF — KIRIK — BOZUK — ZIRH

AVANE — ÇETE ○ — ERBAP ○
ZAYIF — KIRIK — BOZUK — ZIRH

AVANE — ÇETE ○ — UZMAN ○
ZAYIF — KIRIK — BOZUK — ZIRH

İN
- ☐☐ Araba
- ☐☐ Tekne
- ☐ Gizli
- ☐ Koğuş
- ☐☐ Güvenli
- ☐☐ Kasa
- ☐ Atölye

KALİTE
- ☐ Evraklar
- ☐ Teçhizatlar
- ☐ Edevatlar
- ☐ Malzemeler
- ☐ Aletler
- ☐ Silahlar

TALİM
- ■ İdrak
- ■ Maharet
- ☐ Dirayet
- ☐ Şahsi

AVANELER
- ☐☐ İSPİYONCULAR HERGELELER MADRABAZLAR AVARELER MÜRİTLER

☐-☐-☐-☐ Ustalık

BLADES IN THE DARK TAYFA VESİKASI

İSİM _____ ŞÖHRET _____

İN _____

NÂM — MINTIKA | HAKİMİYET — ZAYIF — GÜÇLÜ | KADEME ○ ○ ○ ○

KIŞLA Hergelelere **+1 nisbet**	**MINTIKA**	**KORKUTULMUŞ HEMŞEHRİLER** Çatışma veya haraç için **+2 mangır**	**MUHBİRLER** Malumat toplamaya **+1 ZAR**	**KORUMA HARACI** Molada kademe zarı-hararet = **mangır**
DÖVÜŞ ÇUKURU Molada kademe zarı-hararet = **mangır**	**MINTIKA**	**İN**	**MINTIKA**	**MINTIKA**
REVİR Nekahat hamlelerine **+1 ZAR**	**MAVİ URBALI GÖZDAĞI** İş başına **-2 hararet**	**SOKAK SİMSARI** Alt sınıf hedeflerden için **+2 mangır**	**DEPOLAR** Mülk edinme hamlelerine **+1 ZAR**	**MAVİ URBALI MÜTTEFİKLER** Baskınlarda angajmana **+1 ZAR**

HARARET — FİRARİ SEVİYESİ

MANGIR □□□□ | KASALAR □□□□ | □□□□□□□□

Tayfa kademe atlayınca herkes kademe+2 zula alır.

KABADAYILAR

PARALI ASKERLER & CANİ HAYDUTLAR

HÜNERLER

- ○ **Tehlikeli:** Her kabadayı **Av**, **Cenk** veya **Tahribat** hareketlerinden birine **+1 puan** ekleyebilir (azami 3 puan).
- ○ **Kan Kardeşler:** Savaş sırasında avanenle birlikte dövüşürken, onların takım oyunu zarlarına (hazırlık ve grup hareketleri) **+1 ZAR** alırsınız. Tüm avaneniz otomatik olarak **Hergele** çeşidindedir. (Zaten Hergelelerse, ek bir tür daha kazanırlar.)
- ○ **Koçbaşları:** Bir **baskın** planı uyguladığınızda, angajman zarına **+1 ZAR** alırsınız.
- ○ **Canavarlar:** Korku da saygı kadar işe yarar. Sahip olduğunuz her **firari seviyesi** bir **mıntıka** olarak sayılır.
- ○ **Ateşte Yoğrulmuş:** Her karakter zalim deneyimlerle sertleşmiştir. **Mukavemet** zarlarına **+1 ZAR** alırsınız.
- ○ **Hami:** Kademenizi yükseltmek yarı fiyatına olur. Haminiz kim? Neden size destek oluyor?
- ○ **Harp Köpekleri:** Savaşta olduğunuzda (bir camiayla ilişkiniz -3 ise), tayfanız -1 hakimiyet cezası almaz ve karakterleriniz mola sırasında hâlâ iki faaliyet yapabilir.
- ○○ **Gedikli:** Başka bir tayfadan bir hüner seçin.

TAYFA TECRÜBESİ

Her celse sonunda, aşağıdaki her madde için 1 TP işaretleyin (veya aynı şey birden fazla olduysa 2 TP)

- *Çatışma, haraca bağlama, sabotaj ya da vurkaç işi başardınız mı?*
- *Mevcut kademenizin üzerindeki zorluklarla başa çıktınız mı?*
- *Tayfanızın şöhretini arttıdınız ya da yeni bir ün kazandınız mı?*
- *Tayfanızın hedef, saik, mücadele veya tabiatını ifade ettiniz mi?*

AHBAPLAR

- ▷ Meg, bir çukur dövüşçüsü
- ▷ Conway, bir Mavi urbalı
- ▷ Keller, bir demirci
- ▷ Tomas, bir şifacı
- ▷ Walker, bir koğuş ağası
- ▷ Lutes, bir meyhane sahibi

TAYFA TAKVİYELERİ

- ☐ Kabadayı tertibatı (2 yüksüz silah veya zırh)
- ☐ Ironhook'ta ahbaplar (Kodeste +1 Kademe)
- ☐ Seçme Avareler
- ☐ Seçme Hergeleler
- ☐-☐-☐ Çetin (+1 kabus hanesi)

AV SAHASI: ÇATIŞMA — HARAÇ — SABOTAJ — VURKAÇ

AVANE — ÇETE ○ — ERBAP ○
ZAYIF — KIRIK — BOZUK — ZIRH

Hergeleler

AVANE — ÇETE ○ — ERBAP ○
ZAYIF — KIRIK — BOZUK — ZIRH

AVANE — ÇETE ○ — ERBAP ○
ZAYIF — KIRIK — BOZUK — ZIRH

AVANE — ÇETE ○ — UZMAN ○
ZAYIF — KIRIK — BOZUK — ZIRH

İN
- ☐☐ Araba
- ☐☐ Tekne
- ☐ Gizli
- ☐ Koğuş
- ☐☐ Güvenli
- ☐☐ Kasa
- ☐ Atölye

KALİTE
- ☐ Evraklar
- ☐ Teçhizatlar
- ☐ Edevatlar
- ☐ Malzemeler
- ☐ Aletler
- ☐ Silahlar

TALİM
- ☐ İdrak
- ■ Maharet
- ☐ Dirayet
- ☐ Şahsi
- ☐-☐-☐-☐ Ustalık

AVANELER
- ☐☐
- İSPİYONCULAR
- HERGELELER
- MADRABAZLAR
- AVARELER
- MÜRİTLER

BLADES IN THE DARK TAYFA VESİKASI

İSİM _____ ŞÖHRET _____

İN _____

NÂM — MINTIKA — HAKİMİYET — ZAYIF — GÜÇLÜ — KADEME

CÜBBELİK Müritlere **+1 nisbet**	**BATAKHANE** Molada kademe zarı-hararet = **mangır**	**ADAKLIK** Esrar işlerinde **+2 mangır**	**KADİM DIKİLİTAŞ** Ayin ve büyülerde **-2 buhran**	**KADİM KULE** Mekanda ruhlar ile **MUHABBETE +1 ZAR**
MINTIKA	**MINTIKA**	**İN**	**MINTIKA**	**MINTIKA**
RUH KUYUSU Mekanda **İNTİBAK** için **+1 ZAR**	**KADİM KAPI** Ölümdiyarına güvenli geçiş	**MABET** Mekanda **BUYRUK** ve **İKNA** için **+1 ZAR**	**RUHDÜĞÜMÜ** Nekahat hamlelerine **+1 ZAR**	**KADİM SUNAK** Esrar işlerinde angajmana **+1 ZAR**

HARARET — FİRARİ SEVİYESİ

MANGIR — KASALAR

Tayfa kademe atlayınca herkes kademe+2 zula alır.

İLAH

2 SIFAT SEÇİN — CAZİP—ZALİM—VAHŞİ—CANİ—NURİ—HABİS—SAKİN—ÂLİ

TARİKAT

BİR İLAHIN KULLARI

HÜNERLER

- **SEÇİLMİŞ:** Her karakter, **İNTİBAK**, **TAHLİL** veya **İKNA** hareketlerinden birine **+1 puan** ekleyebilir (azami 3 puan).
- **KUTSANMIŞ:** Doğaüstü tehditlere **mukavemet** zarına **+1 ZAR**. Doğaüstü bir hasar aldıysanız, nekahat zarına da **+1 ZAR**.
- **KARANLIKTA BAĞLI:** Herhangi bir tarikat üyesiyle, aranızda mesafe ne olursa olsun takım oyunu kurabilirsiniz. **+1 buhran** alarak fısıldadığınız bir mesaj tüm müritlerce duyulur.
- **İMAN:** Her karakter ek bir zaaf edinir: ***İbadet***. Bu zaafı tatmin ederken hoş bir kurban sunarsanız, fazla buhran temizleseniz bile aşırıya kaçmış sayılmazsınız. Ayrıca, ilahınız bir sonraki ibadet edişinize kadar tek bir hareket zarı için size **omuz verir**.
- **CİSMANİ YÜCELİK:** İlahınız zaman zaman fiziksel dünyada tecelli eder. Bu büyük bir lütuf olabilir, ama ilahi bir varlığın öncelikleri ölümlülerinkinden farklıdır. Uyarıldınız.
- **KANLA MÜHÜRLÜ:** Her insan kurban, gerçekleştirdiğiniz herhangi bir ritüelin buhran maliyetini **-3** azaltır.
- **FANATİZM:** Avaneleriniz akıl yolunu terk etmiş, kendilerini tarikata adamıştır. Ne kadar garip ya da tehlikeli olursa olsun her görevi üstlenirler.Din düşmanlarına karşı **+1 ZAR** alırlar.
- **GEDİKLİ:** Başka bir tayfadan bir hüner seçin.

TAYFA TECRÜBESİ

Her celse sonunda, aşağıdaki her madde için 1 TP işaretleyin (veya aynı şey birden fazla olduysa 2 TP)

- *İlahınızın tasavvurunu veya şiarını fiiliyata döktünüz mü?*
- *Mevcut kademenizin üzerindeki zorluklarla başa çıktınız mı?*
- *Tayfanızın şöhretini arttıdınız ya da yeni bir ün kazandınız mı?*
- *Tayfanızın hedef, saik, mücadele veya tabiatını ifade ettiniz mi?*

AHBAPLAR

- Gagan, bir âlim
- Adikin, bir okültist
- Hutchins, bir antikacı
- Moriya, bir ruh kaçakçısı
- Mateas Kline, bir soylu
- Bennett, bir gökbilimci

TAYFA TAKVİYELERİ

- ☐ Tarikat tertibatı (2 yüksüz evrak veya edevat)
- ☐ Ayin mabedi
- ☐ Seçme Müritler
- ☐ Seçme Hergeleler
- ☐-☐-☐ Yeminli (+1 kabus hanesi)

İLAHİ MEKANLAR: İLHAK–KEHANET–KUTSAMA–KURBAN

AVANE — ÇETE — ERBAP — ZAYIF — KIRIK — BOZUK — ZIRH

Müritler

AVANE — ÇETE — ERBAP — ZAYIF — KIRIK — BOZUK — ZIRH

AVANE — ÇETE — ERBAP — ZAYIF — KIRIK — BOZUK — ZIRH

AVANE — ÇETE — UZMAN — ZAYIF — KIRIK — BOZUK — ZIRH

İN
- ☐☐ Araba
- ☐☐ Tekne
- ☐ Gizli
- ☐ Koğuş
- ☐☐ Güvenli
- ☐☐ Kasa
- ☐ Atölye

KALİTE
- ☐ Evraklar
- ☐ Teçhizatlar
- ☐ Edevatlar
- ☐ Malzemeler
- ☐ Aletler
- ☐ Silahlar

TALİM
- ☐ İdrak
- ☐ Maharet
- ■ Dirayet
- ☐ Şahsi
- ☐-☐-☐-☐ Ustalık

AVANELER
- ☐☐ İSPİYONCULAR HERGELELER MADRABAZLAR AVARELER MÜRİTLER

BLADES IN THE DARK TAYFA VESİKASI

İSİM _____ ŞÖHRET _____

İN _____

NÂM — MINTIKA — HAKİMİYET ZAYIF GÜÇLÜ — KADEME ○ ○ ○ ○

MINTIKA	**HUSUSİ TERZİ** Cemiyette angajmana **+1 ZAR**	**RÜŞVET** Gövde gösterisi ve sosyalleşme işlerinden **+2 mangır**	**GÖZCÜLER** Mıntıkanızda **Keşif** ve **Av** için **+1 ZAR**	**MUHBİRLER** Malumat toplamaya **+1 ZAR**
MINTIKA	MINTIKA	**İN**	MINTIKA	**LÜKS MEKAN** Mekanda **Muhabbet** ve **İkna** için **+1 ZAR**
DIŞ PAZAR Molada kademe zarı-hararet = **mangır**	**BATAKHANE** Molada kademe zarı-hararet = **mangır**	**MAL ZULASI** Satış ve tedarik işlerinden **+2 mangır**	**KILIF HAREKÂTI** Her işten sonra **-2 hararet**	**SAHTE KİMLİKLER** Hile ve sevkiyatta angajmana **+1 ZAR**

HARARET — FİRARİ SEVİYESİ

MANGIR — KASALAR

□□□□ | □□□□ | □□□□□□□□

Tayfa kademe atlayınca herkes kademe+2 zula alır.

SİMSARLAR

ZAAF TÜCCARLARI

HÜNERLER

- ○ **Tatlı Diller:** Her karakter, **Buyruk**, **Muhabbet** veya **İkna** hareketlerinden birine +1 puan ekleyebilir (azami 3 puan).
- ○ **Kıyak:** Sahip olduğunuz azami üç adet +3 camia itibarı, sanki birer mıntıkaymış gibi sayılır.
- ○ **İyi Mal:** Malınız **Tayfa Kademesi +2** kaliteden sayılır. Anlatıcı, hangi camia veya kişilerin bu ürüne bağımlı hâle geldiğini söyler (birkaç kişi, birçok kişi, herkes gibi).
- ○ **Hayalet Pazarı:** Ürününüzü hayaletlere ya da iblislere satmak üzere hazırlayabilirsiniz. Para yerine neyle ödeme yapılacağını anlatıcı belirler.
- ○ **Sosyete:** Mola sırasında **-1 hararet** azaltırsınız. Şehrin seçkinleri hakkında malumat toplarken **+1 ZAR** alırsınız.
- ○ **Müptela:** Çeteniz malınızı kullanıyor. Avaneleriniz *hunhar*, *istikrarsız* veya *başıbozuk* kusurlarından birini edinir ama karşılığında **+1 kalite** kazanır.
- ○ **Himaye:** Tayfa kademenizi yükseltirken gereken mangır miktarı yarıya iner. Sizi kim himaye ediyor ve neden?
- ○○ **Gedikli:** Başka bir tayfadan bir hüner seçin.

TAYFA TECRÜBESİ

Her celse sonunda, aşağıdaki her madde için 1 TP işaretleyin (veya aynı şey birden fazla olduysa 2 TP)

- *Mal tedarik ettiniz, gizli satış yaptınız ya da yeni bölge kazandınız mı?*
- *Mevcut kademenizin üzerindeki zorluklarla başa çıktınız mı?*
- *Tayfanızın şöhretini arttıdınız ya da yeni bir ün kazandınız mı?*
- *Tayfanızın hedef, saik, mücadele veya tabiatını ifade ettiniz mi?*

AHBAPLAR

- ▷ Rolan Wott, bir yargıç
- ▷ Laroze, bir mavi urbalı
- ▷ Lydra, akit komisyoncusu
- ▷ Hoxley, bir kaçakçı
- ▷ Anya, bir zengin serseri
- ▷ Marlo, bir çete reisi

TAYFA TAKVİYELERİ

- ☐ Simsar Tertibatı (yüksüz 1 eşya)
- ☐ Ironhook'ta ahbaplar (Kodeste +1 Kademe)
- ☐ Seçkin Madrabazlar
- ☐ Seçkin Hergeleler
- ☐-☐-☐ Metin (+1 buhran hanesi)

SATIŞ ALANI: SATIŞ—TEDARİK—GÖVDE GÖSTERİSİ—SOSYALLEŞME

AVANE — ÇETE ○ — ERBAP ○
ZAYIF — KIRIK — BOZUK — ZIRH

AVANE — ÇETE ○ — ERBAP ○
ZAYIF — KIRIK — BOZUK — ZIRH

AVANE — ÇETE ○ — ERBAP ○
ZAYIF — KIRIK — BOZUK — ZIRH

AVANE — ÇETE ○ — UZMAN ○
ZAYIF — KIRIK — BOZUK — ZIRH

İN
- ☐☐ Araba
- ☐☐ Tekne
- ☐ Gizli
- ☐ Koğuş
- ■☐ Güvenli
- ☐☐ Kasa
- ☐ Atölye

KALİTE
- ☐ Evraklar
- ☐ Teçhizatlar
- ☐ Edevatlar
- ☐ Malzemeler
- ☐ Aletler
- ☐ Silahlar

TALİM
- ☐ İdrak
- ☐ Maharet
- ■ Dirayet
- ☐ Şahsi
- ☐-☐-☐-☐ Ustalık

AVANELER
- ☐☐ İspiyoncular
- Hergeleler
- Madrabazlar
- Avareler
- Mürİtler

BLADES IN THE DARK TAYFA VESİKASI

İSİM _____ ŞÖHRET _____

İN _____

NÂM — MINTIKA | HAKİMİYET — ZAYIF — GÜÇLÜ | KADEME ○ ○ ○ ○

SORGU ODASI Mekanda **Buyruk** ve **İkna** için **+1 zar**	**MINTIKA**	**SADIK TEFECİ** Hırsızlık ve soygun işlerinde **+2 mangır**	**KUMARHANE** Molada kademe zarı-hararet = **mangır**	**TAVERNA** Mekanda **Muhabbet** ve **İkna** için **+1 zar**
BATAKHANE Molada kademe zarı-hararet = **mangır**	**MUHBİRLER** Malumat toplamaya **+1 zar**	**İN**	**MINTIKA**	**GÖZCÜLER** Mıntıkanızda **Keşif** ve **Av** için **+1 zar**
CADIBALIĞI ÇİFTLİĞİ Ceset imhası. Cinayet hararetini **1 azalt**	**REVİR** Nekahat hamlelerine **+1 zar**	**GİZLİ SEVKİYAT** Hırsızlık ve soygun işlerinde **+2 mangır**	**MINTIKA**	**GİZLİ YOLLAR** Sızmada angajmana **+1 zar**

HARARET — FİRARİ SEVİYESİ

MANGIR ☐☐☐☐ | KASALAR ☐☐☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐☐

Tayfa kademe atlayınca herkes kademe+2 zula alır.

GÖLGELER

HIRSIZLAR, CASUSLAR VE SABOTAJCILAR

HÜNERLER

- ○ **Herkes Hırsız:** Herkes, **Süzülme**, **Marifet** veya **Tertibat** hareketlerinden birine +1 puan ekleyebilir (azami 3 puan).
- ○ **Hayalet Yankıları:** Garip tecrübeler ya da ritüeller sayesinde tüm tayfa üyeleri, hayalet alanındaki bina ve cisimleri görebilir ve onlarla etkileşime geçebilir.
- ○ **İstifçiler:** İninizi çalıntı eşyalarla doldurmuşsunuz. Kaynak tedariği faaliyetinde **+1 zar** alırsınız.
- ○ **Himaye:** Tayfa kademenizi yükseltirken gereken **mangır** miktarı yarıya iner. Sizi kim himaye ediyor ve neden?
- ○ **İkinci Kat: Sızma** planı yürüttüğünüzde **angajmana +1 zar** alırsınız.
- ○ **Kayıp İz: Bela** zarında **iki kez zar atıp** istediğinizi seçebilirsiniz. Tayfanın hararetini azaltırken **+1 zar** alırsınız.
- ○ **Senkron:** Grup hareketi yaptığınızda, farklı oyuncuların zarlarındaki birden fazla 6 **kritik** başarı sayılır.
- ○○ **Gedikli:** Başka bir tayfadan bir hüner seçin.

TAYFA TECRÜBESİ

Her celse sonunda, aşağıdaki her madde için 1 TP işaretleyin (veya aynı şey birden fazla olduysa 2 TP)

- *Casusluk, hırsızlık veya sabotaj işi başardınız mı?*
- *Mevcut kademenizin üzerindeki zorluklarla başa çıktınız mı?*
- *Tayfanızın şöhretini arttıdınız ya da yeni bir ün kazandınız mı?*
- *Tayfanızın hedef, saik, mücadele veya tabiatını ifade ettiniz mi?*

AHBAPLAR

- ▷ Dowler, bir kâşif
- ▷ Laroze, bir mavi urbalı
- ▷ Amancio, bir komisyoncu
- ▷ Fitz, bir koleksiyoner
- ▷ Adelaide Phroaig, bir soylu
- ▷ Rigney, bir meyhane sahibi

TAYFA TAKVİYELERİ

- ☐ Hırsız tertibatı (yüksüz 2 alet veya teçhizat)
- ☐ Yeraltı Haritaları ve Anahtarlar
- ☐ Seçme Madrabazlar
- ☐ Seçme İspiyoncular
- ☐-☐-☐ Tekin (+1 buhran hanesi)

AV SAHASI: HIRSIZLIK — CASUSLUK — SOYGUN — SABOTAJ

AVANE — ÇETE ○ — ERBAP ○
ZAYIF | KIRIK | BOZUK | ZIRH

AVANE — ÇETE ○ — ERBAP ○
ZAYIF | KIRIK | BOZUK | ZIRH

AVANE — ÇETE ○ — ERBAP ○
ZAYIF | KIRIK | BOZUK | ZIRH

AVANE — ÇETE ○ — UZMAN ○
ZAYIF | KIRIK | BOZUK | ZIRH

İN
- ☐☐ Araba
- ☐☐ Tekne
- ■ Gizli
- ☐ Koğuş
- ☐☐ Güvenli
- ☐☐ Kasa
- ☐ Atölye

KALİTE
- ☐ Evraklar
- ☐ Teçhizatlar
- ☐ Edevatlar
- ☐ Malzemeler
- ☐ Aletler
- ☐ Silahlar

TALİM
- ☐ İdrak
- ■ Maharet
- ☐ Dirayet
- ☐ Şahsi
- ☐-☐-☐-☐ Ustalık

AVANELER
- ☐☐ İspiyoncular, Hergeleler, Madrabazlar, Avareler, Mürİtler

BLADES IN THE DARK TAYFA VESİKASI

İSİM _____ ŞÖHRET _____

İN _____

NÂM ▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰ MINTIKA | HAKİMİYET ZAYIF | GÜÇLÜ | KADEME ○○○○

○ **MINTIKA**	○ **YAN İŞLER** Molada kademe zarı-hararet = **mangır**	○ **LÜKS SİMSARI** Üst sınıf hedeflerden **+2 mangır**	○ **BATAKHANE** Molada kademe zarı-hararet = **mangır**	○ **TAVERNA** Mekanda **Muhabbet** ve **İkna** için **+1 zar**
○ **KADİM KAPI** Ölümdiyarına güvenli geçiş	○ **MINTIKA**	**İN**	○ **MINTIKA**	○ **MINTIKA**
○ **GİZLİ ROTALAR** Sevkiyatta angajmana **+1 zar**	○ **MUHBİRLER** Malumat toplamaya **+1 zar**	○ **FİLO** Avanelerinizin kendi araçları olur	○ **KILIF HAREKÂTI** Her işten sonra **-2 hararet**	○ **DEPO** Mülk edinme hamlelerine **+1 zar**

HARARET ▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰▰ FİRARİ SEVİYESİ

MANGIR ☐☐☐☐ | KASALAR ☐☐☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐☐

Tayfa kademe atlayınca herkes kademe+2 zula alır.

Vâsıta Meziyetleri

Çevik: Vâsıta kolay kontrol edilir. Zor manevralarda **+1 zar.**

Basit: Vâsıta tamiri kolaydır. **Molada** tüm hasarı kaldırabilirsiniz.

Sağlam: Vâsıta bozulsa bile çalışmaya devam eder.

Vâsıta Kusurları

Masraflı: Bu vâsıtayı işletmek için her molada **1 mangır** gerekir.

Göze Batar: Vâsıtanın akılda kalıcı bir özelliği vardır. Bir işte kullanıldığında **+1 hararet** alırsınız.

Huysuz: Vâsıtanın bazı garipliklerini yalnızca bir kişi bilir. Bu kişi kullanmıyorsa vâsıta **-1 kalite**yle çalışır.

KAÇAKÇILAR

YASAK MAL TEDARİKÇİLERİ

HÜNERLER

○ **Aileden Biri:** Bir vasıtanızı **avane** olarak yaratın (vasıta meziyetleri ve kusurlarını kullanarak). **Kalitesi** Kademeniz +1 olur.

○ **Hep Birlikte: Mola** sırasında, avanelerinizden biri tayfa adına bir mola faaliyeti gerçekleştirebilir: **kaynak tedariği**, **harareti azaltmak** ya da **uzun vadeli bir proje**.

○ **Hayalet Postası:** Acı tecrübeler ya da okült ritüeller sayesinde tüm tayfa üyeleri ruhlar tarafından ele geçirilmez hâle gelir. Dilerseniz ikinci bir hayaleti bedeninizde *taşımayı* seçebilirsiniz.

○ **Sadece Geçiyorduk: Mola** sırasında **-1 hararet** alırsınız. Hararetiniz 4 veya daha az olduğunda, kendinizi sıradan vatandaş gibi tanıtmak istediğinizde **+1 zar** alırsınız.

○ **Kaldıraç:** Tayfanız başka camialara yasadışı mal temin eder. Bu başarılar onlara da yarar sağlar. Her nâm kazandığınızda, **+1 nâm** fazladan kazanın.

○ **Yağmacılar:** Bir vâsıta üstünde çatışmaya girdiğinizde, verdiğiniz vâsıta hasarı ve sürat etkisi **+1 tesir** kazanır. Ayrıca vâsıtanız **zırh** kazanır.

○ **Serseriler:** Her karakter **Marifet**, **Süzülme** veya **Cenk** hareketlerinden birine +1 puan ekleyebilir (azami 3 puan).

○○ **Gedikli:** Başka bir tayfadan bir hüner seçin.

TAYFA TECRÜBESİ

Her celse sonunda, aşağıdaki her madde için 1 TP işaretleyin (veya aynı şey birden fazla olduysa 2 TP)

- *Kaçakçılık işi başardınız, tedarikçi veya müşteri edindiniz mi?*
- *Mevcut kademenizin üzerindeki zorluklarla başa çıktınız mı?*
- *Tayfanızın şöhretini arttıdınız ya da yeni bir ün kazandınız mı?*
- *Tayfanızın hedef, saik, mücadele veya tabiatını ifade ettiniz mi?*

AHBAPLAR

▷ Elynn, bir liman işçisi
▷ Rolan, bir torbacı
▷ Sera, bir silah tüccarı
▷ Nyelle, bir ruh kaçakçısı
▷ Decker, bir anarşist
▷ Esme, bir tavernacı

TAYFA TAKVİYELERİ

☐ Kaçakçı tertibatı (2 yük tamamen gizli sayılır)
☐ Kamuflaj (duran araçlar tamamen gizli sayılır)
☐ Seçme Avareler
☐ Mavna (hareketli in)
☐-☐-☐ Tekin (+1 buhran hanesi)

KARGO: ESRARLI/TUHAF—SİLAH—YASAKLI MAL—YOLCU

AVANE | ÇETE ○ | ERBAP ○
ZAYİF | KIRIK | BOZUK | ZIRH

AVANE | ÇETE ○ | ERBAP ○
ZAYİF | KIRIK | BOZUK | ZIRH

AVANE | ÇETE ○ | ERBAP ○
ZAYİF | KIRIK | BOZUK | ZIRH

AVANE | ÇETE ○ | UZMAN ○
ZAYİF | KIRIK | BOZUK | ZIRH

İN
■☐ Araba
☐☐ Tekne
☐ Gizli
☐ Koğuş
☐☐ Güvenli
☐☐ Kasa
☐ Atölye

KALİTE
☐ Evraklar
☐ Teçhizatlar
☐ Edevatlar
☐ Malzemeler
☐ Aletler
☐ Silahlar

TALİM
☐ İdrak
■ Maharet
☐ Dirayet
☐ Şahsi

AVANELER
☐☐
İSPİYONCULAR
HERGELELER
MADRABAZLAR
AVARELER
MÜRİTLER

☐-☐-☐-☐ Ustalık

BLADES IN THE DARK

.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	İN	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....

KODES İSTİKHAKLARI

ŞARTLI TAHLİYE Firari seviyeniz 1 düşük sayılır	**KOĞUŞ SERVİSİ** Kodesteyken +2 YÜK	**DOST KIYAĞI** Başka bir tayfa türünden bir istihkak alın	**KOĞUŞ KONTROLÜ** Kodeste asla kâbus almazsınız
GARDİYAN PAYI Mapus zarı için +1 ZAR alın	**KODES**	**GARDİYAN PAYI** Mapus zarı için +1 ZAR alın	**DOST KIYAĞI** Başka bir tayfa türünden bir istihkak alın
BELALI TİPLER Kademe atlama bedeli 2 mangır azalır	**KOĞUŞ SERVİSİ** Kodesteyken +2 YÜK	**DOST KIYAĞI** Başka bir tayfa türünden bir istihkak alın	**DOST KIYAĞI** Başka bir tayfa türünden bir istihkak alın

DOST KIYAĞI
İçerideki ahbaplarınızdan biri, kendi camiasının tayfanıza bir kıyak geçmesini ayarlar. Tayfanız için başka bir tayfa türünden bir istihkak alın. Bu istihkak bir mıntıka olamaz.

KOĞUŞ KONTROLÜ
Tayfanız bir koğuşu baştan sona ele geçirmiştir—gardiyanlarıyla birlikte. Kodese düştüğünüzde asla kâbus almazsınız.

GARDİYAN PAYI
Ironhook hapishanesinde birkaç gardiyanı maaşa bağlamışsınızdır. Biriniz kodese düştüğünde, Mapus zarı için +1 ZAR alın.

BELALI TİPLER
Kodesteki belalı namınız, Doskvol'de tayfanızın havasını yükseltir. Tayfanız Kademe atladığında mangır bedeli 2 eksik olur.

ŞARTLI TAHLİYE
Hâkimler ve kodes müdürü üzerindeki siyasi baskılar işe yarar. Bu istihkakla birlikte, hep daha kısa süre yatarsınız. Firari seviyeniz 1 düşükmüş gibi hesaplanır. *Mesela firari seviyeniz 3 iken kodese düşerseniz, 2. seviyeye denk birkaç ay yatarsınız, tam yıl değil.*

KOĞUŞ SERVİSİ
İçeride bir kaçakçılık hattı kurmuşsunuzdur. Kodesteyken +2 yük hakkınız olur (normalde sıfırdan başlarsınız). Bu istihkakı iki kez alırsanız, yükünüz 4 olur. Ayrıca, bir yük eşyası yerine 1 mangır taşıyabilirsiniz—rüşvet ya da içeride malzeme tedariki için. Tayfanız her soluklanmada bu kodes yükünü sıfırlayabilir.

DOSKVOL CAMİASI

YERALTI	KADEME	HAKİMİYET	İTİBAR
Görünmezler	IV	G	
Arıkovanı	IV	G	
Alev Çemberi	III	G	
Gümüş Çiviler	III	G	
Lord Scurlock	III	G	
Kargalar	II	Z	
Yağkarası	II	Z	
Kızıl Kuşaklılar	II	Z	
Loş Bacılar	II	G	
Öğütücüler	II	Z	
Kancabıçaklar	II	Z	
Zuhûriler	II	Z	
Boz Pelerinliler	II	G	
Ulf Ironborn	I	G	
Sis İtleri	I	Z	
Gaip	I	Z	

KURUMLAR	KADEME	HAKİMİYET	İTİBAR
İmparatorluk Askeriyesi	VI	G	
Şehir Meclisi	V	G	
Muhafaza Nezareti	V	G	
Azmarân Avcıları	V	G	
Ironhook Hapishanesi	IV	G	
Çakıncılar	IV	G	
Ruh Bekçileri	IV	G	
Mavi Urbalılar	III	G	
Müfettişler	III	G	
Iruvia Konsolosluğu	III	G	
Skovlan Konsolosluğu	III	Z	
İtfaiye	II	G	
Severos Konsolosluğu	I	G	
Hançer Adaları Konsolosluğu	I	G	

MESLEK	KADEME	HAKİMİYET	İTİBAR
Vakıf	IV	G	
Limancılar	III	G	
Gondolcular	III	G	
Gemiciler	III	Z	
İşçiler	III	Z	
Arabacılar	II	Z	
Şifreciler	II	G	
Mürekkipler	II	Z	
Demirdârlar	II	Z	
Hizmetkârlar	II	Z	

AZINLIK	KADEME	HAKİMİYET	İTİBAR
Vecd Kilisesi	IV	G	
Güruh	III	G	
Yankı Yolu	III	G	
İlah-ı-Nisyân	III	Z	
Uzlaşmışlar	III	G	
Skovlandlı Mülteciler	III	Z	
Ağlayan Hanım	II	G	
Ölümdiyarı Leşçileri	II	Z	

HEMŞEHRİLER	KADEME	HAKİMİYET	İTİBAR
Whitecrown	V	G	
Brightstone	IV	G	
Charterhall	IV	G	
Six Towers	III	Z	
Silkshore	II	G	
Nightmarket	II	G	
Crow's Foot	II	G	
The Docks	II	G	
Barrowcleft	II	G	
Coalridge	II	Z	
Charhollow	I	G	
Dunslough	I	Z	

SAVAŞ

Herhangi bir camia ile savaşta iken (itibar -3) aşağıdakiler başınıza gelir:

- 1 hakimiyet kaybedin (geçici olarak, savaş sürdükçe). Kademeniz düşebilir.
- Karakterler 2 yerine 1 mola hamlesi yapabilirler.
- Her işten +1 hararet alın.
- Mangır getiren istikhaklarınız (batakhaneler, dövüş çukurları, torbacılar, vb.) normal gelirlerinin yarısını getirir (aşağı yuvarlayın).

ÖNEMLİ MEKANLAR

1. **Zifirdeniz:** Felaket sırasında okyanuslar simsiyah mürekkebe dönüştü. Yüzeyin çok altında yıldız kümeleri gibi ışık noktaları parıldar. Yalnızca en gözü kara kaptanlar, karayı göremeyecek kadar açılmayı göze alır. İntikamcı hayaletler açık denizden uzak durma eğilimindedir; ama derinliklerde çok daha korkunç varlıklar kol gezer.
2. **Yitik Mahalle:** Vaktiyle zengin bir bölgeydi. Veba nedeniyle harap oldu ve ikinci yıldırım bariyeri inşa edilince Ölümdiyarı'na terk edildi. Gözü kara olanlar için hâlâ pek çok kayıp hazine barındırır.
3. **Ironhook Hapishanesi:** Göğe yükselen metal bir kale. En azılı (ya da en şanssız) suçlular burada tutulur. Çoğu Dunslough' daki tarlalarda ve maden ocaklarında zorla çalıştırılır. İdam mahkûmları Ölümdiyarı' na yollanır.
4. **Gaddoc Tren İstasyonu:** İmparatorluk'un dört bir yanından gelen elektro-trenler her gün burada yolcu ve mal taşır.
5. **Yılanbalığı Çiftlikleri ve** Tarlalar: Doskvol'un yiyecek ihtiyacının yarısı ithal, yarısıysa yerel yılanbalığı çiftlikleri, mantar mağaraları ve ışıklı lambalarla yetiştirilen mahsullerden sağlanır.
6. **Eski Kuzey Limanı:** İkinci yüzyıldaki selden önce, Dosk Nehri deltasındaki bataklığa kömür madeni kolonisi kurulmuştu. Gemiler Skovlan'a geçmeden önce burada durup erzak alırdı. İkinci yıldırım bariyeriyle birlikte bu liman da Ölümdiyarı'na bırakıldı.
7. **Ölümdiyarı:** Yıldırım bariyerinin ötesi, taşlaşmış ağaçlar, kül ve kara sisle kaplı ıssız bir çorak arazi. Bitmek bilmeyen hayalet sürüleri, en zayıf yaşam belirtisini bile avlamak üzere dolaşır.

SEMTLER

Aktaç: Vali Bey, Avcı Komutanı, Baş Muhafız ve Doskvol Akademisi'nin devasa malikâneleri burada yer alır.

Billurtaş: Şehrin varlıklı seçkinlerine ait görkemli konaklar ve lüks dükkânlar.

Nizamhane: Şehir yönetim binaları ve zanaatkârlar ile tüccarların merkezi.

Altikule: Bir zamanlar zengin bir semtti, şimdi yıpranmış ve harap durumda.

İpekyalı: "Kerhane mahallesi" olarak bilinen sanatçı mahallesi.

Gecepazarı: Rayla gelen egzotik malların ticaret merkezi. Birçok satıcı aynı zamanda yasadışı ürünlerle de uğraşır.

Kargaayağı: Çok katlı, sıkışık sokaklardan oluşan bir semt. Çetelerin hâkimiyetinde.

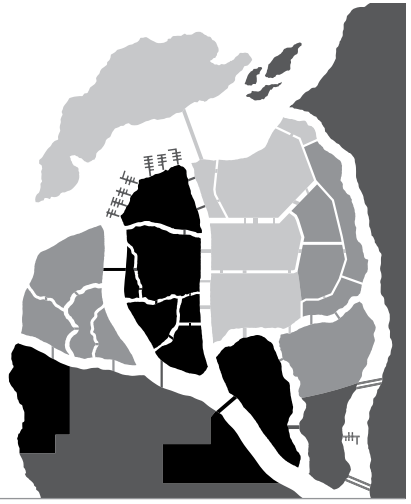
Rihtım: Sert meyhaneler, dövmeci dükkânları, dövüş çukurları ve depolar.

Yariktepe: Tarlalarda ve yılanbalığı çiftliklerinde çalışan çiftçilerin yaşadığı yerleşim ve pazar bölgesi.

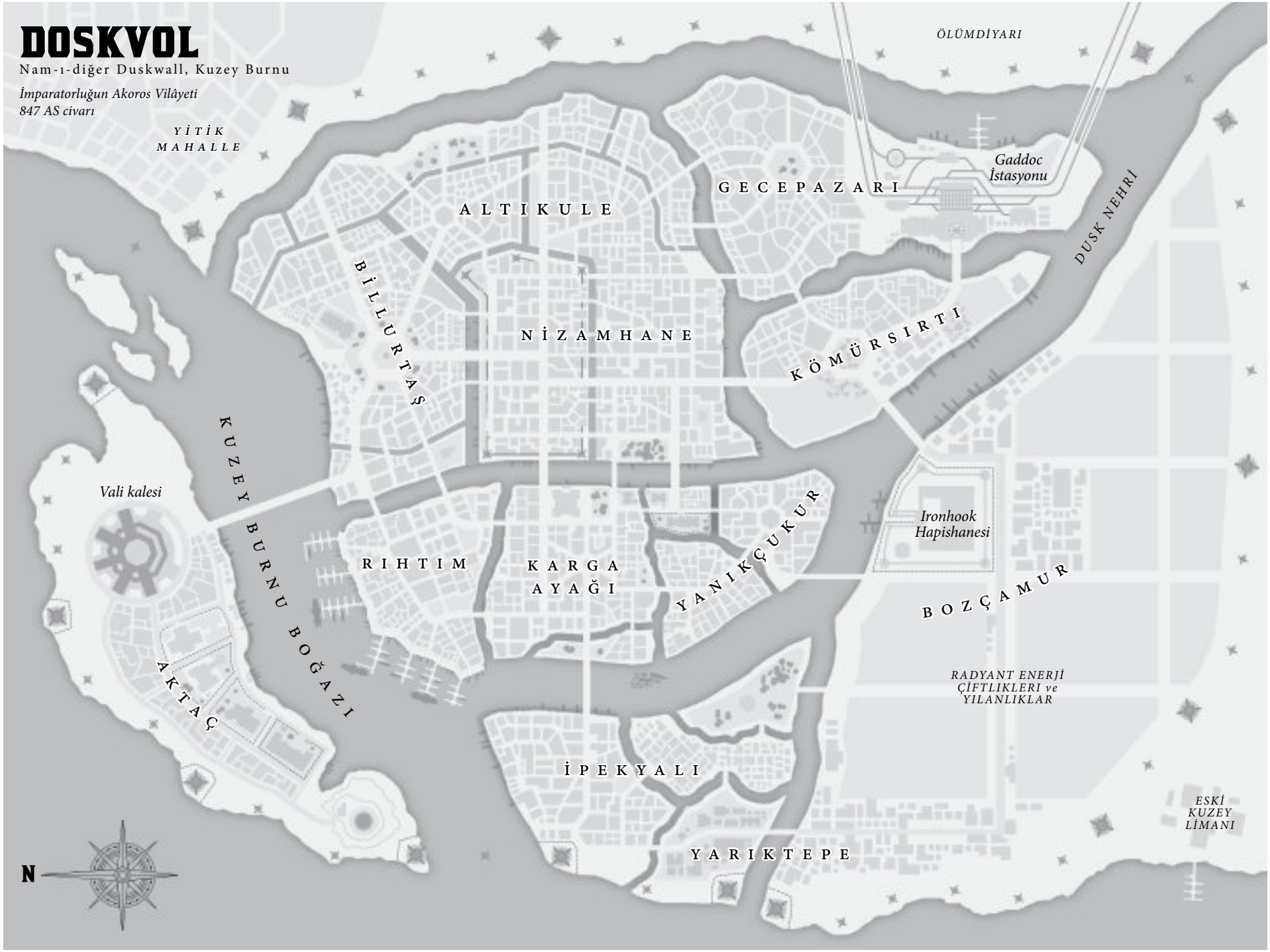
Kömürsırtı: Doskvol'un orijinal madenci yerleşiminin kalıntısı. Şimdi işçilerin ve sanayi fabrikalarının bulunduğu semt.

Yanıkçukur: Teneke evlerden ve iç içe geçmiş kiralık dairelerden oluşan bir labirent.

Bozçamur: Mahkûmların çalıştırıldığı bir emek kampı ve fakirler için bir getto.



Servet: Zengin Orta Fakir


DOSKVOL
Nam-ı-diğer Duskwall, Kuzey Burnu
İmparatorluğun Akoros Vilâyeti
847 AS civarı
YİTİK MAHALLE
ÖLÜMDİYARI
Gaddoc İstasyonu
GECEPAZARI
ALTIKULE
DUSK NEHRİ
BİLLURTAŞ
NİZAMHANE
KÖMÜRSIRTI
KUZEY BURNU BOĞAZI
Vali kalesi
Ironhook Hapishanesi
YANIKÇUKUR
RIHTIM
KARGA AYAĞI
BOZÇAMUR
AKTAÇ
RADYANT ENERJİ ÇİFTLIKLERİ ve YILANLIKLAR
İPEKYALI
ESKİ KUZEY LİMANI
YARIKTEPE
N

KIRIKADALAR

AKOROS
Karanlık, taşlaşmış ormanlar ve kayalık tepelerle kaplı bir diyar. Zengin kıyı şehirleri, dev avcılığı ve iç bölgelerdeki maden kolonileri sayesinde zenginleşmiştir. İmparatorluk burada doğduğu için Akoroslulara bazen "İmparatorluklular" da denir. Genellikle açık tenli ve koyu saçlıdırlar.

SEVEROS
Karanlık çalılıklarla ve dikenli bitki örtüsüyle kaplı rüzgârlı düzlüklerden oluşur. İmparatorluk şehirlerinin dışında, bazı yerliler hâlâ özgür kabileler hâlinde yaşar; hayalet avlayan atlarına binip Ölümdiyarı'nda eşya toplarlar. Genellikle koyu tenli ve koyu saçlıdırlar.

IRUVIA
Simsiyah çöller, obsidyen dağlar ve azgın volkanlarla kaplı bir ülke. Bazı söylentilere göre, Iruvia'da yönetim pozisyonları iblisler tarafından alenen işgal edilmiştir. Halkı genellikle koyu tenli ve koyu saçlıdır.

HANÇER ADALARI
Yoğun ormanlarla kaplı tropikal bir takımada. Felaketin ardından karanlık ve çarpık bir hâle gelmiştir. Bazıları, oradaki halkın yıldırım bariyerleri olmadan yaşadığını söyler. Peki, bunu nasıl başarıyorlar? Yerliler genellikle bakır tenli ve koyu saçlıdır.

SKOVLAN
Soğuk dağlar ve sert tundralarla kaplı, hırpalanmış bir toprak. Skovlan, İmparatorluk egemenliğine karşı en son direnen bölgeydi. Halkı genellikle soluk tenli, sarı ya da kızıl saçlıdır.

TYCHEROS
İmparatorluktan uzak, bağlantısız bir ülke. Söylentilere göre Tycheroslular (kabaca "Gâvurlar" da denir) soylarında iblis kanı taşır.

DÜNYA HAKKINDA NOT
Kırıkadalar, Felaket'ten arta kalan büyüsel kuvvetler nedeniyle çılgınca değişen iklimlere sahiptir. Zifirdeniz'in "suyu" opak siyah bir mürekkep gibidir ama yüzeyin çok altında parıldayan yıldız kümeleri görülebilir. Güneş, yalnızca şafakta ve günbatımında cılız bir alacakaranlık sağlayan sönmüş bir köz gibidir; dünyanın geri kalanı karanlıktadır.

Burası vaktiyle masalsı bir büyü ve mucize diyarıydı — ama sonra yıkıldı ve üzerine endüstriyel bir uygarlık inşa edildi.

Burada bilimsel gerçekçilik beklemeyin.

KURAL ÖZETİ 1

HAREKET ZARI

- Her hareket puanı için **1 ZAR.**
- Omuz veren varsa **+1 ZAR**
- Gayret eder veya bir Şeytan Akdi kabul edersen **+1 ZAR.**

HAKİM

Kendi şartlarınla hareket edersin. Avantaj sendedir.

KRİTİK: Bır üst seviye **tesir** ile yaparsın.

6: Yaparsın.

4/5: Tereddüt edersin. Geri çekilip başka bir yöntem dene, ya da ufak bir bedel öde: bir **sıkıntı** yaşanır, **tesirin** azalır, **hafif hasar** alırsın ya da vaziyet **tekinsiz** hâle gelir.

1-3: Tökezlersin. Ya **tekinsiz** bir fırsata atla, ya da geri çekilip başka bir yöntem dene.

TESİR
Nafile
Cılız
⟩ Vasat ⟨
Kıyak
Muazzam

TEKİNSİZ

Başa baş durumdasın. Ateş altındasın. Şansını zorluyorsun.

KRİTİK: Bır üst seviye **tesir** ile yaparsın.

6: Yaparsın.

4/5: Oldu ama bir bedeli var. Bir **sıkıntı** yaşanır, **tesirin** azalır, **hasar** alırsın ya da vaziyet **vahim** hâle gelir.

1-3: İşler sarpa sarar. **Hasar** alırsın, bir **sıkıntı** yaşanır, vaziyet **vahim** hâle gelir, bu **fırsatı kaybedersin**.

Her vahim hamlede ilgili vasfa bir TP yaz.

VAHİM

Haddinden fazla açıldın. Başın belada.

KRİTİK: Bır üst seviye **tesir** ile yaparsın.

6: Yaparsın.

4/5: Oldu ama bir bedeli var. Bir **ciddi sıkıntı** yaşanır, **tesirin** azalır ya da **ağır hasar** alırsın.

1-3: İşi batırırsın. **Ağır hasar** alırsın, bir **ciddi sıkıntı** yaşanır, bu **fırsatı kaybedersin**.

*Anlatıcı **bedelleri** duruma göre belirler. Bazen bir, bazen birkaç, hatta tümüyle karşılaşırsın. Bir **mukavemet zarıyla** bunlardan kaçınmaya ya da azaltmaya çalışabilirsin.*

MUKAVEMET ZARI

- Her vasıf puanı için **1 zar**

Bir **bedeli** hafifletir ya da tamamen engellersin ve 6 eksi en yüksek zar sonucu kadar **buhran** alırsın. *Eğer **kritik** atarsan, 1 buhran temizlenir.*

TAKIM OYUNU

OMUZ VER	1 **buhran** alarak bir arkadaşına **+1 ZAR** ver. Zarın sıkıntılarını sen de çekebilirsin. Bir hamleye sadece bir kişi omuz verebilir.
BAŞI ÇEK	Bir **grup hamlesine** öncülük et. Katılan herkes için ayrı ayrı zar atılır. En iyi sonuç tüm grup için geçerli olur.
KORU	Bir arkadaşının yerine **tehlikeyi üstlen**. Onun yerine **bedel** ödersin. İstersen normal şekilde **mukavemet** zarı atabilirsin.
OYUN KUR	Hamlenle bir arkadaşına zemin hazırlarsın. Başarırsan, peşinden gelen herkes **+1 tesir** ya da **iyileşmiş vaziyet** alır.

HAREKETLER

- Ruhlara ve hayalet düzlemine **İNTİBAK** et; elektroplazmik enerjiyi yönlendir; hayaletleri algıla ve onlarla iletişim kur; ruhbilimini anla.
- Kişiliğinle otorite kurarak **BUYRUK** ver; gözdağı ver ya da tehdit et; tayfadan biriyle bir eyleme liderlik et.
- Geçmişin, dostların ya da rakiplerinle bağlantı kurarak **MUHABBET** et; kaynaklara, bilgilere, kişilere veya mekânlara erişim sağla.
- Birinin cebinden bir şeyi çalarak, el çabukluğuyla kandırarak ya da bir aracı kullanarak **MARİFET** göster.
- Bir hedefi gözleyip konumunu ve hareketlerini belirleyerek, uzaktan hassas atışlarla **AVLA**.
- Fark edilmeden hareket et, engelleri aşarak tırman, yüz, koş, zıpla, yuvarlan. Yakın mesafeden ani şiddetle **SÜZÜL**: enseden sapla, boğaz kes, haydarı ver vb.
- Yakın dövüşte bir rakiple **CENK** et; mevzi al, saldır; kavga et, güreş tut.
- Bir kişiyi, belgeyi ya da nesneyi dikkatlice inceleyerek **TAHLİL** et; bilgi topla, kavrayış kazan, araştırma yap.
- Bir yeri ya da durumu **KEŞFET**; olup biteni anlamaya çalış, tehlikeyi önceden sez, fırsatlara dair bilgi edin.
- Birini cazibe, mantık, aldatma, kılık değiştirme ya da blöf ile etkile; tutumlarını ya da davranışlarını **İKNA** ile değiştir.
- Tuzağı etkisizleştirerek, kilit açarak ya da kasayı kırarak **TERTİP** yap; mekanizmalar yarat, değiştir, boz, onar; zemberekli ve elektroplazmik cihazları lehine kullan.
- Bir yeri, nesneyi ya da engeli vahşi güçle ya da dikkatli sabotajla **TAHRİP** et; savunmayı kır, dikkat dağıt, karmaşa yarat.

KURAL ÖZETİ 2

İş sonrasında sırasıyla hasılat, hararet, belâ ve mola ile ilgilenin

1. HASILAT

Tayfa, her işten vasati **2 NAM** kazanır. Eğer hedef sizden daha üst kademedeyse, her kademe fark için **+1 NAM,** daha düşük kademedeyse, her kademe fark için **-1 NAM** alırsınız (asgari sıfır). *(İşi tamamen sessiz yürütürseniz hiç nam kazanmazsınız.)*

Ayrıca, operasyonun niteliğine göre **MANGIR** kazanırsınız (sağdaki liste)

- **2 MANGIR:** Ufak iş; birkaç dolu kese.
- **4 MANGIR:** Küçük iş; sağlam bir kasa.
- **6 MANGIR:** Orta iş; makul ganimet.
- **8 MANGIR:** Büyük iş; sağlam vurgun.
- **10+ MANGIR:** Şahane iş; devasa ganimet.

Eğer bir sokak ağasına ya da büyük bir örgüte haraç veriyorsanız, kademeniz+1 kadar mangırı düşersiniz.

2. HARARET

Bir işten ya da çatışmadan sonra tayfa **HARARET** alır. Hedef tanınmış veya bağlantılıysa **+1 HARARET**, olay düşman mıntıkasında geçtiyse **+1 HARARET**, savaş hâlindeyseniz **+1 HARARET**, cinayet varsa **+2 HARARET** ekleyin.

- **0 HARARET:** Sessiz; az dikkat çekti.
- **2 HARARET:** Temiz; normal dikkat çekti.
- **4 HARARET:** Gürültülü; çok dikkat çekti.
- **6 HARARET:** Vahşi; yıktınız geçtiniz.

Ayrıca *iş esnasında sıkıntılar veya şeytan akitlerinden kaynaklanan hararet eklenir.*

3. BELÂ

Vurgun sonrasında **FİRARİ** seviyeniz kadar zar atın ve neticeyi **HARARET** seviyenize göre okuyun.

HARARET 0-3	
1-3	Çete belası *veya* Zanlılar
4/5	Rakipler *veya* Susmayan ölüler
6	İşbirliği

HARARET 4/5	
1-3	Çete belası *veya* İfade
4/5	Misilleme *veya* Susmayan ölüler
6	Gövde gösterisi

HARARET 6+	
1-3	Satış *veya* Sorgulama
4/5	İblis dikkati *veya* Gövde gösterisi
6	Tutuklama

TUTUKLAMA: Bir müfettiş, tayfanızla ilgili bir dava dosyasını sulh yargıcına sunar. Mavi Urbalılar sizi tutuklamak üzere bir ekip yollar. Onlara (Aranma Seviyesi +3) **MANGIR** ödeyin, birini teslim edin (harareti sıfırlar), ya da kaçmaya çalışın.

İŞBİRLİĞİ: İtibarınızın +3 olduğu bir camia sizden bir kıyak ister. Yardımı kabul edin ya da camianın **KADEMESİ** kadar **NAM** ya da **1 İTİBAR** kaybedin. Eğer herhangi bir camiayla +3 itibarınız yoksa bir şey olmaz.

İBLİS DİKKATİ: Bir iblis tayfanızla ilgilenmeye başlar. Size karanlık bir teklifte bulunur. Kabul edin, dikkatinden kaçınmak için gizlenin (**3 NAM** kaybedersiniz), ya da başka bir şekilde başa çıkın.

SATIŞ: Ahbaplarınızdan, müşterilerinizden ya da iş çevrenizden biri, tayfayla olan bağlarını kesip başka bir camiaya sadakat göstermeye başlar. Hararet yüzünden sizi satmıştır.

ÇETE BELASI: Tayfanızdan bir çete (ya da başka bir avane) kusurundan dolayı başınızı belaya sokar. **KADEME+1** kadar **NAM** kaybedin, çetenin içinden birini harcayın ya da bir misillemeyi göğüsleyin. Eğer kusurlu bir çeteniz veya avaneniz yoksa bir şey olmaz.

SORGULAMA: Mavi Urbalılar tayfanızdan birini aldı. *Nasıl yakalandı?* Aynasızlara **3 MANGIR** ateşleyin, dayağı yiyin (**seviye 2 hasar**) veya ötün (**+3 hararet**). Bu sıkıntılara karşı mukavemet zarı atabilirsiniz.

İFADE: Mavi Urbalılar tayfanızdan bir avane ya da ahbap birini yakalayıp suçlarınız hakkında ifadesini alır. *Mavi Urbalılar sizce en zayıf halkayı kim sanıyor?*
Bir **kısmet zarı** atın, ne kadar öttğünü öğrenin (**1–3: +2 HARARET, 4–5: +1 HARARET**) veya onlara **2 MANGIR** rüşvet verin.

MİSİLLEME: Düşman bir camia size (ya da bir dost, ahbap veya zaaf tedarikçinize) hamle yapar. Özür olarak her kademeleri için **1 NAM** ve **1 MANGIR** ödeyin, sizinle uğraşmalarına izin verin, ya da karşılık verin ve kim patron gösterin.

RAKİPLER: Nötr bir camia oyun oynamaya başlar. Sizi, bir dostunuzu, tanıdığınızı ya da ihtiyaç sağlayıcınızı tehdit ederler. Kademeleri kadar **NAM** veya **MANGIR** ödeyin, ya da onlara karşı durup **1 İTİBAR** kaybedin.

GÖVDE GÖSTERİSİ: Kötü itibara sahip olduğunuz bir camia, elinizdeki bir istihkaka göz diker. Onlara **1 İSTİHKAK** verin ya da savaşa girin (itibar -3'e düşer). Eğer hiç istihkakınız yoksa, 1 hakimiyet kaybedin.

SUSMAYAN ÖLÜLER: Bir başıboş ruh tayfanızın peşine düşer (belki eski bir kurban?). Onu yok etmek veya kovmak için bir Fısıltı ya da bir Demirdar hizmetine başvurun, ya da kendiniz halledin.

ZANLILAR: Mavi Urbalılar tayfanın çevresinden birini yakalar. Oyunculardan biri bir dostunu ya da zaaf tedarikçisini zanlı olarak seçer. Bir **kısmet zarı** atın; sorguya direnip direnmediklerini öğrenin: (1–3: **+2 HARARET**, **seviye 2 hasar,** 4–5: **+2 HARARET**) ya da **1 MANGIR** ödeyip yollayın.

4. MOLA

İşler arasında kısa bir soluklanma fırsatı bulduğunuzda, aşağıdaki listeden **iki mola faaliyeti** gerçekleştirebilirsiniz. Ayrıca tüm **zırh** kullanımlarınız tazelenir. Mola sırasında her biri için **1 MANGIR** ya da **1 NAM** harcayarak ek faaliyet de yapabilirsiniz.

Herhangi bir mola zarı için, bir **ahbap** ya da **dost** size yardım ederse atışa **+1 ZAR** eklenir. Zar sonrası, harcadığınız her bir **MANGIR** karşılığında neticeyi **bir seviye artırabilirsiniz** — birine para vererek, rüşvetle ya da yardım tutarak (örneğin, 1-3 neticesi 4/5 olur, 4/5 → 6, 6 → Kritik).

KAYNAK TEDARİK ET	Geçici olarak bir **kaynak** tedarik et. Tayfanın **KADEME**siyle zar at. Netice, kaynağın **kalitesini** belirler (**1–3**: Adi – *Kademe –1*, **4/5:** Vasat – *Kademe*, **6:** Has – *Kademe +1*, **KRİTİK:** Fevkalade – *Kademe +2*). *Neticeyi fevkaladenin ötesine taşımak ve daha yüksek kalite kademelerine erişmek için mangır harcayabilirsin — her seviye için 2 mangır gerekir.*
UZUN VADELİ PROJE	**Uzun vadeli bir projeye** giriş (eğer imkanın varsa). Bir haslet zarı at ve proje saatine, her seviye için şu kadar parça işaretle: **1–3:** bir, **4/5:** iki, **6:** üç, **KRİTİK:** beş
NEKÂHAT	**Tedavi** alarak **nekâhat saatini** ilerlet (tıpkı uzun vadeli bir projede olduğu gibi). *Saat dolduğunda, her bir hasar bir seviye azalır.*
HARARET DÜŞÜR	Ekibin üzerindeki **harareti** nasıl düşürdüğünü anlat ve bir **HAREKET ZARI** at. Sonuca göre hararet şu kadar düşer: **1–3:** bir, **4/5:** iki, **6:** üç, **KRİTİK:** beş
TALİM	Bir vasfa ya da vesikaya **1 TP** işaretle (tayfanın ilgili talim takviyesi varsa **+1 TP**). *Her soluklanmada bir TP hattı yalnızca bir kez çalıştırılabilir.*
ZAAFINI TATMİN ET	Zaafının tedarikçisine uğra ve **en düşük vasfın** kadar zar at. En yüksek zar sonucun kadar **BUHRAN** sil. Eğer işaretli olandan fazla buhran silersen, kendini **fazla kaptırmış** olursun (aşağıya bak). *Eğer mola sırasında zaafını tatmin etmez ya da edemezen, kâbus kadar buhran alırsın.*

FAZLA KAPTIR
Zaafının peşinde giderken veya etkisi altındayken bazı kötü kararlar verdin. *Ne halt yedin?*

- **BELÂ ÇEK:** Ek bir belâ seç ya da zar at.
- **CAKA SAT:** Yediğin naneleri bülbül gibi şakıdın. **+2 HARARET**.
- **KAYIPLARA KARIŞ:** Bu karakter içip sıçarken başka birini oyna.
- **KAPI DUVAR:** Mevcut tedarikçin seni sildi. Yeni bir kaynak bul.

ANLATICI NEVALESİ

HEDEFLER

Ne olacağını anlamak için oyna.
Doskvol'e hayat ver.
Dünyayı dürüstçe sun.

İLKELER

Karakterlerin hayranı ol.
Bırak her şey hikayeden aksın.
Fazla kontrol etme.
Karakterlere hitap et.
Oyunculara hitap et.
Lanetli bır dünya resmet.
Yayılmacı bir sanayi tasvir et.
Riskleri düşün.

HAMLELER

Bir şeyler başlarken:

- **Amacınız ne?**
- **Ne plan yaptınız?** (ve teferruatı ne?)

Ve bir şey yolunda ilerlerken:

- **Nasıl yapıyorsun?** (hangi hareketi kullanıyorsun?)
- **Hedefin ne?** (tesiri ne?)

Kriz anına atla.
Bela gelmeden haberi gelsin.
Bedelini söyle ve sor.
Şeytan akdi teklif et.
Bir saat kur veya işaretle.
Oyunculara sor.
Eylemler ağlar boyunca ilerler.
Sahne arkasını da düşün.

Ne yapıyorsun?

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

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

LAKAPLAR: Zil, Huş, Tuğla, Böcek, Çıngırak, Sargı, Cırcır, Haç, Karga, Yankı, Çakmak, Kurbağa, Ayaz, Pençe, Nişancı, Tokmak, Kanca, Hurda, Sis, Ay, Çivi, İğne, Yek, Gölet, Halka, Yakut, Gümüş, Yüzücü, Ezgi, Mahmuz, Tutaç, Dikenotu, Diken, Tik-Tak, Onikiler, Tilki, Kırbaç, Sepetçi, Kabza, Kütük, Solucan.

EŞKÂL

Erkek, Kadın, Belirsiz, Gizlenmiş.

Sempatik	Sert	Façalı
Atik	Kirli	İnce
İskeletimsi	Yakışıklı	Yumuşak
Parlak	İri	Tıknaz
Dalgın	Kambur	Sert mizaçlı
Sakin	Gevşek	Güçlü
Keskin hatlı	Güzel	Çarpıcı
Soğuk	Açık	Tedirgin
Karanlık	Tombul	Yıpranmış
Narin	Sert	İnce
Alımlı	Hüzünlü	Zarif

Yakalı gömlek	*Paçavra ve parçalar*
Yılanderisi tulum	*Kalın tunik*
Dar elbise	*Çalıntı üniforma*
Dar tayt	*Keskin pantolon*
Yarım pelerin	*Kısa pelerin*
Kalın pelerin	*Etek ve bluz*
Kalın ceket	*Dar ceket*
Post ve kürkler	*Yumuşak çizme*
Başlık ve peçe	*Takım elbise kravat*
Başlıklı pelerin	*Askılar*
Başlıklı kaban	*Uzun çizme*
Örgü bere	*Kalın palto*
Örgü kazak	*Üçgen şapka*
Derilikler	*Yelek / cepken*
Uzun kaban	*Mumlu ceket*
Uzun atkı	*Geniş kemer*
Bol ipekler	*İş çizmesi*
Maske ve cübbe	*İş pantolonu.*

ŞEHİR TASVİRİ

is kaplı, Arnavut kaldırımı, soluk, zifiri karanlık, yemek kokusu, yağ birikintileri, gümüşi ay ışığı, sisli, nemli, ayaz, rüzgarlı, gölgeli, tuğlalı, yankılar, bacalar, gaz lambaları, elektro-lambalar, arabalar, saat kuleleri, fenerler, pipo dumanı, kanallar, gondollar, yağmur, çörtenler, harabeler, çan kuleleri, köprüler, kaldırımlar, iskeleler, ara sokaklar, sarnıçlar, lağım, gacırdayan makineler, ferforje.

DOSKVOL EŞRAFI

Lyssa, bir çete elebaşı. Soğuk ve hesapçı. Selefi, **Roric**'i öldürdü.

Loş Bacılar. Elalem bunların kan banyosu yapan cadılar olduğunu söyler. Evlerinin dışında görülmezler.

Ulf Ironborn, gaddar bir Skovlandlı; güç peşinde.

Mylera Klev, Kızıl Kuşaklar çetesinin elebaşı. Sanat eserleri koleksiyoncusu.

Baszo Baz, Yağkaraları elebaşısı. Viskiye bayılır.

Merrul Brime, sır simsarı; Başlıklı Tilki'nin sahibi.

Lady Drake, çetelerin bordrosunda bir hakim.

Kule, *Görünmezler*'in isimsiz elebaşı. **Yıldız**, baş yardımcısı. **Grull**, hırslı bir orta seviye kabadayı.

Mordis, gece pazarında bir tüccar. Çalıntı alır. Gerçek görünümünü cubbe ve kukuletayla gizler.

Taffer, gece pazarında bir tüccar. Tarikatçı.

Jira, gece pazarında bir tüccar. Kaçakçı.

Elstera Avrathi, mukim Iruvia konsolosu.

Brynna Skyrkallan, mukim Skovlan konsolosu.

Tyrsin Nol, mukim Severos konsolosu.

Andris, sadakati esnek bir casus ve muhbir.

Krop, inzibat memuru. Rüşvet almaz.

Lewit, Jol, Cinda, Reyf, mavi urbalılar.

Alon Helker, müfettiş hakim. Yozlaşmayla savaşır.

Casslyn Mora, yeraltına aile bağları olan bir hakim.

Belindra, Ironhook Hapishanesinde gardiyan.

Ereth Skane, nahoş zaafları olan bir avukat.

Denkirk Sol, ilginç şiarları olan bir avukat.

Polix, Doskvol Valisinin ataşesi. Gizli bir cinci ve efsuncu.

Nyryx and **Hoxan**, hizmet edecek bir fısıltı arayan, sokakta bedenden bedene gezen kaçak ruhlar.

Levyra, bir medyum.

Kember, İksir damıtıcısı. Şeytandişi'nin sahibi.

Raffello, doğaüstüne takmiş bir usta ressam.

Lannic, usta bir sanat taklitçisi.

SEMTLER (zenginden fakire)

Aktaç	Kömürsırtı
Billurtaş	Rıhtım
Altıkule	Kargaayağı
Nizamhane	Bozçamur
Gecepazarı	Yarıktepe
İpekyalı	Yanıkçukur

MEKANLAR	İŞLETMELER
Köprüaltı	Kapşonlu Tilki
Yankı Bahçeleri	Olta & Kanca
Gece Pazarı	Delik Kova
Kanallar	Şeytan Dişi
Tebeşir Cd. Köprüsü	Karaağaç
Mum Cd. Köprüsü	Kedi & Mum
Gaddoc İstasyonu	Kırık Çapa
Kırık Kalp Meydanı	Kırmızı Lamba
Örshane	Çivi & Şişe
Kara Daire	Altı Kol
Bellweather Krematoryumu	Eski Eğe
Ironhook Hapishanesi	Ay Kızı
Kan Çukurları	Zangoç
Kayıp Koğuş	Hazlewood
Ustura Tepesi	Quinn'in yeri

EVVELİYAT BUHRAN MALİYETİ

Kolayca fırsat bulunacak sıradan bir hamle için **0 BUHRAN.**

Karmaşık bir hamle veya az ihtimalli bir fırsat için **1 BUHRAN.**

Pek çok özel fırsat veya hazırlık gerektiren teferruatlı bir hamle için **2+ BUHRAN**

İDRAK	MAHARET	DİRAYET
Av	Marifet	İntibak
Tahlil	Süzülme	Buyruk
Keşif	Cenk	Muhabbet
Tertibat	Tahribat	İkna

BEDELLER

Sıkıntı (Saat doldur, 1-3 segment. Veya yeni bir **engel** veya **tehdit** ortaya çıkar.)

Tesirin azalır.

Hasar görürsün (1-3).

Bu **fırsatı kaybedersin**.

Daha **kötü** bir **vaziyete** düşersin.

TESİR

Tesir nasıl oluşuyor?

Eğer engele dair bir saat varsa, tesir seviyesine göre 1-3 segment doldur.

1. **ZAYIF**: *Tesir neden zayıflıyor? Engel olan ne var?*
2. **VASAT**: *Beklenen tesir ortaya nasıl çıkıyor? Yapacak başka bir şey var mı?*
3. **KIYAK**: *Tesir nasıl artıyor? Fazladan nasıl bir fayda sağlıyor?*

TESİR UNSURLARI

- KALİTE/KADEME +
- NİSBET +
- KUDRET +

ANGAJMAN ZARI

- Sırf kısmetine **1 ZAR** ile başla.
- Bu harekât özellikle cesur veya gözü kara mı? **+1 ZAR** al. Bu harekat fazla karmaşık veya bir çok şeye mi bağlı? **-1 ZAR** al.
- Planın teferruatı bir açığı bulup zayıf noktadan mı vuruyor? **+1 ZAR** al. Hedef bu yaklaşıma karşı hazırlıklı veya dirençli mi? **-1 ZAR** al.
- Tanıdık veya dostların bu iş icin yardım veya tavsiye verebilir mi? **+1 ZAR** al. Düşman veya hasımların burnunu sokuyor mu? **-1 ZAR** al.
- Hesaba katmak istediğin başka şeyler var mı? Kademe, mekan vb.

6+6: *Halihazırda ilk engeli aştın ve hakim vaziyettesin.*

6: *İşler başladığında hakim bir vaziyettesin.*

4/5: *İşler başladığında tekinsiz bir vaziyettesin.*

1-3: *İşler başladığında vahim bir vaziyettesin.*

BLADES IN THE DARK

TAYFA

İSİM

LAKAP

EŞKÂL

MEMLEKET: AKOROS – HANÇER ADALARI
İRUVİA – SEVEROS – SKOVLAN – TYCHEROS

MAZİ: ÂLİM – AMELE – MEMUR
TÜCCAR – ASKER – ASİL – EŞKIYA

İçini kemiren bir ***İHTİYAÇ*** *var: hayat özüne duyulan açlık. Bu ihtiyacı gidermek için, yaşayan birine musallat olup onun ruh enerjisini tüketmen gerekir (bu bir mola eylemi olabilir). Bunu yaptığında,* ***ZEVAL****'inin yarısını (aşağı yuvarlayarak) temizle.*

ZEVAL **KASVET**

MECZUP — TAHRİPKÂR — GAZABÎ
MÜPTELA — HUDUTKÂR — HUNHAR

HASAR

3			İMDAT
2			-1 ZAR
1			KEM TESİR

NEKAHAT
proje saati

ZIRH KULLANIMI

ZIRH	☐
AĞIR	☐
ÖZEL	☐

NOTLAR

HAYALET

Bedensiz bir rûh
VESİKA-I RÛHİ

VESİKA

İDRAK
- ● AV
- TAHLİL
- KEŞİF
- TERTİBAT

MAHARET
- MARİFET
- ● SÜZÜLME
- CENK
- TAHRİBAT

DİRAYET
- ● İNTİBAK
- BUYRUK
- MUHABBET
- İKNA

AVANTA ZAR

\+ **GAYRET ET** (2 buhran al) *veya* bir **ŞEYTAN AKDİ**ni kabul et

HAYALET MEZİYETLERİ

- ● **SURET-İ RÛH:** Artık, hayattaki eşgalini andıran elektroplazmik buhardan oluşan bir yoğuşumsun. Müspet dünyayla zayıf bir temas halindesin. Esrarlı kudretlere ve elektroplazmik etkilere karşı savunmasızsın. Süzülerek hareket eder, yorulmadan hızla uçabilirsin. Buhar hâlinde dar aralıklardan yavaşça sızabilirsin. Etrafını ürpertir, yaşayanlara dehşet saçarsın. Ruhkıran muskalar sana tesir eder (tiksintiyi yenmek için **2 ZEVAL** al). Ne zaman **BUHRAN** alacak olsan, onun yerine **ZEVAL** al. Ne zaman **KÂBUS** alacak olsan, onun yerine **KASVET** al.
- ○ **CİSM-İ TERK:** Hayalet suretindeki elektroplazmik buharı dağıtarak kısa süreliğine katı cisimlerin içinden geçebilirsin. Bunu yaptığında **1 ZEVAL** alırsın. Aşağıdaki her özellik için fazladan **1 ZEVAL** alırsın: *Etki süresi uzar (bir dakika—bir saat—bir gün) — ayrıca görünmez olursun — içinden geçen her şey tehlikeli biçimde elektriklenir ya da donar.*
- ○ **TEZAHÜR: 1 ZEVAL** alarak, hayalet alemindeki elektroplazmik yollardan süzülür ve hayattayken yakından bildiğin herhangi bir yere anında gidebilir ya da bir **HÜKÜM** çağrısına cevap verebilirsin.
- ○ **TOZKOPARAN: 1 ZEVAL** alarak birkaç saniyeliğine dünyayla güçlü bir temasa geçersin (sanki normal bedenin varmış gibi). Etki alanını ve kudretini artırmak istersen, 2 ila 6 **ZEVAL** daha alarak telekinetik kuvvet ve elektroplazmik şerareler yaratabilirsin.
- ○ **MUSALLAT:** Hayalet alemine **İNTİBAK** ederek yaşayan bir bedenin kontrolünü ele geçirebilirsin. Kontrolün tehdit altına girdiğinde ya elektroplazmik hasar riskiyle yeniden intibak etmen ya da bedeni terk etmen gerekir. Kontrolün; Bedenin ruhsal enerjisini tükettiğinde; esrarlı kudretler sana karşı harekete geçtiğinde; bedenin iradesi umutsuzluğa sürüklendiğinde tehdit edilir. Ayinle hazırlanmış bir cidar veya boş beden olduğunda bu tür varlıkları kolayca ve süresiz olarak ele geçirebilirsin (vesikanı **CİDAR** veya **VAMPİR** yap)

○○○○ **GEDİKLİ:** Başka bir vesikadan bir hüner seç.

TECRÜBE

- *Her vahim harekette, ilgili vasıf için 1 TP kazanırsın.*

Oturum sonunda, aşağıdakilerden her biri için 1 TP (veya birden çok kez olduysa 2 TP) kazan:

- *Hak ettiğini düşündüklerinden* ***intikam*** *aldın.*
- *Gazabını veya kinini kustun, maziden kalan hesabını gördün.*
- *Ihtiyaç veya kasvetinden kaynaklanan sorunlarla boğuştun.*

EŞYALAR *(hayalet halinde)*

DÜŞMAN VE RAKİPLER

TAKIM OYUNU

Arkadaşına **omuz ver**
Ortak hamlede **başı çek**
Bir arkadaşını **koru**
Sonrası için **oyun kur**

HAREKÂT VE YÜK

Bir harekât tertibi seç ve ***teferruatı*** anlat.
Hayaletin yükü olmaz.

Baskın: *Cephe*	**Esrar:** *Keramet*
Hile: *Yöntem*	**Cemiyet:** *İrtibat*
Sızma: *Girizgah*	**Sevkiyat:** *Rota*

MALUMAT TOPLA

- *Canlarını nasıl yakarım?*
- *Kim benden en çok korkar?*
- *Kim burada en belalı?*
- *Niyetleri ne?*
- *Nasıl [şey] yaptırırım?*
- *Hakikati mi söylüyorlar?*
- *Burada neler dönüyor?*

BLADES IN THE DARK

TAYFA

İSİM

LAKAP

EŞKÂL

MEMLEKET: AKOROS – HANÇER ADALARI
İRUVİA – SEVEROS – SKOVLAN – TYCHEROS

MAZİ: ÂLİM – AMELE – MEMUR
TÜCCAR – ASKER – ASİL – EŞKIYA

VAZİFELERİM: Efendimin emrinde MUHAFAZA – İMHA – KEŞİF – ZAPT – AMEL

Mekanik bedenin **ELEKTROPLAZMA** *ile çalışır. Sanayi tipi bir jeneratöre bağlanarak kapasitörlerini şarj et (mola faaliyeti) ve* **5 SARF** *bertaraf et.*

SARF

ARIZA

ZANGIRTI — SIZINTI — TAKINTI
CIZIRTI — TÜTME — SAPITMA

HASAR

3			İMDAT
2			-1 ZAR
1			KEM TESİR

TAMİRAT
proje saati

ZIRH KULLANIMI

ZIRH	☐
AĞIR	☐
ÖZEL	☐

HAYALET HÜNERLERİ *(zati vesikadan)*

ŞASİ AKSAMI

- ○ LEVİTASYON
- ○ REFLEKSLER
- ○ BEŞERİ SURET
- ○ ÖRÜMCEK TIRMANIŞI
- ○ DAHİLİ HAZNE
- ○ ZIRH LEVHALARI
- ○ FONOGRAF
- ○ MÜŞİRLER
- ○ DUMAN MAKİNESİ
- ○ SIÇRAMA PİSTONLARI

CİDAR

Zembereğe can veren bir rûh
VESİKA-I RÛHİ

Bir cidarın **MANGIR** *veya* **ZULA***sı olmaz, ancak efendi—sinin kaynaklarına erişebilir*

CİDAR MEZİYETLERİ

- ● **OTOMAT:** Zemberekli çarklı bir bedeni canlandıran bir ruhsun. Varsayılan olarak, insana benzer güç ve duyulara sahipsin.Cidar bedenin doğal bir **zırha** sahip (**yük**ten sayılmaz). İnsani hislerin, merakın ve bağların artık silik hatıralardan ibaret. Yalnızca vazifelerini ifa etmek için yaşarsın. (Soldan üç vazife seç.) Zarar görür ya da yok olursan yeniden inşa edilebilirsin. Eğer ruh mahfazan parçalanırsa, kulluktan kurtulur ve bir Hayalet'e dönüşürsün. **BUHRAN** niyetine **SARF** al.
- ○ **AŞIRI YÜKLEME:** Aşırı kuvvet ya da sürat gerektiren bir harekette bulunmak için **1 SARF** al. (Örneğin: bir attan hızlı koşmak, çıplak elle metali parçalamak, vb.) *Bu hareketin* ***tesirini*** *etkiler.*
- ○ **GÖMÜLÜ BÖLMELER:** Eşyaların bedenine gömülüdür ve panellerin altına gizlenerek gözden kaybolabilir. Bedenin fazladan **+2 YÜK** taşıyabilir.
- ○ **ELEKTROPLAZMİK PROJEKTÖRLER:** İçindeki plazmik enerjiyi çevrene elektrik şoku olarak ya da yönlendirilmiş bir şua halinde salabilirsin. Bu hüneri, bir ruhu püskürtmek veya tuzağa düşürmek için yıldırım bariyeri yaratmak amacıyla da kullanabilirsin. Her **büyüklük** seviyesi için **1 SARF** alırsın.
- ○ **MÜNASEBET:** Olduğun yerdeki elektroplazmik güç sahasına **İNTİBAK** ederek onu ya da ona bağlı bir şeyi (başka bir cidar dâhil) kontrol altına alabilirsin..
- ○ **İKİNCİ CİDAR:** Yeni bir şasi ve aksamını seç. İstediğin an ikisinden birine şuurunu aktarabilirsin.
- ○○○○ **MODİFİYE:** Yeni bir **şasi aksamı** seç.

VESİKA

İDRAK

- ● ● ● ● AV
- ● ● ● ● TAHLİL
- ● ● ● ● KEŞİF
- ● ● ● ● TERTİBAT

MAHARET

- ● ● ● ● MARİFET
- ● ● ● ● SÜZÜLME
- ● ● ● ● CENK
- ● ● ● ● TAHRİBAT

DİRAYET

- ● ● ● ● İNTİBAK
- ● ● ● ● BUYRUK
- ● ● ● ● MUHABBET
- ● ● ● ● İKNA

AVANTA ZAR

+ **GAYRET ET** (2 buhran al) *veya* bir **ŞEYTAN AKDİ**ni kabul et

ŞASİ VE TEÇHİZAT

YÜK ◇ **3** *hafif* ◇ **5** *normal* ◇ **7** *ağır*

- ☐ **KÜÇÜK** (kedi boyu, **-1 nispet**): Uçan bir küre, mekanik bir bebek, zemberekten örümcek. *Levitasyon—Refleksler*
- ☐ **ORTA** (insan boyu): Metal bir manken, dişli çarklı bir hayvan. *Beşeri suret—Örümcek tırmanışı*
- ☐ **BÜYÜK** (araba boyu, **+1 nispet**): Azametli metal bir dev, kendi giden bir vasıta. *Dahili hazne—Zırh levhaları*

Tüm şasiler: *Fonograf–Müşirler–Duman makinesi–Sıçrama pistonları*

- ☐ Bir ya da iki bıçak
- ☐ Fırlatma bıçakları
- ☐ Tabanca ☐ 2. Tabanca
- ☐-☐ Büyük silah
- ☐ Sıradışı bir silah
- ■ *Zırh* ☐-☐-☐ +Ağır
- ☐ Hırsızlık gereçleri
- ☐-☐ Tırmanma gereçleri
- ☐ Tılsımlı teçhizat
- ☐ Evraklar
- ☐ Hile malzemeleri
- ☐-☐ Tahribat takımları
- ☐ Tertibat takımı
- ☐ Fener

TECRÜBE

- *Her vahim harekette, ilgili vasıf için 1 TP kazanırsın.*

Oturum sonunda, aşağıdakilerden her biri için 1 TP (veya birden çok kez olduysa 2 TP) kazan:

- *Zorluk yahut tehlikeye rağmen* ***vazifeni*** *ifa ettin.*
- *İnsani inançlarını, güdülerini, kökenini veya geçmişini* ***bastırdın*** *veya* ***hiçe saydın.***
- ***Arıza****larından kaynaklanan sorunlarla boğuştun.*

TAKIM OYUNU

Arkadaşına **omuz ver**
Ortak hamlede **başı çek**
Bir arkadaşını **koru**
Sonrası için **oyun kur**

HAREKÂT VE YÜK

Bir harekât tertibi seç ve ***teferruatı*** anlat.
Harekat için ***yük*** haddini belirle.

Baskın: *Cephe*	**Esrar:** *Keramet*
Hile: *Yöntem*	**Cemiyet:** *İrtibat*
Sızma: *Girizgah*	**Sevkiyat:** *Rota*

MALUMAT TOPLA

- *Canlarını nasıl yakarım?*
- *Kim benden en çok korkar?*
- *Kim burada en belalı?*
- *Niyetleri ne?*
- *Nasıl [şey] yaptırırım?*
- *Hakikati mi söylüyorlar?*
- *Burada neler dönüyor?*

BLADES IN THE DARK

TAYFA

İSİM

LAKAP

EŞKÂL

MEMLEKET: AKOROS – HANÇER ADALARI
İRUVİA – SEVEROS – SKOVLAN – TYCHEROS

MAZİ: ÂLİM – AMELE – MEMUR
TÜCCAR – ASKER – ASİL – EŞKIYA

*ZAAFın, yaşayan bir insandan tüketilen hayat özüdür. Bir **mola faaliyeti** harcayarak AVlanır ve zaafına kapılırsın. Ayrıca, beslendiğinde, tüm seviye 1 hasarları sil ve nekâhat saatine 4 tik işaretle. Bu, iyileşmenin tek yoludur. Nasıl besleniyorsun? Kurbanlarında ne gibi alametler bırakıyorsun?*

BUHRAN **KABUS**

SOĞUK – MUZDARİP – MÜPTELA – VESVESELİ
PERVASIZ – YUFKAYÜREK – MECZUP – ZALİM

HASAR

3			İMDAT
2			-1 ZAR
1			KEM TESİR

NEKAHAT
proje saati

ZIRH KULLANIMI

ZIRH ☐
AĞIR ☐
ÖZEL ☐

HAYALET HÜNERLERİ *(zati vesikadan)*

TAHDİTLER

Yeni bir vampir meziyeti (Gedikli hariç) edindiğinde, bir de tahdit ekle.

- ○ **SERSEM:** Molada, karanlık ve sessiz bir yerde dinlenmeye bir faaliyet harcamalısın (aksi hâlde 3 buhran al).
- ○ **MENFÎ:** Sahibi izin vermedikçe özel mülklere giremezsin.
- ○ **DEF:** Ruhkıran muskaları seni uzak tutabilir. (Mukavemet etmek için 2 buhran al.)
- ○ **CANAVAR:** Fiziksel hasar aldığında ya da zaafına kapılıp kendini kaybettiğinde, bedenin korkunç ve hayvansı bir şekle bürünür. Bu hâl, bir sonraki aşırıya kaçmadan beslendiğin vakte dek sürer.
- ○ **BENDE:** Ruhun bu bedende kalmak zorunda—aksi hâlde yok olur.

VAMPİR

Nâmevta bir bedene can veren bir rûh
VESİKA-I RÛH

ZULA
MANGIR ☐☐ ☐☐

VESİKA

İDRAK
- ● AV
- TAHLİL
- KEŞİF
- TERTİBAT

MAHARET
- MARİFET
- ● SÜZÜLME
- ● CENK
- TAHRİBAT

DİRAYET
- ● İNTİBAK
- ● BUYRUK
- MUHABBET
- ● İKNA

AVANTA ZAR

+ **GAYRET ET** (2 buhran al) *veya* bir **ŞEYTAN AKDİ**ni kabul et

VAMPİR MEZİYETLERİ

- ● **NÂMEVTA:** Ölü bir bedeni canlandıran bir ruhsun. Kâbus dolusun. Vampir tabiatını yansıtan dört kâbus seç. Esrarlı saldırılar sana karşı *kudretlidir*. Eğer öldürücü bir hasar ya da yeni bir kâbus alırsan, ruhun bu hâli kaldıramaz: Seviye 3 hasar – *"Aciz"* al. Bu hâlden kurtulmak için yeterince beslenmelisin. Bu haldeyken esrarlı bir hasar alırsan, tamamen yok olursun. TP hatların uzar (yani daha yavaş ilerlersin). Ancak buhran kutuların artar.
- ○ **DEHŞETLİ KUDRET: 1 BUHRAN** harcayarak insanüstü bir kudret ya da hız sergilersin (arabadan hızlı koşmak, ellerinle taşı parçalamak, çatıya sıçramak gibi). **Tesir** hesaplamasında dikkate alınır.
- ○ **ESRARLI GÖRÜ: 1 BUHRAN** harcayarak, insan idrakinin ötesini hissedersin. Birinin gerçek düşünce ya da hislerini "duyabilir", zifiri karanlıkta görebilir, görünmez varlıkların varlığını sezebilir, saklı bir nesnenin yerini içgüdüyle kestirebilirsin.
- ○ **SADÂDA HİÇLİK:** Ruhlar seni göremez ve sana zarar veremez. **2 BUHRAN** harcayarak canlıların gözünü senden çevirmesini ve birkaç anlığına seni fark edememelerini sağlarsın.
- ○ **FECİ KABİLİYET: İDRAK, MAHARET** ya da **DİRAYET** vasıflarından birini seç. Bu vasıf altındaki hareketlerin azami puanı artık 5 olabilir. Bu meziyeti aldığında, seçtiğin vasfa 1 puan ekle.
- ○ **MEKR-İ MELÂL:** Mola sırasında şu ikisinden birini seç: *Fazladan bir mola faaliyeti al*, ya da *tüm mola faaliyetlerinde +1 ZAR kazan*.
- ○○○○○○ **GEDİKLİ:** Başka bir vesikadan bir hüner seç.

HABİS HİZMETKÂRLAR

- ○ Rutherford, bir kâhya
- ○ Lylandra, bir cariye
- ○ Kira, bir fedai
- ○ Otto, bir arabacı
- ○ Edrik, bir muharras

EŞYA

YÜK ◇ 3 *hafif* ◇ 5 *normal* ◇ 6 *ağır*

- ☐ *Has esvap ve tefrişat*
- ☐ Has şahsi silah
- ☐ Has gölge pelerini
- ☐ *İbliskovan muskası*
- ☐ *Ruhkıran muskası*

- ☐ Bir ya da iki bıçak
- ☐ Fırlatma bıçakları
- ☐ Tabanca ☐ 2. Tabanca
- ☐-☐ Büyük silah
- ☐ Sıradışı bir silah
- ☐-☐ Zırh ☐-☐-☐ +Ağır
- ☐ Hırsızlık gereçleri
- ☐-☐ Tırmanma gereçleri
- ☐ Tılsımlı teçhizat
- ☐ Evraklar
- ☐ Hile malzemeleri
- ☐-☐ Tahribat takımları
- ☐ Tertibat takımı
- ☐ Fener

TECRÜBE

- *Her vahim harekette, ilgili vasıf için 1 TP kazanırsın.*

Oturum sonunda, aşağıdakilerden her biri için 1 TP (veya birden çok kez olduysa 2 TP) kazan:

- *Hakimiyet gösterdin veya zalimce can aldın.*
- *İnançlarını, güdülerini, kökenini veya geçmişini ifade ettin.*
- *Zaaf, kâbus veya tahditlerinden kaynaklanan sorunlarla boğuştun.*

TAKIM OYUNU

- Arkadaşına **omuz ver**
- Ortak hamlede **başı çek**
- Bir arkadaşını **koru**
- Sonrası için **oyun kur**

HAREKÂT VE YÜK

Bir harekât tertibi seç ve ***teferruatı*** anlat.
Harekat için ***yük*** haddini belirle.

Baskın: *Cephe*	**Esrar:** *Keramet*
Hile: *Yöntem*	**Cemiyet:** *İrtibat*
Sızma: *Girizgah*	**Sevkiyat:** *Rota*

MALUMAT TOPLA

- *Canlarını nasıl yakarım?*
- *Kim benden en çok korkar?*
- *Kim burada en belalı?*
- *Niyetleri ne?*
- *Nasıl [şey] yaptırırım?*
- *Hakikati mi söylüyorlar?*
- *Burada neler dönüyor?*