

RESIDUI BELLICI



RESIDUI BELLICI



LA GUERRA DELL'UNITÀ

Barriere elettrificate mobili, trincee piene di cadaveri e fantasmi, gallerie sotto la terra gelata di Skovlan, chilometri e chilometri di palizzate di denti di leviatano, barricate e filo spinato.

Durante il giorno, contavi i minuti tra i vari fischi, sperando di non doverli più sentire, pregavi che la pace fosse raggiunta e che nessuno sarebbe mai più arrivato a tanto. Durante la notte, contavi le esplosioni e i bossoli che cadevano, rendendo quella terra di nessuno una landa fangosa gremita di fantasmi. E a qualsiasi ora stringevi il tuo anatema degli spiriti, cantando canzoni per far sì che gli dèi dimenticati sotto Skovlan restassero dormienti.

La minaccia più grande erano gli spiriti dei tuoi compagni, dei tuoi cugini, che si sarebbero risvegliati dall'altra parte del campo; non le bombe, non i colpi infiniti delle mitragliatrici, non gli zappatori. Era terra di nessuno... Erano le Terre Morte, che ti seguivano ovunque andassi. Poi, tutto finì. La guerra era terminata. La guerra per porre fine a tutte le guerre, o almeno così avevi pregato. Così ti avevano detto...

Sei riuscito a tornare a Doskvol, ma le Terre Morte sono tornate con te.

NUOVO TIPO DI BANDA

LEGIONARI

La Banda di **Legionari** sostituisce la Banda di **Bravi**, quando scelta.

In un ultimo sforzo per porre fine alla Guerra dell'Unità, l'Imperatore Eterno ha avviato una campagna di costrizione nelle città dell'Impero che ha portato allo sfollamento di un'intera generazione di giovani, uomini e donne. Due terzi di loro morti e sepolti mentre, chi è tornato, ha perso laggiù la voglia di scherzare e, in molti casi, la sanità mentale. Ciò che hanno visto negli ultimi anni della guerra li ha cambiati, e questo è ciò che hanno riportato a Doskvol.

Soldati senza un posto dove andare

Alcune bande pianificano e tramano, altre sgattaiolano in giro, altre ancora sono legate all'occulto. Voi combattete, il fucile e la lama sono tutto ciò che vi è rimasto.

Quando giocate una banda di Legionari, guadagnate PE quando attuate una vendetta, vi riprendete qualcosa che vi era dovuto o fate soffrire qualcuno per ciò che è accaduto.

Cos'è accaduto al Fronte? Di chi è la colpa?

POTENZIAMENTI INIZIALI

Gli stessi dei **Bravi**.

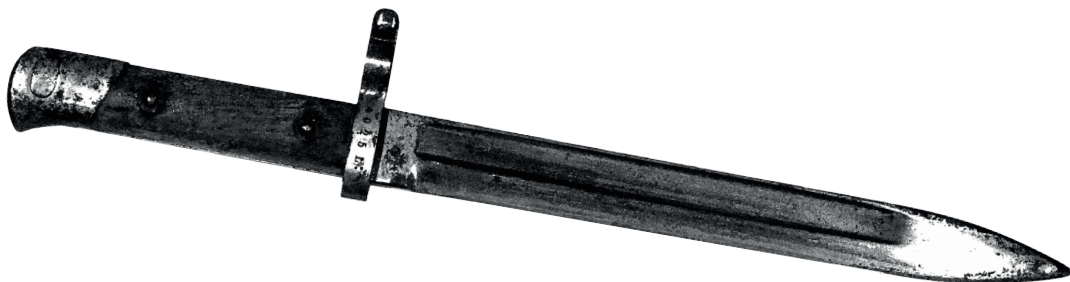
CONTATTI

Gli stessi dei **Bravi**.

POTENZIAMENTI DEI LEGIONARI

Gli stessi dei **Bravi**, eccetto **Contatti a Ironhook**, da sostituire con:

- ◆ **Inarrestabili:** ogni PG ottiene una casella danno grave in più. Tieni presente che avrai comunque bisogno di aiuto se la prima casella è piena, ma questo ti permette di sopravvivere se dovessi subire un secondo danno grave.



RIVENDICAZIONI DEI LEGIONARI

BARACCHE	TERRITORIO	ASSOCIAZIONE DEI REDUCI	INFORMATORI	PIZZO
ARENE	TERRITORIO	COVO	TERRITORIO	TERRITORIO
INFERMERIA	GIUBBE BLU INTIMIDITE	PENSIONE	MAGAZZINI	MAGAZZINO DELLA LEGIONE

Le stesse dei **Bravi**, eccetto **Giubbe Blu Complici**, **Ricettatore comune** e **Cittadini Terrorizzati**, da sostituire con:

MAGAZZINO DELLA LEGIONE: ottenete +1 alla qualità di tutte le armi e armature. Ottieni +1d ai tiri di acquisire risorse per le armi speciali di grado militare. *Da quando il Consiglio Cittadino ha ritenuto che potesse scoppiare una ribellione a Doskvol, in città ci sono molti depositi di armi, rimanenze dalla guerra.*

PENSIONE: in qualsiasi momento durante il downtime, tirate dadi pari al vostro **Rango**. Ottenete **DENARO** pari al risultato più alto, meno il tuo **SOSPETTO**. *Anche se all'epoca non era lì per te, ora il governo può essere costretto a darti ciò che ti spetta, in parte almeno.*

ASSOCIAZIONE DEI REDUCI: +2 **DENARI** come **ricompensa** da colpi che non hanno a che fare con bersagli militari o di classi inferiori. *I tuoi commilitoni ricordano, e le tasche della comunità sono più fonde quando tutti contribuiscono.*

ABILITÀ SPECIALI DEI LEGIONARI

Le stesse dei **Bravi**, eccetto **INDEMONIATI**, da sostituire con:

PRONTI ALL'ASSEDIO

Quando difendete il vostro **dominio** con la violenza (territorio, covo o terreno di caccia che sia), il vostro **Rango** conta come più alto di 1. *Ricordi quando ti hanno assalito in trincea. Non ti farai trovare nuovamente impreparato.*



NUOVA DOTAZIONE

- ◆ **Gilet Tattico:** equipaggiamento militare specializzato, progettato per aiutare i soldati a trasportare qualunque cosa possa servire. Quando indossi un gilet tattico, puoi trattare un Carico Pesante come un Carico Normale. Questo equipaggiamento è alquanto raro al di fuori delle guarnigioni militari. [0 CARICO]
- ◆ **Baionetta:** una lama che può essere applicata alla parte anteriore di un fucile per ridurre lo svantaggio a distanza ravvicinata. [1 CARICO]
- ◆ **Maschera Antigas:** un cappuccio in pelle d'anguilla oliata con un filtro per respirare e due lenti in vetro. Permette a chi la indossa di resistere a vapori nocivi e gas. [1 CARICO]
- ◆ **Granata a Frammentazione:** due ordigni esplosivi, ognuno attaccato ad un lungo manico per poterli lanciare. Quando la testa viene colpita, o colpisce qualcosa, l'esplosivo all'interno scaglia frammenti in tutte le direzioni, rendendola un'arma efficace contro gruppi di persone. Ognuna può essere usata una volta soltanto ma, quando esplode, concede scala +2. [1 CARICO]
- ◆ **Granata Urlante:** come una granata a frammentazione, ma carica di frammenti di ossa di leviatano. All'esplosione, disattiva i congegni elettronici e gli amuleti, agisce inoltre, da piccolo pozzo spiritico che attrae i fantasmi nel luogo dell'impatto. Queste bombe erano usate per causare, in modo molto efficace, incursioni spettrali dietro le linee degli skovlanesi. [1 CARICO]
- ◆ **Armatura Faraday:** una veste di spesso cuoio, rivestito da incroci di barre di ferro incise da rune. Quando un fantasma tenta di passare attraverso, attaccare o possedere qualcuno che indossa l'armatura Faraday, viene invece respinto dalle barre. Conta come un'armatura normale, ma protegge come una pesante contro i fantasmi. [4 CARICO]
- ◆ **Mitragliatrice:** una pesante arma da fuoco automatica, che può sparare fino a 100 proiettili al minuto. Questi impressionanti e letali articoli bellici necessitano di tempo per essere impostati, e di un gruppo di almeno due persone, ma quando sono pronti aumentano la scala di chi ne fa uso a +3. Tendono ad incepparsi e, all'uso, contano sempre come rischiose. [3 CARICO]
- ◆ **Mortaio Patibolare:** questo mortaio viene caricato con bossoli speciali, costruiti allo stesso modo delle bottiglie spirituali, che possono trattenere fino a tre fantasmi l'uno. Quando vengono sparati e esplodono, con un silenzio inquietante, rilasciano i fantasmi al loro interno, che iniziano a gettare nel caos le loro vittime. Il mortaio deve essere impostato e necessita di almeno due persone per poterlo usare. [3 CARICO]



NUOVA FAZIONE

ESERCITO IMPERIALE	RANGO IV	OROLOGI FAZIONE
<i>Le forze armate dell'Imperium stazionate a Doskvol, con i suoi ufficiali al comando.</i> DOMINIO FORTE.	Istigare una guerra con Iruvia	8
	Investigare su viveri e attrezzature sottratte.	6

TERRITORIO: Paragon, un cacciatorpediniere (QG), e diverse altre navi da guerra ancorate attorno a Whitecrown. Guarnigioni alla Stazione Ferroviaria di Gaddoc e nel baluardo del Governatore.

PNG: Generale Grine (leader, *calcolatore, spietato, ambizioso*). **Hellyers il Morto** (capitano, *leale ai suoi uomini, cupo, letale*).

RISORSE DI RILIEVO: Circa 250 veterani della Guerra dell'Unità, brizzolati e ben addestrati. Equipaggiamento superiore di grado militare (molto del quale è in casse sparse per la città).

PARTICOLARITÀ: L'esercito Imperiale ha un profondo senso dell'onore e considera coloro che non sono stati coscritti fortunati, ma anche pigri per averli abbandonati a soffrire e morire a Skovlan. Non è disposto a tramare o complottare contro chi ha servito e li combatterà solo su diretto ordine e in mancanza di alternative, o per autodifesa. I ranghi più bassi non nutrono affetto per i loro superiori e viceversa.

ALLEATI: il Ministero della Conservazione, i Chiodi d'argento, gli Ispettori.

NEMICI: le Giubbe Blu, il Consiglio Cittadino, i Tritasangue, il Consolato Iruviano, o Rifugiati Skovlanesi.

SITUAZIONE: dopo il ritorno da Skovlan, il Lord Governatore ha richiesto che un'unità fosse stazionata a Doskvol per prevenire una rivoluzione tra i rifugiati skovlanesi. Da allora, ha usato la loro presenza per strappare Whitecrown al controllo delle Giubbe Blu e per promuovere le sue ambizioni. Questo sconfinamento ha fatto infuriare il Consiglio Cittadino. Inoltre, il Generale Grine, con l'aiuto del Lord Governatore, ha iniziato a licenziare veterani senza dar loro la pensione, molti di loro hanno trovato rifugio nel vizio e nel crimine. Il Consiglio vuole che questi vagabondi siano scacciati dalla città. Sia le Giubbe Blu che i Tritasangue hanno sgraffignato (in separata sede) attrezzatura militare da casse sguarnite nascoste per la città. Preoccupato, il Capitano Hellyers ha avviato un'indagine sulla questione. Il generale Grine è preoccupato per la smilitarizzazione e sta usando i suoi contatti con il Lord Governatore per seminare dissenso e iniziare una guerra con Iruvia. La sua speranza è di iniziare una nuova guerra per restare rilevante all'interno dell'Impero.



RICONOSCIMENTI, ECC.

Blades in the Dark, le sue ambientazioni e personaggi sono © 2017 John Harper. Usate con autorizzazione. Scrittura e sviluppo aggiuntivi sono © 2017 Ben Scerri.

Residui Bellici è stato scritto da Ben Scerri (@Ben_Scerri).

Per altri contenuti simili, visita benscerri.com
o versamus.blogspot.com.

EDIZIONE ITALIANA

TRADUZIONE

Francesco Rizzo

EDITING

Vanessa Colciago

IMPAGINAZIONE E ART

Matteo Carioni

©2024 Grumpy Bear Stuff

SUPPLEMENTO GRATUITO PER

**BLADES
IN THE
DARK**



**FORGED IN THE
DARK** ITALIA
FORGEDINTHEDARK.IT

