

BLADES IN THE DARK

RIEPILOGO DELLE REGOLE

TIRO AZIONE

Quando un giocatore compie un'azione potenzialmente rischiosa, facciamo un **tiro azione** per vedere cosa succede. Un'azione è potenzialmente rischiosa se frappona tra il PG e il suo obiettivo un ostacolo che lo metta in pericolo o in una qualche situazione problematica.

Il giocatore tira un numero di d6 pari al **valore di azione** del suo personaggio (da 1 a 4). Il valore di azione utilizzato dipende dall'azione compiuta dal PG: se sta combattendo, è Schermire, se si sta dilettando con l'Arcano è Armonizzare. Trovi l'elenco delle azioni qui a destra. Al valore di azione puoi aggiungere i dadi bonus (vedi "Procedure").

Per ogni tiro azione stabiliamo la **posizione** e il **grado di efficacia**. La posizione ci dice quanto il PG è in pericolo: una posizione **controllata** non è particolarmente pericolosa, una posizione **rischiosa** lo è abbastanza, mentre una posizione **disperata** è molto pericolosa. Il grado di efficacia ci dice con quanta forza il risultato di questo tiro impatterà sulla situazione: un'efficacia **superiore** indica un grosso impatto, abbastanza da sopraffare un ostacolo di quelli tosti; grado di efficacia **normale**, indica un buon impatto, sufficiente a superare un ostacolo standard; efficacia **limitata**, invece, indica uno scarso risultato, che richiederà più di un tiro per superare l'ostacolo.

L'esito di un tiro è determinato dal singolo dado con il risultato più alto: **se il dado più alto è un 6, è un successo pieno**, l'azione del personaggio è efficace e non ci saranno complicazioni. **Se il dado più alto è un 4/5 è un successo parziale**: l'azione del PG è efficace, ma ci saranno complicazioni. **Se il risultato più alto è un 1-3 è un fallimento**: l'azione del PG non è efficace e ci saranno anche delle conseguenze.

Sostanzialmente, quando qualcuno fa un tiro azione, tutti quanti cerchiamo un 6, se non lo otteniamo, si verificherà una qualche complicazione o brutta conseguenza, in dipendenza dalla posizione del PG. **Se un giocatore ottiene più di un 6, questo è un successo critico**, e ottiene dei benefici extra di qualche tipo

TIRO SORTE

Un tiro sorte ci dice "quanto" qualcosa si manifesta. Non ci sono posizione e grado di efficacia, ma solo un pool di d6 che rappresenta un tratto. Per esempio, il GM potrebbe fare un tiro sorte per decidere il morale dei cattivi e stabilire se sono in condizione di affrontare una rissa. Se sono coraggiosi il GM potrebbe tirare 3d6 e vedere come va. Con un 6, sicuramente restano e combattono. Con un 4/5 forse alcuni di loro scappano. Con un 1-3 battono in ritirata.

TIRO RESISTENZA

Un PG può fare un tiro resistenza per ridurre o evitare una brutta conseguenza inflitta dal GM. Per esempio, se il GM dice "Ce la fai, ma Neela ti spara non appena riesci ad arrampicarti, prendi un danno di Livello 2" il giocatore può rispondere "No! Voglio resistere." **Quando un PG resiste ad una conseguenza, ci riesce sempre**. La conseguenza verrà ridotta in gravità o interamente evitata.

Il Tiro resistenza ci dice **quanto stress** accumula il PG per riuscirci tirando sul relativo attributo (6 meno il risultato del dado più alto).

ARMEGGIARE
ARMONIZZARE
CACCIARE
COMANDARE
DESTREGGIARSI
DISTRUGGERE
MANIPOLARE
SCHERMIRE
SGATTAIOLARE
SOCIALIZZARE
SONDARE
STUDIARE

PROCEDURE

TIRO AZIONE

1. Il giocatore dichiara qual è il suo **obiettivo** per l'azione.
2. Il giocatore decide quale **valore di azione** usare in base a come vuole agire in fiction.
3. Il GM decide la **posizione** del tiro.
4. Il GM decide il **grado di efficacia** del tiro.
5. Si aggiungono **dadi bonus**.
6. Si **tirano i dadi** e si interpreta il risultato.

DADI BONUS

- ◆ +1d se vieni assistito da un compagno (prenderà 1 stress)
- ◆ +1d se ti spingi al limite o accetti un patto col diavolo

TIRO SORTE

1. Il GM determina il pool di dadi (generalmente da 1 a 4 dadi) basandosi su un tratto descrittivo che si applichi alla situazione (morale, (morale, tenacia, qualità, ecc).
2. Tira i dadi e sceglie il singolo risultato più alto per determinare quanto fortemente il tratto si manifesta nella situazione attuale

TIRO RESISTENZA

1. Il giocatore sceglie di resistere ad una conseguenza.
2. Il GM decide se la conseguenza viene ridotta o completamente negata dal tiro resistenza, in base alla specifica situazione.
3. Il GM determina quale attributo si applica alla conseguenza attuale (Intuito, Prestanza o Risolutezza)
4. Il Giocatore tira i dadi di quell'attributo
5. Il PG prende stress pari a 6 meno il singolo risultato più alto ottenuto dai dadi e la conseguenza viene ridotta o negata.

FLASHBACKS

1. Il giocatore annuncia che gli piacerebbe un flashback di un'azione avvenuta nel passato che impatta la situazione attuale.
2. Il GM descrive brevemente la scena per il Flashback, il giocatore narra cosa fa il suo personaggio.
3. Il GM decide il **costo in stress** per l'azione del flashback
 - ◆ **0 STRESS**: un'azione ordinaria per la quale avevate un'opportunità facile.
 - ◆ **1 STRESS**: un'azione complessa o un'opportunità improbabile.
 - ◆ **2 (OR MORE) STRESS**: un'azione elaborata che richiede opportunità o contingenze particolari.
4. Il PG prende stress e tenta l'azione in flashback.

RIEPILOGO DELLE AZIONI

È il giocatore a scegliere quale azione compie un personaggio, descrivendo che cosa fa. Alcune azioni possono essere poco adatte per una situazione e saranno meno efficaci o potrebbero mettere in maggiore difficoltà il personaggio, ma possono essere comunque tentate. Quando descrivi una azione, fai un **tiro azione** per vedere il risultato.

Quando usi **ARMEGGIARE**, smanetti con apparecchiature e meccanismi.

*Crei un nuovo gadget o modifichi un oggetto esistente. Puoi aprire un lucchetto o scassinare una cassaforte. Puoi disarmare una trappola o un allarme. Puoi sfruttare i meccanismi e dispositivi elettroplasmatici in giro per la città. Puoi provare a usare la tua conoscenza tecnica per guidare un veicolo (ma probabilmente è meglio **Destreggiarsi**).*

Quando usi **ARMONIZZARE**, apri la tua mente al campo di energia spettrale o ad altri poteri arcani.

*Comunichi con uno spirito, comprendi alcuni aspetti di spettrologia. Ti sforzi di percepire oltre la vista per capire meglio una situazione (ma probabilmente è meglio **Sondare**).*

Quando usi **CACCIARE**, punti con precisione un obiettivo.

*Segui un obiettivo o scopri la sua posizione. Fai un'imboscata. Attacchi con un tiro di precisione da lontano. Puoi provare a portare il tuo fucile di precisione in una rissa (ma probabilmente è meglio **Schermire**).*

Quando usi **COMANDARE**, imponi immediata obbedienza.

*Puoi intimidire o minacciare qualcuno per ottenere quello che vuoi. Puoi guidare una gang in un'azione di gruppo. Puoi provare a impartire ordini per convincere le persone (ma probabilmente è meglio **Socializzare**).*

Quando usi **DESTREGGIARSI**, usi destrezza di mano o sottile depistaggio.

*Borseggi qualcuno. Controlli un veicolo o una cavalcatura. Duelli con un avversario combattendo con eleganza. Puoi impiegare la tua grazia in un caotico combattimento ravvicinato (ma probabilmente è meglio **Schermire**). Puoi forzare un lucchetto (ma probabilmente è meglio **Armeggiare**).*

Quando usi **DISTRUGGERE**, scateni una forza devastante.

*Puoi sfondare una porta o un muro con una mazza o esplosivi. Usi un sabotaggio per creare confusione e superare un ostacolo. Puoi provare a sopraffare un nemico in battaglia con la pura forza bruta (ma probabilmente è meglio **Schermire**).*

Quando usi **MANIPOLARE**, influenzi le persone con arguzia, fascino o dialettica.

*Menti in modo credibile. Convinci qualcuno a fare quello che vuoi. Argomenti una posizione in modo inconfutabile. Puoi provare a usare l'inganno per vincere l'affetto di una persona o costringere all'obbedienza (ma probabilmente sono meglio **Socializzare** o **Comandare**).*

Quando usi **SCHERMIRE**, affronti un bersaglio in combattimento ravvicinato, in modo che non possa facilmente scappare.

*Lotti o ti azzuffi con il nemico. Combatti all'arma bianca. Conquisti o difendi una posizione in battaglia. Puoi provare a duellare (ma probabilmente è meglio **Destreggiarsi**).*

Quando usi **SGATTAIOLARE**, ti muovi negli spazi con abilità e senza fare rumore.

*Sgattaioli senza farti vedere dalla guardia o ti nascondi nell'ombra. Puoi correre da un tetto all'altro. Puoi attaccare qualcuno con una coltellata alle spalle. Puoi tendere un agguato a qualcuno nel mezzo di una battaglia (ma probabilmente è meglio **Schermire**).*



Quando usi **SOCIALIZZARE**, interagisci in maniera amichevole con amici e contatti.

*Puoi socializzare per ottenere risorse, informazioni, persone o entrare in posti altrimenti vietati. Puoi fare una bella impressione con qualcuno o conquistarlo con il tuo fascino e stile. Puoi fare nuove amicizie o creare legami grazie al tuo retaggio o background. Puoi indirizzare i tuoi amici facendo pressione sociale (ma probabilmente è meglio **Manipolare**).*

Quando usi **SONDARE**, osservi la situazione per anticipare il risultato.

*Riconosci i segni rivelatori che anticipano guai in arrivo. Scopri opportunità e debolezze. Capisci le intenzioni o motivazioni di una persona. Puoi individuare un buon punto per un agguato (ma probabilmente è meglio **Cacciare**).*

Quando usi **STUDIARE**, osservi tutto nei minimi dettagli e interpreti prove.

*Raccogli informazioni da documenti, giornali e libri. Fai ricerca su un tema esoterico. Analizzi da vicino una persona per captare bugie e le sue vere emozioni. Puoi provare a esaminare gli eventi per capire una situazione pressante (ma probabilmente è meglio **Sondare**).*

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

1 Scegli un libretto. Il libretto rappresenta la tua reputazione nel mondo criminale, le tue abilità speciali, e come avanzano.

2 Scegli un retaggio. Dettaglia la tua scelta con una nota sulla vita della tua famiglia. *Per esempio, Skovlan: minatori, ora profughi di guerra a Duskwall.*

3 Scegli un background. Dettaglia la tua scelta con una nota sul tuo passato. *Per esempio, Manovalanza: cacciatore di leviatani, ammutinato.*

4 Assegna quattro pallini azione. Nessuna azione può avere un valore superiore a 2 durante la creazione del personaggio. *(Dopo la creazione i valori di azione possono avanzare fino a 3. Quando si sblocca l'avanzamento Maestria per la banda, si può avanzare i valori fino a 4.)*

5 Scegli un'abilità speciale. Sono nella colonna grigia in mezzo alla scheda del personaggio. Se non riesci a decidere, prendi la prima: è inserita lì come una buona scelta per cominciare.

6 Scegli un amico e un rivale. Segna un PNG dall'elenco come amico, alleato di lunga data, parente, amante (triangolo verso l'alto). Segna un PNG come rivale, nemico, amante abbandonato, compagno tradito (triangolo verso il basso).

7 Scegli il tuo vizio. Scegli il tipo di vizio prediletto, dettaglialo con una breve descrizione e indica il nome e la location del tuo fornitore.

8 Segna nome, alias e aspetto. Scegli un nome, un alias (se lo usi), e qualche parola per descrivere il tuo aspetto. Trovi gli esempi qui a destra.

EQUIPAGGIAMENTO

Hai accesso a tutti gli **oggetti** presenti sulla scheda del tuo personaggio. Per ogni colpo decidi il **Carico**. Durante il colpo puoi dire che il personaggio ha disponibile un oggetto segnando la casella dell'elemento che vuole usare (un numero di volte pari al carico scelto). L'equipaggiamento determina anche velocità e vistosità.

♦ **CARICO 1-3. Leggero:** *sei veloce, dai poco nell'occhio, ti mescoli con i cittadini.*

♦ **CARICO 4/5. Normale:** *sembri un criminale, in cerca di guai.*

♦ **CARICO 6. Pesante:** *sei rallentato. Sembri un operativo in missione.*

♦ **CARICO 7-9. Gravato:** *sei sovraccarico e non puoi fare altro se non muoverti molto lentamente.*

Alcune abilità speciali (come l'abilità **CORRIERE** del *Tagliagole* o la forza incredibile di un Demone) aumentano i limiti di carico.

Alcuni oggetti contano come due caselle per il carico, le caselle sono collegate. *Gli oggetti in corsivo non contano per il carico.*

Non c'è bisogno di scegliere oggetti specifici in questo momento. Puoi controllare la descrizione dei tuoi oggetti personali e della dotazione standard in questo PDF.

VIZI

■ **AZZARDO:** brami i giochi d'azzardo, le scommesse sugli eventi sportivi, ecc.

■ **DEVOZIONE:** sei devoto alla famiglia, una causa, un'organizzazione, un'opera di carità, ecc.

■ **FEDE:** sei dedito a una forza invisibile, un dio dimenticato, un antenato, ecc.

■ **LUSSO:** ami esibizioni costose e ostentate di opulenza.

■ **OBLIO:** cerchi l'oblio abusando di droga, ubriacandoti, facendoti pestare a sangue in combattimenti clandestini, ecc.

■ **PIACERE:** trovi gratificazione nei piaceri materiali come amanti, cibo, alcol, droga, arte, teatro, ecc.

■ **STRAMBERIE:** sperimenti con strane essenze, frequentate spiriti fuori controllo, osservi curiosi rituali o tabù, ecc.

NOMI

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

COGNOMI

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, Kessarain, Kinclaith, Lomond, Maroden, Michter, Morrison, Penderyn, Prichard, Rowan, Sevoy, Skelkallan, Skora, Slane, Strangford, Strathmill, Templeton, Tyrconnell, Vale, Walund, Welker.

ALIAS

Campanaccio, Stecco, Mazzetta, Insetto, Tintinnio, Spire, Grillo, Croce, Corvo, Eco, Acciarino, Rana, Brina, Morsa, Pistolero, Martello, Uncino, Catorcio, Foschia, Pallida, Artiglio, Ago, Orco, Acqua Cheta, Squillo, Rubino, Splendido, Scorticatore, Canto, Sperone, Puleggia, Gramigna, Scheggia, Ammaccato, Dozzina, Volpe, Frusta, Cuore Tenero.

ASPETTO

Uomo, Donna, Ambiguo, Celato.

Affabile, Affascinante, Atletico, Aperto, Appariscente, Calmo, Cesellato, Consumato, Cupo, Delicato, Delizioso, Enorme, Fiero, Freddo, Giusto, Grezzo, Irrequieto, Languido, Magro, Morbido, Ossuto, Oscuro, Paffuto, Ricurvo, Segnato, Severo, Sfregiato, Snello, Solare, Sporco, Tarchiato, Tozzo, Triste.

<i>Anfibi da lavoro</i>	<i>Giacca e Cravatta</i>	<i>Mantella con cappuccio</i>	<i>Pelle</i>
<i>Berretto a maglia</i>	<i>Drappeggi di seta</i>	<i>Mantelletta</i>	<i>Pelle e pelliccia</i>
<i>Body in pelle d'anguilla</i>	<i>Giacca aderente</i>	<i>Mantello corto</i>	<i>Sciarpa</i>
<i>Bretelle</i>	<i>Giacca lunga</i>	<i>Mantello pesante</i>	<i>Stivaletti</i>
<i>Camicia con colletto</i>	<i>Giacca pesante</i>	<i>Maschera e vesti</i>	<i>Stivali alti</i>
<i>Cappello tricorno</i>	<i>Gonna e camicetta</i>	<i>Panciotto e gilet</i>	<i>Stracci</i>
<i>Cappotto con cappuccio</i>	<i>Impermeabile</i>	<i>Pantaloni da lavoro</i>	<i>Tunica grezza</i>
<i>Cappuccio e Velo</i>	<i>Leggins aderenti</i>	<i>Pantaloni eleganti</i>	<i>Uniforme depredata</i>
<i>Cintura</i>	<i>Maglione</i>	<i>Pastrano</i>	<i>Vestito aderente</i>

LIBRETTI DEI PERSONAGGI

Doskvol ha bisogno dei perduti e dei reietti: servono per riempire le case di lavoro, le navi per la caccia ai leviatani e le fila dei condannati a saccheggiare le Terre Morte. Le strutture di potere del mondo sono state create per usarvi e scartarvi, ingrassare le casse dei ricchi e potenti, lasciandovi spezzati, senza niente in mano. Siete la feccia della città. Siete anonimi e sacrificabili. Ma non è questo il vostro destino. Non sarete vittime. Farete vedere a tutti di che pasta siete fatti. Tutti conosceranno il vostro nome.

Il libretto del personaggio rappresenta anche come il furfante viene visto dal resto del mondo criminale. I nomi dei libretti sono slang dei bassifondi di Duskwall. Se qualcuno risolve problemi con strana roba occulta, le persone diranno che è un "Sussurro". Se ha la parlantina sciolta ed è uno scaltro manipolatore, le persone lo chiameranno "Guanto". Parte della reputazione del personaggio dipende dalla scelta del libretto.

GUANTO

I Guanti sono bravi a gestire le situazioni sociali e i sotterfugi. Gioca un Guanto se vuoi essere manipolativo e ingannare le persone.

Una spia e subdolo manipolatore

È stato detto che la sostanza primordiale del mondo non è la materia o lo strano "plasma", bensì le bugie. Tutto ciò che facciamo, tutto ciò a cui teniamo, tutto ciò che riteniamo importante: tutte bugie che ci diciamo l'un l'altro e a noi stessi. Il mondo è una montatura, un'utile messa in scena, una favola, e i suoi cantastorie sono i Guanti.

Quando giochi un Guanto, guadagni PE affrontando una sfida con l'inganno o la tua influenza. Lascia che le tue parole ti mettano nei guai e poi te ne tirino fuori. Fingi di essere qualcuno che non sei. Bluffa, menti e manipola per spuntarla. Tutti i problemi sono tali, in ultima istanza, a causa delle *persone*, e le persone sono lo strumento con il quale suoni la tua sinfonia.

C'è qualcosa di vero in te, almeno nel profondo? O ti trasformi in ciò che ti serve essere giorno dopo giorno? Le tue relazioni non sono altro che meri schemi che ordisci a tuo unico vantaggio?

NEBBIA

Le Nebbie sono brave a intrufolarsi in giro e a irrompere non viste. Gioca una Nebbia se vuoi dileguarti nell'ombra.

Un furtivo infiltratore e scassinatore

Non c'è più luce del sole, il mondo è immerso in una notte eterna. Ci sono canaglie che vivono nell'oscurità, che sgattaiolano non viste nei bassifondi criminali, sconfinando dove vogliono. Sono gli scassinatori, le spie, gli infiltratori, i predatori comunemente chiamati Nebbie.

Quando giochi una Nebbia, guadagni PE affrontando una sfida con furtività o evasività. Rimani nascosto, passa di soppiatto oltre i tuoi nemici, e colpisci dalle ombre. Se le cose vanno male non c'è alcuna vergogna nello sparire nell'oscurità... per ora. I tuoi più grandi alleati sono il buio e la città labirintica, i suoi vicoli d'inchiostro, i suoi sentieri sopra i tetti.

Come hai imparato le furtive arti della Nebbia? Quale aspetto ti attira maggiormente: l'osservatore invisibile, che spia gli inconsapevoli? Il capace acrobata, che corre da un tetto all'altro? Il mortale maestro dell'imboscata, che aspetta nell'oscurità la sua vittima come un predatore?

RAGNO

I Ragni sono bravi a orchestrare intrighi. Gioca un Ragno se vuoi essere di supporto ai tuoi compagni di squadra e interagire con le altre fazioni.

Un subdolo pianificatore

I bassifondi possono mostrarsi a una vista superficiale come una caotica mischia di fazioni in guerra e azioni sanguinose, ma possiedono un ordine armonioso per quanti sono in grado di vederlo. Questo schema è la rete di connessioni, favori, vendette e segreti che legano insieme il mondo criminale. Le canaglie che intrecciano i fili di questa rete sono conosciuti come Ragni.

Quando giochi un Ragno, guadagni PE quando affronti una sfida con calcolo e cospirazione. Raggiungi i tuoi contatti, amici e associati per creare una banda destinata a grandi cose. Usa le tue attività di downtime e i tuoi flashback saggiamente per prepararti ai guai e calcolare gli spiragli di successo. Quando le cose vanno male, stai calmo e ricorda: ti sei preparato per questo.

Sei invischiato in una rete di favori e debiti che sfrutti come un Ragno, o ti mantieni scrupolosamente a distanza come un freddo predatore sulla sua rete?

SANGUISUGA

Le Sanguisughe sono abili alchimiste ed esperte sabotatrici. Gioca una Sanguisuga se vuoi essere creativo con strumenti bizzarri.

Un tecnico e guastatore

Il mondo è costruito sull'industria, lo stesso vale per il mondo criminale. Le Sanguisughe sono le canaglie che distillano le droghe, raffinano le essenze arcane, costruiscono le bombe, medicano le ferite e forgiavano gli attrezzi del mestiere di un criminale. Sapere come costruire le cose significa anche sapere come distruggerle.

Quando giochi una Sanguisuga, guadagni PE quando affronti una sfida con competenze tecniche o caos. Duskwall è una città di macchinari industriali, fulminotecnica, tubature e sistemi elettrici che puoi piegare alle tue necessità oppure sabotare. Tira fuori i tuoi arnesi e preparati a sporcarti le mani.

L'addestramento ad ampio spettro che fa di te una Sanguisuga è bizzarro e raro tra i cittadini di seconda classe del mondo criminale. Come hai imparato le tue arti? Quale faccia della medaglia preferisci: quello della creazione e riparazione, o quello del caos e della distruzione?

SEGUGIO

I Segugi sono bravi a rintracciare le cose e nel combattimento a distanza. Gioca un Segugio se vuoi decidere quando e dove combattere.

Un inseguitore e un ceccino letale

C'è sempre bisogno di un furfante che possa scovare quello che gli altri vogliono mantenere nascosto. Che si tratti di un giocatore incallito che cerca di sfuggire al suo debito, un informatore o testimone che sta per parlare con le Giubbe Blu, o la pista per un tesoro imboscato in un caveau segreto, è il Segugio che li stagnerà.

Perché mai avere uno scontro pulito se puoi pedinare le tue prede e farle cadere in un'imboscata, alle tue condizioni? Il crimine è il tuo terreno di caccia.

Quando giochi un Segugio, guadagni PE quando affronti una sfida con appostamento e violenza. Procacciati le opportunità e i bersagli per un colpo e preparati a fare del male a chiunque si metta sulla tua strada.

Tieni ancora alle persone o vedi tutto il mondo come potenziale preda? Quale bersaglio ti ha dato i maggiori problemi in passato? Perché?

SUSSURRO

I Sussurri sono bravi ad avere a che fare con la magia e i fantasmi. Gioca un Sussurro se vuoi interferire con poteri arcani.

Un adepto e tramite arcano

Duskwall è un luogo infestato e piagato da spiriti fuori controllo consumati dalla vendetta, da scaltri demoni che manipolano gli umani per i loro imperscrutabili scopi, e da orrori anche più strani appostati appena oltre lo sguardo e la comprensione. Addentrarsi in questo mondo tenebroso senza conoscere l'arcano e l'occulto è come entrare disarmato nel covo del nemico. I Sussurri sono le sentinelle che sorvegliano l'oscurità più tetra - guardando nell'abisso così che altri non debbano farlo.

Quando giochi un Sussurro, guadagni PE quando affronti una sfida con conoscenza o con metodi arcani. Stana le strane e oscure forze e piegale al tuo volere. Con la consapevolezza di affrontare il trauma delle stressanti abilità dell'arcano, rimuoverai lentamente parti di te per rimpiazzarle con puro potere.

Perché hai deciso di percorrere il cammino del Sussurro? Come hai sviluppato le tue abilità? Sei un talento naturale, hai studiato per conto tuo oppure hai un mentore?

TAGLIAGOLE

I Tagliagole sono bravi a vincere le risse. Gioca un Tagliagole se vuoi importi con la violenza e l'intimidazione.

Un combattente pericoloso e intimidatorio

Nei bassifondi di Duskvol ci sono furfanti che prendono ciò che vogliono con il filo insanguinato di una lama o con una presenza così terrificante da raggelare una persona... Sono i picchiatori, i collettori di debiti, gli assassini, gli spezzagambe e i manigoldi comunemente conosciuti come Tagliagole.

Un'aggressione immediata, e la minaccia di qualcosa di peggio in arrivo, possono risolvere un problema laddove la sottigliezza ha fallito. O quantomeno trasformarlo in un problema di tipo diverso.

Quando giochi un Tagliagole, guadagni PE quando affronti una sfida con violenza o coercizione. Vai, fronteggia quelle facce compiaciute e chiarisci chi comanda, poi lascia che le tue lame parlino per te, se non sembrano aver ricevuto il messaggio.

Hai un codice personale o un limite che non vuoi superare? Vuoi essere il capo o il braccio armato del capo? Come hai acquisito il gusto per la violenza e la coercizione?

SCEGLI UN RETAGGIO

Il **retaggio** di un personaggio descrive la sua discendenza. Puoi scegliere un retaggio qualsiasi e poi scegliere se sei uno straniero immigrato a Duskvol o se sei cresciuto qui. Quando scegli il retaggio, cerchialo nella lista sul libretto, poi scrivi un dettaglio sulla vita della sua famiglia sulla riga sopra. Per esempio, potresti essere di retaggio di **SKOVLAN** e dettagliare scrivendo *Operai da Lockport, ora rifugiati*. Oppure potresti essere di **IRUVIA** ed essere *Nobili esiliati*. Ogni retaggio è di seguito descritto in breve.

Per approfondire i popoli e i luoghi vedi la sezione **Le Isole Infrante** più avanti in questo documento, oppure pagina 310 del manuale di *Blades in the Dark*.

- ◆ **AKOROS** è la terra più vasta e industrializzata dell'Imperium e sede della città capitale e di Duskwall stessa. Gli Akorosiani sono noti per essere una mescolanza di culture che sono cresciute insieme in prossimità, similmente all'Europa.
- ◆ Se sei un viandante senza radici probabilmente vieni dalle **ISOLE DEL PUGNALE**. Lì spesso si cresce sulle navi e si viaggia molto prima di stabilirsi definitivamente. Le persone originarie delle isole sono note come corsari e mercanti che vivono senza le barriere folgoranti, gestendo gli spettri in altro modo.
- ◆ Una popolazione considerata "straniera" dalla gente di Duskwall è quella di **IRUVIA**, un regno ricco e potente nel deserto del sud. È un'altra terra di culture diverse come l'antica Persia, l'Egitto o l'India.
- ◆ Se provieni da un luogo considerato "selvaggio" dal resto dell'impero, probabilmente sei di **SEVEROS**. Al di là di qualche insediamento Imperiale, la maggior parte dei Severosiani vive in tribù nomadi equestri sparse attraverso le maledette Terre Morte, sopravvivendo tra le rovine delle fortezze arcane che ancora respingono gli spiriti.
- ◆ Gli emarginati sono gli Skovlanesi, provenienti da un regno insulare al di là del mare. **SKOVLAN** è stato l'ultimo regno a venire assimilato dal dominio Imperiale, nel corso della Guerra dell'Unità durata trentasei anni (e conclusa solo pochi anni fa). Molti rifugiati hanno perso la casa e il lavoro nella devastazione della guerra e arrivano a Duskvol in cerca di nuove opportunità.
- ◆ Se sei considerato strano, bizzarro, probabilmente sei di **TYCHEROS**. È un luogo semi-mitologico, distante, al di là del Mare Vuoto. Tutti dicono che chi proviene da lì sia mezzo demone. Se scegli un retaggio Tycherosiano dovete anche segnare un *tratto demoniaco* (occhi neri animaleschi, piume al posto dei capelli, ecc.) che contraddistingue il tuo personaggio.

SCEGLI UN BACKGROUND

Il **background** del personaggio descrive che cosa faceva prima di unirsi alla banda. Scegli una delle opzioni generali dalla lista presente sul libretto del personaggio, poi aggiungi un dettaglio specifico del tuo personaggio. Per esempio scegli **MANOVALANZA** e poi dettagli con *Marinaio cacciatore di Leviatani, ammutinato*. Oppure scegli **LEGGE** dettagliando con *Ex Giubba Blu*. Trovi altri esempi di seguito.

- ◆ **ACCADEMIA:** uno studioso, un professore o studente dell'Accademia di Doskvol, un filosofo o giornalista, ecc.
- ◆ **COMMERCIO:** un negoziante, un mercante, un abile artigiano, uno spedizioniere, ecc. *Un agente di collegamento del Ministero della Conservazione.*
- ◆ **CRIMINALITÀ:** un ragazzo di strada, membro di una gang, giovane teppista, un emarginato cresciuto in strada.
- ◆ **LEGGE:** un avvocato o un magistrato, una Giubba Blu o ispettore (o un Guardiano di Spiriti), una guardia della prigione di Ironhook, ecc.
- ◆ **MANOVALANZA:** un servitore, un operaio, un vetturino, uno scaricatore di porto, un Guardarotaie, ecc. *Uno stivatore dalla Compagnia di Punta Nord.*
- ◆ **MILITARE:** un soldato Imperiale o Skovlanese, un mercenario, un agente dei servizi segreti, uno stratega, un addestratore, ecc.
- ◆ **NOBILE:** un amatore, un cortigiano, il discendente di una casa caduta in disgrazia, ecc.



DOTAZIONE DEL QUANTO

- ◆ **Abiti e Gioielli eccellenti:** un completo di vestiario che appare di così fine fattura da farti passare per un nobile facoltoso. [0 CARICO] *Se porti con te questo equipaggiamento come secondo capo di vestiario con cui cambiarti, contalo come CARICO 2.*
- ◆ **Kit di Travestimento eccellente:** un set di trucco teatrale composto da un'impressionante serie di strumenti per ingannare l'occhio. *Leccellente qualità di questo strumento può aumentare l'efficacia delle tue azioni di raggiro, se utilizzato.* [1 CARICO]
- ◆ **Carte e Dadi Truccati eccellenti:** strumenti per il gioco d'azzardo sottilmente alterati per favorire particolari risultati. *Leccellente qualità di questo strumento può aumentare l'efficacia delle tue azioni di raggiro, se utilizzato.* [0 CARICO]
- ◆ **Polvere Divinatoria:** una dose di una droga diffusa, che causa uno stato mentale alterato. *La vittima di questa polvere non è pienamente cosciente, ma piuttosto persa in un stato mentale calmo e suggestionabile molto simile all'ipnosi.* [0 CARICO]
- ◆ **Un Bastone Animato:** una sottile spada con il fodero camuffato da bastone da passeggio. *Il mascheramento può ingannare un'ispezione superficiale.* [1 CARICO]

DOTAZIONE DELLA NEBBIA

- ◆ **Grimaldelli eccellenti:** una serie di strumenti di ottima fattura per disarmare e scassinare serrature. [0 CARICO]
- ◆ **Mantello d'Ombra eccellente:** un mantello con cappuccio fatto di rara seta ombrosa Iruviana che si mescola all'oscurità circostante. *Questo oggetto migliora il tuo grado di efficacia quando ti muovi furtivamente.* [1 CARICO]
- ◆ **Attrezzi da Scalata leggeri:** un corredo di strumenti da scalata finemente lavorati per essere meno ingombranti di un normale corredo. [1 CARICO] *Un normale corredo da scalata conta 2 CARICO.*
- ◆ **Fiala di Pozione del Silenzio:** una fiala di liquido ambrato che annulla per parecchi secondi qualsiasi suono entro 10 passi da chi l'ha assunta. [0 CARICO]
- ◆ **Visore Notturmo:** uno strumento arcano che permette a chi lo indossa di vedere nell'oscurità totale come fosse ben illuminata. [1 CARICO]

DOTAZIONE DEL RAGNO

- ◆ **Identità Segreta eccellente:** documenti, storie di copertura, voci di corridoio e relazioni fasulle sufficienti per passare per un'altra persona. [0 CARICO]
- ◆ **Bottiglia di Whisky eccellente:** un raro distillato direttamente dalla tua collezione personale, potente sia nel tasso alcolemico sia nella sua capacità di impressionare. [1 CARICO]
- ◆ **Planimetrie:** una cartella di piani cittadini e disegni architettureali. *Sentiti libero di specificare quale particolare disegno stai portando con te quando scegli questo oggetto.* [1 CARICO]
- ◆ **Fiala di Essenza Morfeica:** una dose di essenza morfeica sufficiente ad addormentare qualcuno per un'ora. *Il sonno della vittima non è soprannaturale, ma è profondo - può essere ridestata con qualche sforzo.* [0 CARICO]
- ◆ **Pistola da Palmo nascosta:** una piccola arma da fuoco con una carica debole, facilmente occultabile in una manica o panciotto. *La pistola ha una gittata estremamente limitata, solo un metro o due. È veramente difficile trovarla addosso, anche con una perquisizione.* [0 CARICO]

DOTAZIONE DELLA SANGUISUGA

- ◆ **Strumenti di Precisione eccellenti:** un set di attrezzi per la meccanica di precisione di fine fattura. Una lente da gioielliere. Strumenti di misurazione. [1 CARICO]
- ◆ **Strumenti da Guastatore eccellenti:** una raccolta di strumenti specifici per sabotaggio e distruzione. Un piccolo e potente trapano. Un mazzuolo e cunei di acciaio. Un palanchino. Una batteria elettroplasmatica, pinze e fili. Fiale di acido. Un cannello per fulgor-torcia con serbatoio. [2 CARICO]
- ◆ **Cerbottana e Dardi, Siringhe:** un piccolo tubo e dardi che possono essere riempiti con fiale di sostanze alchemiche. Siringhe vuote. [0 CARICO]
- ◆ **Bandoliera:** una cinghia avvolta attorno al corpo con speciali tasche imbottite per contenere tre agenti alchemici o esplosivi fulminotecnici. Quando utilizzi una sostanza alchemica o una bomba da una bandoliera scegline una dalla lista a destra (o da una delle tue formule personalizzate). Durante il downtime ricarichi automaticamente la tua bandoliera purché tu abbia ragionevolmente accesso a un fornitore o a un laboratorio. [1 CARICO]
- ◆ **Gadget:** puoi creare dei gadget durante il downtime **Armeggiando** con strumenti e materiali. Tieni conto del carico di ogni gadget che impieghi durante un'operazione. [1+ CARICO]

DOTAZIONE DEL SEGUGIO

- ◆ **Un paio di Pistole eccellenti:** un paio di pistole gemelle, costruite per una maggior accuratezza, con una doppia canna che permette due colpi prima della ricarica. Sono state fabbricate dalle Sorelle Kardera, Templeton&Slane, la Forgia Imperiale, o qualche altro armaiolo? Come si distinguono dalle armi da fuoco comuni? [1 CARICO]
- ◆ **Fucile a Canna Lunga eccellente:** un fucile da caccia magistralmente prodotto. Mortale a lunga distanza, poco maneggevole a distanza ravvicinata. I fucili a canna lunga sono solitamente illegali per i cittadini di Doskvol, ma tu hai un permesso militare (vero oppure contraffatto). [2 CARICO]
- ◆ **Munizioni Elettroplasmatiche:** una bandoliera di munizioni elettroplasmatiche, particolarmente efficaci contro gli spiriti, ma meno efficaci contro i bersagli solidi. La carica elettrica è sufficiente a stordire una persona, ma provoca un danno reale molto limitato. Sono necessari svariati colpi per mettere KO un bersaglio umano. Questa dotazione è particolarmente reattiva nel campo spettrale - crea un orologio a 4 sezioni chiamato "Attenzioni dai Guardiani di Spiriti" e fallo avanzare per ogni operazione in cui queste munizioni vengono impiegate. [1 CARICO]
- ◆ **Un Animale da Caccia Addestrato:** il tuo compagno animale obbedisce ai tuoi comandi e anticipa le tue azioni. Cricca (Cacciatore Esperto).
- ◆ **Cannocchiale:** un tubo di ottone con lenti che permette di vedere a grandi distanze. Telescopico. Può essere montato su un fucile. [1 CARICO]

DOTAZIONE DEL SUSSURRO

- ◆ **Gancio Elettrificato eccellente:** un lungo palo da impugnare a due mani con un laccio di filo elettrico collegato a un condensatore elettroplasmatico all'estremità, adatto per afferrare gli spiriti e trascinarli dentro una bottiglia spettrale. Questo gancio personalizzato si ripiega in una forma compatta, quindi riducendo il suo carico a 1 seppur richiede due mani per l'utilizzo. [1 CARICO]
- ◆ **Maschera Spettrale eccellente:** uno strumento arcano che permette a un utilizzatore addestrato di vedere le energie soprannaturali in grande dettaglio. Garantisce inoltre un certo livello di protezione contro la possessione spettrale. Ogni maschera è unica. Come è fatta la tua? Cosa la rende così bizzarra e disturbante? [1 CARICO]
- ◆ **Bottiglie Spettrali (2):** uno strumento arcano utilizzato per intrappolare uno spirito. Si presenta come un cilindro fatto di metallo e cristalli, grande come un filone di pane. [1 CARICO]
- ◆ **Chiave Spettrale:** uno strumento arcano che può aprire le porte spettrali. Intrappolato nel campo spettrale persiste l'eco dell'intera città tra le ere. Talvolta si può trovare una porta verso quel luogo. [0 CARICO]
- ◆ **Amuleto Anatema dei Demoni:** un ninnolo arcano che i demoni preferiscono evitare. [0 CARICO]

DOTAZIONE DEL TAGLIAGOLE

- ◆ **Arma a una mano eccellente:** un'arma a una mano di tua scelta di ottima fattura. Si tratta di un'arma comune di buona fattura, come un pugnale perfettamente bilanciato, oppure qualcosa di esotico, come una sciabola da duello Iruviana o un bastone ferrato da guerra? [1 CARICO]
- ◆ **Arma Pesante eccellente:** un'arma a due mani di tua scelta di ottima fattura. Un martello da guerra, uno spadone, una picca, un'ascia da battaglia, ecc. Un'arma pesante ha più portata e colpisce più duro rispetto a un'arma normale. Potrebbe darti **potenza** dove la portata e il peso dell'arma sono rilevanti. [2 CARICO]
- ◆ **Arma o Strumento intimidatorio:** un'arma o uno strumento dall'aspetto spaventoso. Questo oggetto ti garantisce un **efficacia maggiore per intimidire**, non un danno maggiore in combattimento. [1 CARICO]
- ◆ **Manette e catene:** un paio di manette con pesanti catene adatte a bloccare un prigioniero. Forse un souvenir della tua permanenza con le Giubbe Blu? [0 CARICO]
- ◆ **Fiala d'Essenza d'Ira:** una dose singola che aumenta significativamente la forza, la resistenza al dolore e l'aggressività bestiale in chi la assume per qualche minuto. Quando combatti sotto l'influsso dell'essenza d'ira il GM modificherà la tua **posizione ed efficacia** di conseguenza. Subisci inoltre **due conseguenze**: "Non distingui amici da nemici" e "Non puoi fermarti finché non sono tutti al tappeto". Puoi resistervi come al solito. [0 CARICO]

DOTAZIONE STANDARD

Una lama o due: magari equipaggi un semplice coltello da combattimento. O due spade ricurve. O uno stocco e uno stiletto. O una pesante mannaia da macellaio. [1 CARICO]

La tua scelta potrebbe riflettere il tuo **retaggio**:

Nel Nord (Akoros e Skovlan) le lame tendono a essere larghe, pesanti e con un solo filo.

A Severos i signori dei cavalli preferiscono le lance in battaglia, ma per il combattimento singolo utilizzano dei peculiari pugnali a doppio filo, con lame estremamente larghe e spesso intricatamente incise con la storia di famiglia.

Nelle Isole del Pugnale i corsari usano spesso lame leggere e sottili fatte per una veloce spinta - come lo stocco o lo stiletto.

A Iruvia sono comuni le lame ricurve; affilate all'esterno come una sciabola, oppure all'interno come un falchetto.

Coltelli da Lancio: sei lame piccole e leggere. [1 CARICO]

Una Pistola: un'arma da fuoco pesante, a colpo singolo e avanzata. Devastante entro 20 passi, lenta da ricaricare. [1 CARICO]

Arma Pesante: un'arma pensata per essere maneggiata a due mani. Un'ascia da battaglia, uno spadone, un martello da guerra, una picca. Un fucile da caccia. Un vecchio fucile. Un arco o una balestra. [2 CARICO]

Arma Insolita: un attrezzo o qualcosa di strano usato come arma. Una frusta, un flagello, una accetta, una pala, una catena, un ventaglio affilato, stivali con la punta di ferro. [1 CARICO]

Armatura: una spessa tunica di cuoio, più guanti e stivali rinforzati. [2 CARICO]
+Pesante: l'aggiunta di cotta di maglia, placche di metallo, elmo di metallo. [3 CARICO] *Il carico di un'armatura pesante è in aggiunta all'armatura normale, carico 5 in totale.*

Attrezzi da Scasso: una scelta di grimaldelli. Un piccolo palanchino. Fiale di olio per silenziare cigolii sospetti. Una bobina di filo e ami da pesca. Una piccola sacca di sabbia fine. [1 CARICO]

Attrezzi da Scalata: una grande (e/o piccola) matassa di corda. Rampini. Una piccola sacca di polvere di gesso. Una imbracatura da scalata con passanti e anelli metallici. Chiodi di ferro e una piccola mazza. [2 CARICO]

Reagenti Arcani: una fiala di argentovivo. Una sacca di sale nero. Un'ancora spettrale nella forma di una piccola pietra. Una bottiglia spettrale. Una fiala di elettroplasma pensata per rompersi e schizzare all'impatto. [1 CARICO]

Documenti: una collezione di volumi sottili su una varietà di argomenti, inclusi un registro della nobiltà, comandanti della Guardia Cittadina e altri cittadini prominenti. Fogli vuoti, una fiala di inchiostro, un pennino. Un buon numero di mappe interessanti. [1 CARICO]

Materiali per il Sotterfugio: un kit di trucco teatrale. Una selezione di documenti in bianco, pronti per la mano del falsario. Bigiotteria. Un mantello double-face e un cappello distinto. Un tesserino di riconoscimento falso. [1 CARICO]

Strumenti da Demolizione: una mazza da demolizione e puntelli di ferro. Trapano pesante. Piede di porco. [2 CARICO]

Strumenti di Precisione: un assortimento per la meccanica di precisione, come lente di ingrandimento, pinzette, un piccolo martello, pinze, cacciavite, ecc. [1 CARICO]

Lanterna: una semplice lanterna a olio, una raffinata lampada elettroplasmatica, o un'altra fonte di luce. [1 CARICO]

Amuleto Anatema degli Spiriti: un piccolo gingillo arcano che gli spettri preferiscono evitare. [0 CARICO]

DOSKVOL: FORNITORI DEL VIZIO

FEDE

- ◆ **Madre Narya**, Casa della Signora del Pianto, le Sei Torri.
- ◆ **Ilacille**, le rovine del Tempio del dio perduto, Coalridge.
- ◆ **Nelissime**, La Chiesa dell'Estasi della Carne, Brightstone.
- ◆ **Lord Penderyn**, l'Archivio degli Echi, Charterhall.

AZZARDO

- ◆ **Da Spogg**, gioco di dadi, Crow's Foot.
- ◆ **Grist**, pugilato, il Porto.
- ◆ **Helene**, casinò Cervo Argentato Silkshore.
- ◆ **Master Vreen**, corse di segugi, Nightmarket.
- ◆ **Lady Dusk**, il Circolo di Dusk, Whitecrown.
- ◆ **Sergeant Velk**, le arene da combattimento, Dunsloough.

LUSSO, PIACERE

- ◆ **Singer**, bagni pubblici, Crow's Foot.
- ◆ **Harvale Brogan**, il Centurialia, locale, Brightstone.
- ◆ **Da Travern** negozio di fumo, Coalridge.
- ◆ **Dunridge & Figli** stoffe pregiate e sartoria, Nightmarket.
- ◆ **Chef Roselle**, il ristorante Prugna Dorata, Le Sei Torri.
- ◆ **Maestro Hellenen**, Teatro di Spiregarden, Whitecrown.

DEVOZIONE

- ◆ **Parenti** (retaggio) o **ex-colleghi** (background).
- ◆ **Hutton**, Rifugiati Skovlanesi/Rivoluzionari, Charhollow.
- ◆ **Il Circolo della Fiamma**, società segreta.

PIACERE, OBLIO

- ◆ **Mardin Gull**, il Secchio, taverna, Crow's Foot.
- ◆ **Pux Bolin**, la Scimmia insistente, taverna, Nightmarket.
- ◆ **Helene**, casinò Cervo Argentato, Silkshore.
- ◆ **Lady Freyla**, il fusto dell'Imperatore, bar, Whitecrown.
- ◆ **Avrick**, spacciatore di polveri, Barrowleft.
- ◆ **Rolan Volaris**, il Velo, club, Nightmarket.
- ◆ **Madame Tesslyn**, la Lanterna Rossa, bordello, Silkshore.
- ◆ **Il negozio di fumo di Travern** Coalridge.
- ◆ **Eldrin Prichard**, il Cigno d'Argento, casa di piacere, canali di Brightstone.
- ◆ **Gioiello, Usignolo, e Diamante**, Vicolo delle Gatte, il Porto.

STRAMBERIE

- ◆ **Il proprietario incappucciato** di una taverna mezza allagata al Porto. Strani passaggi portano a camere ancora più strane.
- ◆ **Padre Yoren**, Casa della Signora del Pianto, Le Sei Torri.
- ◆ **"Salìa"** uno spirito dei Riconciliati, si sposta da corpo a corpo a piacimento.
- ◆ **Sorella Thorn**, gang di predoni delle Terre Morte, Stazione di Gaddoc.
- ◆ **Ojak**, venditore Thycherosiano al mercato sui tetti, Silkshore.
- ◆ **Aranna la Benedetta**, cultista di un dio perduto, chiatta attraccata in Nightmarket.

BLADES IN THE DARK

BANDA

NOME

ALIAS

ASPETTO

RETAGGIO: AKOROS-ISOLE DEL PUGNALE - IRUVIA-SEVEROS-SKOVLAN-TYCHEROS

BACKGROUND: ACCADEMIA-COMMERCIO-CRIMINALITÀ-LEGGE-MANOVALANZA-MILITARE-NOBILTÀ

VIZIO / FORNITORE: AZZARDO—DEVOZIONE—FEDE—LUSSURIA—OBLIO—PIACERE—STRAMBERIE

STRESS TRAUMA AVVENTATO-CRUDELE-FREDDO-INSTABILE-OSSESSIONATO-PARANOICO-RAMMOLLITO-TORMENTATO

DANNO	INCAPA CITATO	GUARIGIONE
3		orologio progressivo
2	-1D	UTILIZZO ARMATURA <input type="checkbox"/>
1	EFFICACIA RIDOTTA	PESANTE <input type="checkbox"/> SPECIALE <input type="checkbox"/>

NOTE

NEBBIA

UN FURTIVO
INFILTRATORE E
SCASSINATORE

ABILITÀ SPECIALI

- INFILTRATORE:** Non sei influenzato da **Rango/qualità** quando eludi misure di sicurezza.
- COMPETENZA:** Scegli uno dei tuoi valori di azione. Quando guidi un'azione di gruppo usando quell'azione, puoi subire **solo 1 STRESS**, indipendentemente dal numero di tiri falliti.
- IMBOSCATA:** Quando attacchi mentre sei nascosto, oppure inneschi una trappola, ottieni **+1d** al tuo tiro.
- OMBRA:** Puoi spendere la tua **armatura speciale** per **resistere** a una conseguenza derivata dall'essere scoperto o connessa a misure di sicurezza, **oppure** per **spingerti al limite** in un'impresa di atletica o di furtività.
- LE ORME DEL DIAVOLO:** Puoi **spingerti al limite** per eseguire una delle seguenti azioni in aggiunta ai benefici standard: *compiere un gesto atletico al limite del sovrumano—svolgere manovre atte a confondere i nemici, in modo che si attacchino l'un l'altro per errore.*
- RIFLESSI:** Quando c'è dubbio su chi deve agire per primo, la risposta... sei tu (due personaggi con Riflessi agiscono simultaneamente).
- TEMERARIO:** Quando esegui un **tiro azione disperato**, ottieni **+1d** al tiro se accetti di subire **-1d** a qualsiasi **tiro resistenza** contro le conseguenze della tua azione.
- VELO SPETTRALE:** Puoi traslarti parzialmente nel campo spettrale, diventando sfocato e intangibile per qualche attimo. Prendi **2 STRESS** quando trasli, più un ulteriore stress per ognuna delle seguenti caratteristiche: *dura per qualche minuto anziché qualche attimo—sei invisibile anziché solo sfocato—puoi fluttuare nell'aria come un fantasma.*
- VETERANO:** Scegli un'abilità speciale da un altro libretto.

LOSCHI AMICI E RIVALI

- Telda, una mendicante
- Darmot, una Giubba Blu
- Frake, un mastro di chiavi
- Roslyn Kellis, un nobile
- Petra, un'impiegata governativa

DOTAZIONE

- Grimaldelli Eccellenti
- Mantello d'Ombra Eccellente
- Attrezzi da Scalata Leggeri
- Fiala di Pozione del Silenzio
- Visore Notturno
- Amuleto Anatema degli Spiriti

CARICO

3 leggero 5 normale 6 pesante

PE

- ◆ *Quando fai un tiro azione disperato. Segna 1 PE nell'attributo dell'azione che hai tirato.*
- Alla fine della sessione di gioco, controlla queste tre condizioni. Per ognuna segna 1 PE (sull'indicatore di Libretto o su quello di un Attributo) se si è verificata una volta oppure 2 PE se si è verificata più volte.
- ◆ *Hai affrontato una sfida con furtività o evasività.*
- ◆ *Hai espresso le tue convinzioni, il tuo retaggio o il tuo background.*
- ◆ *Hai lottato con problematiche legate ai tuoi vizi o traumi.*

LAVORO DI SQUADRA

- Assistere un altro PG
- Guidare un'azione di gruppo
- Proteggere un compagno
- Impostare la scena a un altro PG

PIANIFICAZIONE E EQUIPAGGIAMENTO

Scegliete un piano e aggiungete il dettaglio. Scegliete il limite di Carico per l'operazione.

- Assalto: il punto di attacco
- Furtivo: il punto di accesso
- Inganno: modalità di inganno
- Occulto: il metodo arcano
- Sociale: la relazione sociale
- Trasporto: il percorso e i mezzi

SCORTA
DENARO

LIBRETTO

INTUIZIONE

- ARMEGGIARE
- CACCIARE
- SONDARE
- STUDIARE

PRESTANZA

- DESTREGGIARSI
- DISTRUGGERE
- SCHERMIRE
- SGATTAIOLARE

RISOLUTEZZA

- ARMONIZZARE
- COMANDARE
- MANIPOLARE
- SOCIALIZZARE

DADI BONUS

+ SPINGITI AL LIMITE
(prendi 2 stress) -o- accetta un PATTO COL DIAVOLO.

- Una Lama o Due
- Coltelli da Lancio
- Una Pistola Una 2^{da} Pistola
- Un'Arma Pesante
- Un'Arma Insolita
- Armatura +Pesante
- Attrezzi da Scasso
- Attrezzi da Scalata
- Reagenti Arcani
- Documenti
- Materiali per il Sotterfugio
- Strumenti da Demolizione
- Strumenti di Precisione
- Lanterna

RACCOGLIERE INFORMAZIONI

- ◆ *Cosa hanno intenzione di fare?*
- ◆ *Come posso portarli a fare [X]?*
- ◆ *A cosa devo fare attenzione?*
- ◆ *Qual è il miglior punto d'ingresso?*
- ◆ *Dove mi posso nascondere?*
- ◆ *Come posso trovare [X]?*
- ◆ *Cosa sta davvero succedendo qui?*

BLADES IN THE DARK

BANDA

NOME

ALIAS

ASPETTO

RETAGGIO: AKOROS-IOLE DEL PUGNALE - IRUVIA-SEVEROS-SKOVLAN-TYCHEROS

BACKGROUND: ACCADEMIA-COMMERCIO-CRIMINALITÀ-LEGGE-MANOVALANZA-MILITARE-NOBILTÀ

VIZIO / FORNITORE: AZZARDO—DEVOZIONE—FEDE—LUSSURIA—OBLIO—PIACERE—STRAMBERIE

STRESS TRAUMA AVVENTATO-CRUDELE-FREDDO-INSTABILE-OSSESSIONATO-PARANOICO-RAMMOLLITO-TORMENTATO

DANNO	INCAPA CITATO	GUARIGIONE
3		orologio progressivo
2	-1D	UTILIZZO ARMATURA ARMATURA <input type="checkbox"/>
1	EFFICACIA RIDOTTA	PESANTE <input type="checkbox"/> SPECIALE <input type="checkbox"/>

NOTE

AGENTI ALCHEMICI

Bandoliera

Bandoliera

Quando usi una casella Bandoliera, scegli un agente alchemico:

- ◆ Alcaest
- ◆ Argentovivo (D)
- ◆ Bomba Fumogena
- ◆ Crivella Cranio (V)
- ◆ Folgore (D)
- ◆ Fuoco Greco
- ◆ Granata
- ◆ Medusa (V)
- ◆ Olio Fissante
- ◆ Olio Fluttuante
- ◆ Polvere Annegante (V)
- ◆ Polvere Ipnotica (D)
- ◆ Ulisse (V)

SANGUISUGA

UN TECNICO E
GUASTATORE

ABILITÀ SPECIALI

- **ALCHIMISTA:** Quando **inventi** o **crei** un oggetto di tipo **alchemico**, ottieni **+1 livello di risultato** nel tuo tiro (un 1-3 diventa un 4/5, ecc.). Inizi conosciendo già una formula alchemica speciale.
- **ANALITICO:** Durante il downtime ottieni **due segni di spunta** da distribuire tra tutti gli orologi che riguardano progetti a lungo termine di indagine, di apprendimento o piano d'azione.
- **ANATEMA SPETTRALE:** Quando **Distruggi** un'area con sostanze arcane, rendendola inutile per qualsiasi uso, essa diventa un anatema o richiamo per il soprannaturale (a tua scelta).
- **ARTEFICE:** Quando **inventi** o **crei** un oggetto di tipo **fulminotecnico** ottieni **+1 livello di risultato** nel tuo tiro (un 1-3 diventa un 4/5, ecc.). Inizi con un progetto fulminotecnico speciale conosciuto.
- **CERUSICO:** Puoi **Armeggiare** con ossa, sangue e umori per trattare le ferite e stabilizzare i morenti. Puoi **Studiare** una malattia o un cadavere. Ciascuno nella tua banda (tu incluso) riceve **+1d** ai propri **tiri guarigione**.
- **GUASTATORE:** Quando **Distruggi**, le tue azioni sono molto più silenziose di quanto ci si aspetterebbe e il danno è ben occultato e protetto dalle ispezioni sbrigative.
- **TEMPRATO:** Puoi spendere la tua **armatura speciale** per **resistere** a una singola conseguenza di affaticamento, debolezza o esposizione a prodotti alchemici, oppure per **spingerti al limite** quando lavori con abilità tecniche o maneggi prodotti alchemici.
- **TOSSICO:** Scegli una droga o un veleno, dalla riserva della tua bandoliera (elementi in corsivo nella tabella qui sotto), al quale sei diventato immune. Puoi **spingerti al limite** per secernerla tramite la tua pelle, la tua saliva, o tramite il tuo respiro.
- **VETERANO:** Scegli un'abilità speciale da un altro libretto.

AMICI ASTUTI E RIVALI

△▽ Stazia, una farmacista

△▽ Veldren, uno psiconauta

△▽ Eckerd, un monatto

△▽ Jul, uno spacciatore di sangue

△▽ Malista, una sacerdotessa

DOTAZIONE

Strum. di Precisione Eccellenti

Strum. da Guastatore Eccellenti

Cerbottana e Dardi, Siringhe

Bandoliera (3 utilizzi)

Bandoliera (3 utilizzi)

Amuleto Anatema degli Spiriti

Gadget

CARICO

◆ 3 leggero ◆ 5 normale ◆ 6 pesante

- Una Lama o Due
- Coltelli da Lancio
- Una Pistola Una 2^{da} Pistola
- Un'Arma Pesante
- Un'Arma Insolita
- Armatura +Pesante
- Attrezzi da Scasso
- Attrezzi da Scalata
- Reagenti Arcani
- Documenti
- Materiali per il Sotterfugio
- Strumenti da Demolizione
- Strumenti di Precisione
- Lanterna

PE

- ◆ *Quando fai un tiro azione disperato. Segna 1 PE nell'attributo dell'azione che hai tirato.*
- Alla fine della sessione di gioco, controlla queste tre condizioni. Per ognuna segna 1 PE (sull'indicatore di Libretto o su quello di un Attributo) se si è verificata una volta oppure 2 PE se si è verificata più volte.
- ◆ *Hai affrontato una sfida con **competenze tecniche o caos**.*
- ◆ *Hai espresso le tue **convinzioni**, il tuo **retaggio** o il tuo **background**.*
- ◆ *Hai lottato con problematiche legate ai tuoi **vizi o traumi**.*

LAVORO DI SQUADRA

Assistere un altro PG

Guidare un'azione di gruppo

Proteggere un compagno

Impostare la scena a un altro PG

PIANIFICAZIONE E EQUIPAGGIAMENTO

Scegliete un piano e aggiungete il **dettaglio**.
Scegliete il limite di **Carico** per l'operazione.

Assalto: il punto di attacco

Occulto: il metodo arcano

Furtivo: il punto di accesso

Sociale: la relazione sociale

Inganno: modalità di inganno

Trasporto: il percorso e i mezzi

SCORTA
DENARO

LIBRETTO

INTUIZIONE

- ● ● ● ARMEGGIARE
- ● ● ● CACCIARE
- ● ● ● SONDARE
- ● ● ● STUDIARE

PRESTANZA

- ● ● ● DESTREGGIARSI
- ● ● ● DISTRUGGERE
- ● ● ● SCHERMIRE
- ● ● ● SGATTAIOLARE

RISOLUTEZZA

- ● ● ● ARMONIZZARE
- ● ● ● COMANDARE
- ● ● ● MANIPOLARE
- ● ● ● SOCIALIZZARE

DADI BONUS

+ **SPINGITI AL LIMITE**
(prendi 2 stress) -o- accetta un **PATTO COL DIAVOLO**.

RACCOGLIERE INFORMAZIONI

- ◆ *Cosa hanno intenzione di fare?*
- ◆ *Come posso portarli a fare [X]?*
- ◆ *Stanno dicendo la verità?*
- ◆ *Con cosa posso armeggiare qui?*
- ◆ *Cosa può succedere se faccio [X]?*
- ◆ *Cosa sta davvero succedendo qui?*

BLADES IN THE DARK

BANDA

NOME

ALIAS

ASPETTO

RETAGGIO: AKOROS-ISOLE DEL PUGNALE - IRUVIA-SEVEROS-SKOVLAN-TYCHEROS

BACKGROUND: ACCADEMIA-COMMERCIO-CRIMINALITÀ-LEGGE-MANOVALANZA-MILITARE-NOBILTÀ

VIZIO / FORNITORE: AZZARDO—DEVOZIONE—FEDE—LUSSURIA—OBLIO—PIACERE—STRAMBERIE

STRESS TRAUMA AVVENTATO-CRUDELE-FREDDO-INSTABILE-OSSESSIONATO-PARANOICO-RAMMOLLITO-TORMENTATO

DANNO	INCAPA CITATO	EFFICACIA RIDOTTA	UTILIZZO ARMATURA
3			ARMATURA <input type="checkbox"/>
2	-1D		PESANTE <input type="checkbox"/>
1			SPECIALE <input type="checkbox"/>

NOTE

GUARIGIONE
orologio
progressivo

SEGUGIO

UN INSEGUITORE
E UN CECCHINO
LETALE

ABILITÀ SPECIALI

- CECCHINO:** Puoi **spingerti al limite** per eseguire una delle seguenti azioni in aggiunta ai benefici standard: *colpire con un attacco a distanza un bersaglio estremamente lontano, oltre il limite normale dell'arma—scatenare una raffica di fuoco rapido per respingere il nemico.*
- CACCIATORE SPETTRALE:** Il tuo animale da caccia è infuso di energia spettrale. Guadagna potenza quando rintraccia o combatte il soprannaturale, e guadagna inoltre una capacità arcana tra queste: *forma spettrale, legame mentale, movimento rapido.* Prendi nuovamente questa abilità per aggiungere una nuova capacità arcana al tuo animale.
- CONCENTRATO:** Puoi spendere la tua **armatura speciale** per **resistere** alla conseguenza di una sorpresa o di un danno mentale (paura, confusione, perdere le tracce di qualcuno) o per **spingerti al limite** in combattimenti a distanza o durante degli inseguimenti.
- DURO COME LA ROCCIA:** Le **penalità** derivanti dal **danno** subito sono di un livello **meno gravi** (sebbene il danno di livello 4 sia ancora letale).
- SCOUT:** Quando **raccogli informazioni** per scoprire la posizione di un bersaglio, ottieni un **+1 efficacia**. Quando ti nascondi in un luogo predisposto o usi un camuffamento, ottieni **+1d** ai tiri per evitare di essere scoperto.
- SOPRAVVISSUTO:** In virtù di una dura esperienza di vita o grazie a un rituale occulto, sei immune al miasma velenoso delle Terre Morte e sei in grado di sostentarti con la sua bizzarra flora e fauna. Guadagni **una casella di stress aggiuntiva**.
- VENDICATIVO:** Ottieni un ulteriore **innesco PE**: *se hai ottenuto vendetta contro qualcuno che aveva danneggiato te o qualcuno a cui tieni.* Se la tua banda ti ha aiutato a ottenere la tua vendetta, segna anche un PE della banda.
- VETERANO:** Scegli un'abilità speciale da un altro libretto.

SUBDOLI AMICI E RIVALI

- Steiner, un assassino
- Celene, una sentinella
- Melvir, un cerusico
- Valeris, una spia
- Casta, una cacciatrice di taglie

DOTAZIONE

- Un paio di Pistole Eccellenti
- Fucile a Canna Lunga Eccellente
- Munizioni Elletroplasmatiche
- Un Animale da Caccia Addestrato*
- Cannocchiale
- Amuleto Anatema degli Spiriti*

CARICO

3 leggero 5 normale 6 pesante

PE

- ◆ *Quando fai un tiro azione disperato. Segna 1 PE nell'attributo dell'azione che hai tirato.*
- Alla fine della sessione di gioco, controlla queste tre condizioni. Per ognuna segna 1 PE (sull'indicatore di Libretto o su quello di un Attributo) se si è verificata una volta oppure 2 PE se si è verificata più volte.
- ◆ *Hai affrontato una sfida con **appostamento o violenza**.*
- ◆ *Hai espresso le tue **convinzioni**, il tuo **retaggio** o il tuo **background**.*
- ◆ *Hai lottato con problematiche legate ai tuoi **vizi o traumi**.*

LAVORO DI SQUADRA

- Assistere un altro PG
- Guidare un'azione di gruppo
- Proteggere un compagno
- Impostare la scena a un altro PG

PIANIFICAZIONE E EQUIPAGGIAMENTO

Scegliete un piano e aggiungete il **dettaglio**. Scegliete il limite di **Carico** per l'operazione.

- Assalto:** il punto di attacco **Occulto:** il metodo arcano
- Furtivo:** il punto di accesso **Sociale:** la relazione sociale
- Inganno:** modalità di inganno **Trasporto:** il percorso e i mezzi

SCORTA
DENARO

LIBRETTO

INTUIZIONE

- ARMEGGIARE
- CACCIARE
- SONDARE
- STUDIARE

PRESTANZA

- DESTREGGIARSI
- DISTRUGGERE
- SCHERMIRE
- SGATTAIOLARE

RISOLUTEZZA

- ARMONIZZARE
- COMANDARE
- MANIPOLARE
- SOCIALIZZARE

DADI BONUS

+ SPINGITI AL LIMITE
(prendi 2 stress) -o- accetta un **PATTO COL DIAVOLO**.

- Una Lama o Due
- Coltelli da Lancio
- Una Pistola Una 2^{da} Pistola
- Un'Arma Pesante
- Un'Arma Insolita
- Armatura +Pesante
- Attrezzi da Scasso
- Attrezzi da Scalata
- Reagenti Arcani
- Documenti
- Materiali per il Sotterfugio
- Strumenti da Demolizione
- Strumenti di Precisione
- Lanterna

RACCOLGERE INFORMAZIONI

- ◆ *Cosa hanno intenzione di fare?*
- ◆ *Come posso portarli a fare [X]?*
- ◆ *Cosa stanno provando davvero?*
- ◆ *Dove sono vulnerabili?*
- ◆ *Dove è andato [X]?*
- ◆ *Come posso trovare [X]?*
- ◆ *Cosa sta davvero succedendo qui?*

BLADES IN THE DARK

BANDA

NOME

ALIAS

ASPETTO

RETAGGIO: AKOROS-ISOLE DEL PUGNALE - IRUVIA-SEVEROS-SKOVLAN-TYCHEROS

BACKGROUND: ACCADEMIA-COMMERCIO-CRIMINALITÀ-LEGGE-MANOVALANZA-MILITARE-NOBILTÀ

VIZIO / FORNITORE: AZZARDO—DEVOZIONE—FEDE—LUSSURIA—OBLIO—PIACERE—STRAMBERIE

STRESS TRAUMA

AVVENTATO-CRUDELE-FREDDO-INSTABILE-OSSESSIONATO-PARANOICO-RAMMOLLITO-TORMENTATO

DANNO	INCAPA CITATO	UTILIZZO ARMATURA
3		ARMATURA <input type="checkbox"/>
2	-1D	PESANTE <input type="checkbox"/>
1	EFFICACIA RIDOTTA	SPECIALE <input type="checkbox"/>

NOTE

GUARIGIONE
orologio
progressivo

SUSSURRO

UN ADEPTO E
TRAMITE ARCANO

ABILITÀ SPECIALI

- SOGGIOCARE:** Puoi **Armonizzare** con il campo spettrale per forzare uno spettro nelle vicinanze ad **apparire e obbedire a un tuo ordine**. Non sei terrorizzato dal soprannaturale di uno spettro che convochi o cerchi di soggiogare.
- MENTE SPETTRALE:** Sei sempre consapevole delle entità soprannaturali che sono in tua presenza. Prendi **+1d** ogni volta che **raccogli informazioni** sul soprannaturale, con qualsiasi mezzo.
- METODOLOGIE INSOLITE:** Quando **inventi** o **crei** un oggetto di tipo **arcano**, ottieni **+1 livello di risultato** nel tuo tiro (un 1-3 diventa un 4/5, ecc.). Inizi conoscendo già un progetto arcano speciale.
- OCCULTISTA:** Conosci i segreti per **Socializzare** con poteri antichi, divinità dimenticate o demoni. Una volta **Socializzato** con uno di questi prendi **+1d** per **Comandare** i cultisti che lo venerano
- PROTETTO:** Puoi spendere la tua **armatura speciale** per **resistere** a una conseguenza soprannaturale o per **spingerti al limite** quando combatti o usi forze arcane
- RITUALI:** Conosci metodi arcani per eseguire stregonerie rituali. Puoi **Studiare** un rituale occulto (o crearne uno nuovo) per evocare un effetto o un essere soprannaturale. Inizi con un rituale conosciuto.
- TEMPESTA:** Puoi **spingerti al limite** per eseguire una delle seguenti azioni in aggiunta ai benefici standard: *scatenare un fulmine e usarlo come arma* — *richiamare una tempesta nelle tue immediate vicinanze (pioggia torrenziale, venti roboanti, nebbia fitta, ghiaccio e neve, ecc.)*.
- VOLONTÀ DI FERRO:** Sei immune al terrore che alcune entità soprannaturali infliggono guardandole. Quando effettui un **tiro resistenza** con **Risolutezza**, hai **+1d**.
- VETERANO:** Scegli un'abilità speciale da un altro libretto.

SUBDOLI AMICI E RIVALI

- Nyryx, un spettro possessore
- Scurlock, un vampiro
- Setarra, una demone
- Quellyn, una strega
- Flint, un trafficante di spiriti

DOTAZIONE

- Gancio Elettrificato Eccellente
- Maschera Spettrale Eccellente
- Fiale di Elettroplasma
- Bottiglie Spettrali (2)
- Chiave Spettrale
- Amuleto Anatema dei Demoni
- Amuleto Anatema degli Spiriti

CARICO

3 leggero 5 normale 6 pesante

PE

- ◆ *Quando fai un tiro azione disperato. Segna 1 PE nell'attributo dell'azione che hai tirato.*
- Alla fine della sessione di gioco, controlla queste tre condizioni. Per ognuna segna 1 PE (sull'indicatore di Libretto o su quello di un Attributo) se si è verificata una volta oppure 2 PE se si è verificata più volte.
- ◆ *Hai affrontato una sfida con la conoscenza o metodi arcani.*
- ◆ *Hai espresso le tue convinzioni, il tuo retaggio o il tuo background.*
- ◆ *Hai lottato con problematiche legate ai tuoi vizi o traumi.*

LAVORO DI SQUADRA

- Assistere un altro PG
- Guidare un'azione di gruppo
- Proteggere un compagno
- Impostare la scena a un altro PG

PIANIFICAZIONE E EQUIPAGGIAMENTO

Scegliete un piano e aggiungete il **dettaglio**. Scegliete il limite di **Carico** per l'operazione.

- Assalto:** il punto di attacco **Occulto:** il metodo arcano
- Furtivo:** il punto di accesso **Sociale:** la relazione sociale
- Inganno:** modalità di inganno **Trasporto:** il percorso e i mezzi

SCORTA
DENARO

LIBRETTO

INTUIZIONE

- ARMEGGIARE
- CACCIARE
- SONDARE
- STUDIARE

PRESTANZA

- DESTREGGIARSI
- DISTRUGGERE
- SCHERMIRE
- SGATTAIOLARE

RISOLUTEZZA

- ARMONIZZARE
- COMANDARE
- MANIPOLARE
- SOCIALIZZARE

DADI BONUS

+ SPINGITI AL LIMITE
(prendi 2 stress) -o- accetta un **PATTO COL DIAVOLO**.

- Una Lama o Due
- Coltelli da Lancio
- Una Pistola Una 2^{da} Pistola
- Un'Arma Pesante
- Un'Arma Insolita
- Armatura +Pesante
- Attrezzi da Scasso
- Attrezzi da Scalata
- Reagenti Arcani
- Documenti
- Materiali per il Sotterfugio
- Strumenti da Demolizione
- Strumenti di Precisione
- Lanterna

RACCOLGERE INFORMAZIONI

- ◆ *Cosa c'è di arcano o strano qui?*
- ◆ *Cosa riecheggia nel campo spettrale?*
- ◆ *Cosa è nascosto o perso qui?*
- ◆ *Cosa hanno intenzione di fare?*
- ◆ *Cosa li porta a fare questo?*
- ◆ *Come posso rivelare [X]?*
- ◆ *Cosa sta davvero succedendo qui?*

BLADES IN THE DARK

BANDA

NOME

ALIAS

ASPETTO

RETAGGIO: AKOROS-ISOLE DEL PUGNALE - IRUVIA-SEVEROS-SKOVLAN-TYCHEROS

BACKGROUND: ACCADEMIA-COMMERCIO-CRIMINALITÀ-LEGGE-MANOVALANZA-MILITARE-NOBILTÀ

VIZIO / FORNITORE: AZZARDO—DEVOZIONE—FEDE—LUSSURIA—OBLIO—PIACERE—STRAMBERIE

STRESS TRAUMA AVVENTATO-CRUDELE-FREDDO-INSTABILE-OSSESSIONATO-PARANOICO-RAMMOLLITO-TORMENTATO

DANNO	INCAPA CITATO	UTILIZZO ARMATURA
3		ARMATURA <input type="checkbox"/>
2	-1D	PESANTE <input type="checkbox"/>
1	EFFICACIA RIDOTTA	SPECIALE <input type="checkbox"/>

NOTE

TAGLIAGOLE

UN COMBATTENTE
PERICOLOSO E
INTIMIDATORIO

ABILITÀ SPECIALI

- FORGIATO DALLA GUERRA:** Puoi spendere la tua **armatura speciale** per ridurre il danno da un attacco in combattimento o per **spingerti al limite** durante il combattimento.
- COMBATTENTE SPETTRALE:** Puoi infondere di energia spettrale le tue mani, le armi da mischia o gli arnesi. Guadagni **potenza** in combattimento contro il soprannaturale. Puoi afferrare gli spiriti per bloccarli e catturarli.
- CORRIERE:** Il tuo **limite di Carico** è aumentato. *Leggero: 5. Normale: 7. Pesante: 8.*
- FEROCE:** Quando ti scateni in tutta la tua violenza fisica crei sgomento e spaventi chi ti circonda. Quando **Comandi** un bersaglio intimorito prendi **+1d**.
- LEADER:** Quando **Comandi** una **cricca** in combattimento, questa continuerà a combattere anche quando normalmente sarebbe da considerare **spezzata** (non viene sconfitta quando subisce un danno di livello 3). La **cricca** ottiene inoltre **+1 efficacia** e **+1 armatura**.
- PROTETTORE:** Quando **proteggi** un compagno prendi **+1d** al tuo tiro resistenza. Quando **raccogli informazioni** per anticipare le possibili minacce della situazione corrente, prendi **+1 efficacia**.
- UNO CON CUI NON SI SCHERZA:** Puoi **spingerti al limite** per eseguire una delle seguenti azioni in aggiunta ai benefici standard: *compiere un'impresa di forza fisica che rasenta il sovrumano—ingaggiare, alla pari, una piccola gang in corpo a corpo.*
- VIGOROSO:** Ti riprendi dal danno più velocemente. Riempi una delle sezioni del tuo **orologio di guarigione** in modo permanente. Prendi **+1d** al tiro guarigione.
- VETERANO:** Scegli un'abilità speciale da un altro libretto.

AMICI PERICOLOSI E RIVALI

- Marlane, un pugile
- Chael, un feroce farabutto
- Mercy, un assassino
- Grace, un ricattatore
- Sawtooth, un cerusico

DOTAZIONE

- Arma a una mano Eccellente
- Arma pesante Eccellente
- Arma o Strumento Intimidatorio
- Manette e Catene*
- Fiala d'Essenza d'Ira*
- Amuleto Anatema degli Spiriti*

CARICO

3 leggero 5 normale 6 pesante

PE

- ◆ *Quando fai un tiro azione disperato. Segna 1 PE nell'attributo dell'azione che hai tirato.*
- Alla fine della sessione di gioco, controlla queste tre condizioni. Per ognuna segna 1 PE (sull'indicatore di Libretto o su quello di un Attributo) se si è verificata una volta oppure 2 PE se si è verificata più volte.
- ◆ *Hai affrontato una sfida con violenza o coercizione.*
- ◆ *Hai espresso le tue convinzioni, il tuo retaggio o il tuo background.*
- ◆ *Hai lottato con problematiche legate ai tuoi vizi o traumi.*

LAVORO DI SQUADRA

- Assistere un altro PG
- Guidare un'azione di gruppo
- Proteggere un compagno
- Impostare la scena a un altro PG

PIANIFICAZIONE E EQUIPAGGIAMENTO

- Scegliete un piano e aggiungete il **dettaglio**. Scegliete il limite di **Carico** per l'operazione.
- Assalto: il punto di attacco
 - Furtivo: il punto di accesso
 - Inganno: modalità di inganno
 - Occulto: il metodo arcano
 - Sociale: la relazione sociale
 - Trasporto: il percorso e i mezzi

SCORTA DENARO

LIBRETTO

INTUIZIONE

- ARMEGGIARE
- CACCIARE
- SONDARE
- STUDIARE

PRESTANZA

- DESTREGGIARSI
- DISTRUGGERE
- SCHERMIRE
- SGATTAIOLARE

RISOLUTEZZA

- ARMONIZZARE
- COMANDARE
- MANIPOLARE
- SOCIALIZZARE

DADI BONUS

+ **SPINGITI AL LIMITE**
(prendi 2 stress) -o- accetta un **PATTO COL DIAVOLO**.

- Una Lama o DUE
- Coltelli da Lancio
- Una Pistola Una 2^{da} Pistola
- Un'Arma Pesante
- Un'Arma Insolita
- Armatura +Pesante
- Attrezzi da Scasso
- Attrezzi da Scalata
- Reagenti Arcani
- Documenti
- Materiali per il Sotterfugio
- Strumenti da Demolizione
- Strumenti di Precisione
- Lanterna

RACCOGLIERE INFORMAZIONI

- ◆ *Come posso fargli male?*
- ◆ *Chi ha più paura di me?*
- ◆ *Chi è il più pericoloso qui?*
- ◆ *Cosa hanno intenzione di fare?*
- ◆ *Come posso portarli a fare [X]?*
- ◆ *Stanno dicendo la verità?*
- ◆ *Cosa sta davvero succedendo qui?*

CREAZIONE DELLA BANDA

1 Scegliete un tipo di banda. Il Tipo di banda determina lo scopo del gruppo, le sue abilità speciali e il metodo di avanzamento.

Iniziate con un **Rango 0**, un **dominio forte** e **REP 0**, oltre a **2 DENARI**.

2 Scegliete una reputazione e un covo iniziali. Scegliete come le altre fazioni malavitose vi reputano: *Ambiziosi, Audaci, Brutali, Discreti, Esperti, Onorevoli, Professionisti, Strani*. Guardate la mappa di Doskvol e scegliete un distretto dove sorge il vostro covo. Descrivetelo.

3 Definite il vostro terreno di caccia. Guardate la mappa e scegliete un distretto dove posizionarlo. Decidete come rapportarvi alla fazione che rivendica quell'area.

- ◆ Pagatele **1 DENARO**.
- ◆ Pagatele **2 DENARI**. Ottenete **+1 status** con loro.
- ◆ Non pagate. Ottenete **-1 status** con loro.

Scegliete una delle operazioni tra quelle presenti nell'elenco della vostra banda come vostra operazione preferita. Quando vi preparate a eseguire la vostra operazione preferita nel vostro terreno di caccia, ricevete **+1d** a tutti i tiri per **raccogliere informazioni** e un'attività di **downtime** aggiuntiva gratuita per contribuire a tale operazione.

4 Scegliete un'abilità speciale. Sono quelle nella colonna grigia al centro della scheda della banda. Se non sapete decidere, scegliete la prima abilità della lista. È messa lì apposta per essere una buona prima opzione.

5 Assegnate i potenziamenti alla banda. La vostra banda ha due potenziamenti preselezionati. Sceglietene altri due. Se la vostra banda ha una cricca, seguite la seguente procedura per crearla. Registrate i cambi di **status** delle fazioni che avvengono a causa dell'acquisizione dei potenziamenti:

- ◆ Una fazione vi ha aiutato a ottenere un potenziamento. Ottenete **+1 status** con loro; oppure spendete **1 DENARO** e ottenete **+2 status**.
- ◆ Una fazione è stata danneggiata quando avete acquisito il **potenziamento**. Prendete **-2 status** con loro; oppure spendete **1 DENARO** e ottenete invece **-1 status**.

6 Scegliete un contatto preferito. Segnate colui che reputate un amico intimo, un alleato di lunga data o un collega criminale. Registrate i cambiamenti di **status** con le fazioni.

- ◆ Una fazione è amica del vostro contatto. Prendete **+1 status** con loro.
- ◆ Una fazione non sopporta il vostro contatto. Prendete **-1 status** con loro.

A vostra discrezione, incrementate l'intensità delle relazioni del vostro contatto con le fazioni e segnate quindi **+2 status** e **-2 status**.

POTENZIAMENTI DELLA BANDA

◆ **ALLENAMENTO:** se avete un potenziamento di Allenamento, guadagnate 2 PE (anziché 1) quando, durante il downtime, allenete un determinato attributo (**INTUIZIONE, PRESTANZA, RISOLUTEZZA** o avanzamento di **libretto**). Questo potenziamento aiuta essenzialmente a far avanzare i PG più rapidamente.

*Se avete **Allenamento: INTUIZIONE**, quando allenete **INTUIZIONE** durante il downtime, segnate 2 PE sull'indicatore di **INTUIZIONE** (anziché solo 1). Se invece avete **Allenamento: Libretto**, quando vi allenete segnate 2 PE sull'indicatore del vostro **libretto**.*

◆ **ALLOGGI:** il vostro covo comprende alloggi per la banda. Senza questo potenziamento ogni PG dorme altrove ed è vulnerabile quando lo fa.

◆ **BARCA (CASA SULL'ACQUA):** possedete una barca, un molo su un canale e una piccola baracca per riporre forniture nautiche. Prendere questo potenziamento una seconda volta migliora la barca, dotandola di armatura e maggiore capacità di carico.

◆ **CAVEAU:** il vostro covo ha un deposito sicuro con la capacità di **8 DENARI** (invece che 4). Un secondo potenziamento aumenta la capacità a **16 DENARI**. Una parte separata del deposito può essere utilizzata come cella.

◆ **COVO SEGRETO:** il vostro covo si trova in un luogo segreto ed è camuffato per essere nascosto alla vista. Se viene scoperto usate due attività di downtime e pagate **DENARO** pari al vostro Rango per ricollocarlo e nascondere nuovamente.

◆ **COVO SICURO:** il vostro covo ha serrature, allarmi e trappole per ostacolare gli intrusi. Un secondo potenziamento migliora le difese, includendo misure arcane contro gli spiriti. *Potreste dover eseguire un tiro con il **Rango** della banda se queste misure di sicurezza dovessero essere messe alla prova*

per capire quanto bene ostacolano un intruso.

◆ **CRICCA:** avete un piccolo gruppo di farabutti o un PNG esperto che lavorano per la vostra banda. Per tutti i dettagli a riguardo, consultate pagina 98 del manuale di *Blades in the Dark*.

◆ **LABORATORIO:** il vostro covo ha un Laboratorio, approntato con attrezzi di riparazione e strumenti alchemici, oltre a una piccola biblioteca con libri, documenti e mappe. Potete realizzare progetti a lungo termine con queste risorse senza lasciare il vostro covo.

◆ **MAESTRIA:** avete accesso a un addestramento superiore. Potete portare i valori di azione dei vostri PG fino a 4 (fintanto che non sbloccate questo potenziamento, i valori di azione sono limitati a 3). Per sbloccare Maestria dovete spendere quattro caselle di potenziamento.

◆ **QUALITÀ INCREMENTATA:** ogni potenziamento qualità incrementata, migliora il livello di **qualità** di tutti gli oggetti di un PG appartenenti a una certa categoria, oltre al grado stabilito dal Rango della banda e da eventuali oggetti eccellenti. Potete incrementare la **qualità** di **Documenti, Attrezzi** (da scasso o arrampicata), **Reagenti Arcani, Materiali per il Sotterfugio, Strumenti** (da demolizione o di precisione) e **Armi**.

*Quindi, se siete di Rango 0, con **Grimaldelli Eccellenti (+1)** e il potenziamento di **Qualità Incrementata Attrezzi da Scasso (+1)** potreste tener testa a una serratura di Rango II.*

◆ **RIMESSA:** possedete una carrozza e animali da traino, più una stalla. Un secondo potenziamento migliora la carrozza dotandola di armatura e destrieri più grandi e più rapidi. *I cavalli a Doskvol sono molto rari: la maggior parte delle carrozze in città usa la capra Akorosiana come animale da tiro.*

TIPI DI BANDA

La scelta di un tipo di banda è una decisione molto importante! È un modo per il gruppo di dire: “Questi sono i tipi di colpo che vogliamo giocare”. La scelta organizza il gioco portandolo dal “compiere delitti” a “contrabbandare essenza di spirito illegale”, il che aiuta il GM a concentrarsi sulle parti dell'ambientazione che contano di più, piuttosto che doversi destreggiare tra tutte le possibilità contemporaneamente. Il gruppo dovrebbe scegliere un tipo di banda di cui tutti sono entusiasti. Come giocatore, esprimi le tue preferenze. Stai per imbarcarti in diverse ore di gioco, quindi se una delle opzioni ti lascia indifferente, parla.

ASSASSINI

Sicari su commissione. Si occupano di “incidenti”, sparizioni, omicidi e riscatti.

Siete assassini professionisti: la morte è il vostro mestiere. A Duskwall questo significa ulteriori problemi causati dalle campane spettrali e dai fantasmi vendicativi. Preparatevi!

Quando giocate una banda di Assassini, guadagnate PE quando mettete in atto con successo operazioni di tipo: incidente, sparizione, omicidio e riscatto.

Avete qualche scrupolo sul tipo di vittima nei vostri colpi? O sono tutte prede accettabili?

AVVOLTOI

Spacciatori di vizi. Hanno le mani in pasta nei giri di spaccio, vendite abusive, combattimenti illegali e altri “eventi sociali”.

Tutta Duskvol cerca una via di fuga. Non possono uscire... ma possono rivolgersi a voi.

Quando giocate una banda di Avvoltoi, guadagnate PE quando acquistate nuove dosi di prodotto, fate vendite clandestine o segrete, o vi assicurate un nuovo terreno di vendita. Invece di terreni di caccia avete delle *zone di vendita* che usate per le vostre operazioni.

Il vostro prodotto cos'è? Chi è il vostro fornitore? Dove e come lo vendete?

BRAVI

Mercenari e teppisti. Mettono in atto battaglie, estorsioni, sabotaggi e lavoretti mordi e fuggi.

Alcune bande complotano e organizzano, alcune si avvicinano di soppiatto, altre si invischiano con l'occulto: voi combattete. Il pugno e la lama sono tutto ciò che serve.

Quando giocate una banda di Bravi, guadagnate PE quando mettete in atto con successo operazioni di tipo: battaglia, estorsione, sabotaggio o lavoretti mordi e fuggi.

Siete criminali brutali, scaltre lame mercenarie o gangster spietati?

CULTISTI

Accoliti di un dio dimenticato. Sono specializzati in acquisizione di manufatti, auspici, consacrazioni e sacrifici.

Avete udito la misteriosa voce chiamarvi nell'oscurità. Avete obbedito. Siete i suoi strumenti e il mondo si inchinerà innanzi alla sua gloria, o arderà.

Quando giocate una banda di Cultisti, guadagnate PE quando portate avanti gli interessi della vostra divinità o agite in base ai suoi precetti. Invece di terreni di caccia avete dei *siti sacri* che usate per le vostre operazioni.

Predicate apertamente quello che la vostra divinità vi sussurra oppure vi infiltrate nella società come la nebbia tra i vicoli di Duskvol?

OMBRE

Ladri e spie. Commettono furti con scasso, attività di spionaggio, rapine e sabotaggi.

Tutti vogliono qualcosa che non possono avere. Ed è qui che entrate in gioco voi.

Quando giocate una banda di Ombre, guadagnate PE quando mettete in atto con successo operazioni di tipo: furto con scasso, spionaggio, rapina, sabotaggio.

Spiate e rubate principalmente per servire i vostri interessi, o i vostri servizi sono disponibili al miglior offerente?

TRAFFICANTI

Contrabbandieri. Si incaricano di consegne clandestine, controllo del territorio e spedizioni fuori città.

Il commercio illecito è la linfa vitale di Duskwall, sia per gli utilizzatori che per chi trae profitto dalla sua tassazione e criminalizzazione. I trafficanti tengono viva la città.

Quando giocate una banda di Trafficanti, guadagnate PE quando portate a termine con successo un'operazione di contrabbando o acquistate nuovi clienti o fonti di contrabbando. Al posto dei terreni di caccia, avete le *tipologie di merci* che contrabbandate nelle vostre operazioni.

Che tipo di merci illeciti trasportate? Avete regole su cosa siete disposti o meno a contrabbandare?

BLADES IN THE DARK SCHEDA BANDA

NOME _____ REPUTAZIONE _____

COVO _____

REP TERRITORIO DOMINIO DEBOLE FORTE RANGO

<input type="checkbox"/> STANZE DI ADDESTRAMENTO +1 scala per le cricche di tipo Furtivi	<input type="checkbox"/> COVO DEL VIZIO (tiro Rango)- Sospetto = Denaro in downtime	<input type="checkbox"/> INTERMEDIARIO +2 Denari da colpi che coinvolgono clienti di bassa estrazione sociale	<input type="checkbox"/> INFORMATORI +1d a raccogliere informazioni per un colpo	<input type="checkbox"/> ALLEVAMENTO DI ANGUILLE Smaltimento cadaveri, +1d per ridurre il Sospetto
<input type="checkbox"/> COLLEZIONISTI DI OSSA +1 Rep per ogni colpo	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> COVO	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> SOTTO COPERTURA -2 Sospetto ogni colpo
<input type="checkbox"/> PIZZO (tiro Rango)- Sospetto = Denaro in downtime	<input type="checkbox"/> INFERMERIA +1d ai tiri guarigione	<input type="checkbox"/> DELEGATO +2 Denari da colpi che coinvolgono clienti di alta estrazione sociale	<input type="checkbox"/> IDENTITÀ SEGRETE +1d ai tiri di ingaggio in piani di tipo inganno e sociale	<input type="checkbox"/> REGISTRI CITTADINI +1d ai tiri di ingaggio in piani di tipo furtivo

SOSPETTO LIVELLO RICERCATO DENARO CAVEAU

Ogni volta che la Banda avanza di Rango, ogni PG ottiene: Scorta = Rango + 2

ASSASSINI

SICARI
MERCENARI

ABILITÀ SPECIALI

- LETALI:** Ogni PG può aggiungere +1 al valore di azione di **Cacciare**, **Schermire** o **Sgattaiolare** (fino a un massimo di 3)
- INCENERIRE:** Grazie a competenze acquisite a fatica con l'esperienza, o un rituale arcano, conoscete un modo arcano per distruggere lo spirito di una vostra vittima nel momento in cui la uccidete. il PG che lo fa segna **3 Stress** per incanalare l'energia elettroplasmatica dal Campo Spettrale, necessaria a disintegrare lo spirito e il corpo in una pioggia di braci ardenti.
- MECENATE:** Quando avanzate di **Rango** pagate **metà del DENARO** che normalmente vi costerebbe
- PREDATORI:** +1d al tiro di **ingaggio** quando mettete in atto piani di tipo **furtivo** o **inganno** al fine di compiere un omicidio.
- SENZA TRACCIA:** Quando fate in modo di tener segreta un'operazione o la fate sembrare un incidente, ottenete metà del valore di **REP** del bersaglio (arrotondato per eccesso) anziché zero. Quando finite una fase di downtime con **zero Sospetto**, accumulate +1 **REP**.
- VOLO DEL CORVO:** Grazie a competenze acquisite a fatica con l'esperienza, o un rituale arcano, le vostre attività sono celate all'attenzione dei corvi beccamorte. Non accumulate più **Sospetto** quando l'omicidio è parte di un vostro colpo.
- VIPERE:** Quando **acquisite** o **create** veleni, ottenete +1 **livello di risultato** del tiro (un 1-3 diventa un 4/5, ecc.). Quando impiegate un veleno, siete appositamente addestrati e pertanto immuni ai suoi effetti.
- VETERANO:** Scegliete un'abilità speciale da un altro tipo di banda.

PE DELLA BANDA

Alla fine della sessione di gioco, controlla queste condizioni. Per ognuna segna 1 PE se si è verificata una volta oppure 2 PE se si è verificata più volte.

- Operazioni di tipo **incidente**, **sparizione**, **omicidio**, o **riscatto** eseguite con successo.
- Avete **affrontato** sfide al di sopra del vostro livello.
- Avete **rinforzato** la reputazione della banda o ne sviluppate una nuova.
- Avete espresso gli **obiettivi**, **motivazioni**, **conflitti** interni o la **natura** essenziale della banda.

CONTATTI

- Trev, il boss di una gang
- Lydra, una mediatrice
- Irimina, una crudele nobile
- Karlos, un cacciatore di taglie
- Exeter, un Guardiano di Spiriti
- Sevoy, un prestigioso mercante

POTENZIAMENTI DELLA BANDA

- Attrezzatura da Assassini (2 **Carichi** gratuiti per **Armi/Attrezzi**)
- Contatti a Ironhook (+1 **Rango** in prigione)
- Furtivi d'Élite
- Teppisti d'Élite
- Incalliti (+1 **casella trauma**)

OPERAZIONE: INCIDENTE — SPARIZIONE — OMICIDIO — RISCATTO

TERRENI DI CACCIA:

CRICCA GANG ESPERTO

INDEBOLITA MALRIDOTTA SPEZZATA ARMATURA

COVO	QUALITÀ
<input type="checkbox"/> Rimessa	<input type="checkbox"/> Documenti
<input type="checkbox"/> Barca	<input type="checkbox"/> Attrezzi
<input type="checkbox"/> Segreto	<input type="checkbox"/> Reagenti
<input type="checkbox"/> Alloggi	<input type="checkbox"/> Materiali
<input type="checkbox"/> Sicuro	<input type="checkbox"/> Strumenti
<input type="checkbox"/> Caveu	<input type="checkbox"/> Armi
<input type="checkbox"/> Laboratorio	

ALLENAMENTO

- Intuizione
- Prestanza
- Risolutezza
- Libretto
- Maestria

CRICCHE
COSTO DI
POTENZIAMENTO

Nuova
Cricca: 2
Aggiungere
un tipo: 2

BLADES IN THE DARK SCHEDA BANDA

NOME _____ REPUTAZIONE _____

COVO _____

REP TERRITORIO DOMINIO DEBOLE FORTE RANGO

<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> SARTO PERSONALE +1d ai tiri di ingaggio in piani di tipo sociale	<input type="checkbox"/> CORRUZIONE LOC. +2 Denari per operazioni di tipo dimostrazione di forza o socializzazione	<input type="checkbox"/> VEDETTE +1d ai tiri di Cacciare e Sondare sul vostro territorio	<input type="checkbox"/> INFORMATORI +1d a raccogliere informazioni per un colpo
<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input checked="" type="checkbox"/> COVO	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> LOCALE DI LUSO +1d ai tiri di Manipolare e Socializzare in questo luogo
<input type="checkbox"/> MERCATO ESTERO (tiro Rango)- Sospetto = Denaro in downtime	<input type="checkbox"/> COVO DEL VIZIO (tiro Rango)- Sospetto = Denaro in downtime	<input type="checkbox"/> ECCEDENZE +2 Denari per operazioni di tipo vendita o rifornimento	<input type="checkbox"/> SOTTO COPERTURA -2 Sospetto ogni colpo	<input type="checkbox"/> IDENTITÀ SEGRETE +1d ai tiri di ingaggio in piani di tipo inganno e sociale

SOSPETTO LIVELLO RICERCATO DENARO CAVEAU

Ogni volta che la Banda avanza di Rango, ogni PG ottiene:
Scorta = Rango + 2

AVVOLTOI

SPACCIATORI DI VIZI

ABILITÀ SPECIALI

- PARLANTINA:** Ogni PG può aggiungere +1 al valore di azione di **Comandare**, **Manipolare** o **Socializzare** (fino a un massimo di 3)
- ALTA SOCIETÀ:** Tutto dipende da chi si conosce. Prendete -1 **Sospetto** durante il downtime e +1d per **raccogliere informazioni** riguardo all' élite della città.
- DIPENDENTI:** I membri delle vostre cricche usano il vostro prodotto. Aggiungete il difetto *Feroce*, *Inaffidabile*, o *Selvaggia* alle vostre cricche per dargli +1 **qualità** (valore massimo di 4).
- MECENATE:** Quando avanzate di **Rango** pagate **metà del DENARO** che normalmente vi costerebbe.
- MERCATO FANTASMA:** Grazie a competenze acquisite a fatica con l'esperienza, o un rituale arcano, sapete come preparare il vostro prodotto per venderlo a fantasmi e/o demoni. *Non pagano in denaro. Con cosa vi pagano?*
- PATTO:** A volte gli amici valgono tanto quanto un terreno. Potete contare fino a tre fazioni con cui avete **status +3** come fossero un **Territorio**.
- ROBA BUONA:** La vostra merce è eccezionale. La **qualità** del prodotto è equivalente a **Rango +2**. Quando avete a che fare con una banda o fazione, il GM vi dice chi tra di loro è dipendente dal vostro prodotto (uno, qualcuno, molti o tutti).
- VETERANO:** Scegliete un'abilità speciale da un altro tipo di banda.

PE DELLA BANDA

Alla fine della sessione di gioco, controlla queste condizioni. Per ognuna segna 1 PE se si è verificata una volta oppure 2 PE se si è verificata più volte.

- Avete **acquisito nuove dosi di prodotto, fatto vendite clandestine o segrete**, o **vi siete assicurati un nuovo terreno di vendita**.
- Avete **affrontato sfide al di sopra del vostro livello**.
- Avete **rinforzato la reputazione della banda o ne sviluppate una nuova**.
- Avete espresso gli **obiettivi, motivazioni, conflitti interni o la natura essenziale della banda**.

CONTATTI

- Rolan Wott, un magistrato
- Laroze, una Giubba Blu
- Lydra, una mediatrice
- Hoxley, un trafficante
- Anya, una dilettante
- Marlo, il boss di una gang

POTENZIAMENTI DELLA BANDA

- Attrezzatura da Avvoltoi (1 oggetto è *nascosto* e conta come **Carico 0**)
- Contatti a Ironhook (+1 **Rango** in prigione)
- Malfattori d'Élite
- Teppisti d'Élite
- Composti (+1 **casella Stress**)

OPERAZIONE: DIMOSTRAZIONE DI FORZA - RIFORNIMENTO - SOCIALIZZAZIONE - VENDITA

ZONE DI VENDITA:

CRICCA GANG ESPERTO

INDEBOLITA MALRIDOTTA SPEZZATA ARMATURA

COVO

- Rimessa
- Barca
- Segreto
- Alloggi
- Sicuro
- Caveu
- Laboratorio

QUALITÀ

- Documenti
- Attrezzi
- Reagenti
- Materiali
- Strumenti
- Armi

ALLENAMENTO

- Intuizione
- Prestanza
- Risolutezza
- Libretto
- Maestria

CRICCHE COSTO DI POTENZIAMENTO

Nuova
Cricca: 2
Aggiungere un tipo: 2

BLADES IN THE DARK SCHEDA BANDA

NOME _____ REPUTAZIONE _____

COVO _____

REP  TERRITORIO  DOMINIO DEBOLE  FORTE  RANGO 

<input type="checkbox"/> BARACCHE +1 scala per le cricche di tipo Teppisti	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> CITTADINI TERRORIZZATI +1 Denaro per operazioni di tipo battaglia o estorsione.	<input type="checkbox"/> INFORMATORI +1d a raccogliere informazioni per un colpo	<input type="checkbox"/> PIZZO (tiro Rango)- Sospetto = Denaro in downtime
<input type="checkbox"/> ARENE (tiro Rango)- Sospetto = Denaro in downtime	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input checked="" type="checkbox"/> COVO	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> TERRITORIO
<input type="checkbox"/> PIZZO (tiro Rango)- Sospetto = Denaro in downtime	<input type="checkbox"/> GIUBBE BLU INTIMIDITE -2 Sospetto ogni colpo	<input type="checkbox"/> RICETTATORE COMUNE +2 Denari da bersagli di bassa estrazione sociale	<input type="checkbox"/> MAGAZZINI +1d per acquisire risorse	<input type="checkbox"/> GIUBBE BLU COMPLICI +1d al tiro di ingaggio in piani di tipo assalto

SOSPETTO  LIVELLO RICERCATO  DENARO  CAVEAU 

Ogni volta che la Banda avanza di Rango, ogni PG ottiene:
Scorta = Rango + 2

BRAVI

MERCENARI E
TEPPISTI

ABILITÀ SPECIALI

- PERICOLI:** Ogni PG può aggiungere +1 al valore di azione di **Cacciare**, **Distruggere** o **Schermire** (fino a un massimo di 3)
- FRATELLI DI SANGUE:** Quando combattete a fianco delle vostre **cricche** in combattimento, esse ottengono +1d per i tiri di **lavoro di squadra** (*manovre di impostazione e azioni di gruppo*). Tutte le vostre cricche ottengono gratuitamente il tipo **Teppisti** (se lo sono già, aggiungete un altro tipo).
- FORGIATI NEL FUOCO:** Ogni PG è stato indurito da esperienze cruente. Avete +1d a ogni **tiro resistenza**.
- INDEMONIATI:** La paura va bene tanto quanto il rispetto. Potete contare ogni **livello di Ricercato** come se fosse **Territorio**.
- IRRUENTI:** +1d al **tiro di ingaggio** in piani di tipo **assalto**.
- MASTINI DA GUERRA:** Quando siete in guerra (-3 **status** con una fazione), la vostra banda non subisce -1 **dominio** e i PG continuano a poter svolgere due attività nel downtime, anziché una sola.
- MECENATE:** Quando avanzate di **Rango** pagate **metà del DENARO** che normalmente vi costerebbe
- VETERANO:** Scegliete un'abilità speciale da un altro tipo di banda.

PE DELLA BANDA

Alla fine della sessione di gioco, controlla queste condizioni. Per ognuna segna 1 PE se si è verificata una volta oppure 2 PE se si è verificata più volte.

- ◆ Operazioni di tipo **battaglia**, **estorsione**, **sabotaggio**, o **mordi e fuggi** eseguite con successo.
- ◆ Avete **affrontato** sfide al di sopra del vostro livello.
- ◆ Avete **rinforzato** la reputazione della banda o ne sviluppate una nuova.
- ◆ Avete espresso gli **obiettivi**, **motivazioni**, **conflitti** interni o la **natura** essenziale della banda.

CONTATTI

- ▷ Meg, una lottatrice
- ▷ Conway, una Giubba Blu
- ▷ Keller, un fabbro
- ▷ Tomas, un cerusico
- ▷ Walker, un capo distretto
- ▷ Lutes, un proprietario di taverna

POTENZIAMENTI DELLA BANDA

- Attrezzatura da Bravi (2 **Carichi** gratuiti per **Armi/Attrezzi**)
- Contatti a Ironhook (+1 **Rango** in prigione)
- Vagabondi d'Élite
- Teppisti d'Élite
- Incalliti (+1 casella trauma)**

OPERAZIONE: BATTAGLIA — ESTORSIONE — SABOTAGGIO — MORDI E FUGGI
TERRENI DI CACCIA:

CRICCA GANG ESPERTO

INDEBOLITA | MALRIDOTTA | SPEZZATA | ARMATURA

Teppisti

CRICCA GANG ESPERTO

INDEBOLITA | MALRIDOTTA | SPEZZATA | ARMATURA

CRICCA GANG ESPERTO

INDEBOLITA | MALRIDOTTA | SPEZZATA | ARMATURA

CRICCA GANG ESPERTO

INDEBOLITA | MALRIDOTTA | SPEZZATA | ARMATURA

COVO

- Rimessa
- Barca
- Segreto
- Alloggi
- Sicuro
- Caveu
- Laboratorio

QUALITÀ

- Documenti
- Attrezzi
- Reagenti
- Materiali
- Strumenti
- Armi

ALLENAMENTO

- Intuizione
- Prestanza
- Risolutezza
- Libretto
- Maestria**

CRICCHE COSTO DI POTENZIAMENTO

Nuova
Cricca: 2
Aggiungere un tipo: 2

BLADES IN THE DARK SCHEDA BANDA

NOME _____ REPUTAZIONE _____

COVO _____

SCEGLIETE 2 CARATTERISTICHE DELLA DIVINITÀ
 AFFASCINANTE-CRUDELE-FEROCE-MOSTRUOSA-
 RADIOSA-SINISTRA-SERENA-TRASCENDENTE

DIVINITÀ _____

REP TERRITORIO DOMINIO DEBOLE FORTE RANGO

<input type="checkbox"/> MONASTERO +1 scala per le cricche di tipo Adepti	<input type="checkbox"/> COVO DEL VIZIO (tiro Rango)- Sospetto = Denaro in downtime	<input type="checkbox"/> OFFERTORIO +2 Denari per operazioni occulte	<input type="checkbox"/> ANTICO OBELISCO -1 Stress al costo di ogni potere arcano o rituale	<input type="checkbox"/> ANTICA TORRE +1d ai tiri di Socializzare con entità arcaiche in questo luogo
<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input checked="" type="checkbox"/> COVO	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> TERRITORIO
<input type="checkbox"/> POZZO SPIRITICO +1d ai tiri di Armonizzare in questo luogo	<input type="checkbox"/> ANTICO PORTALE un passaggio sicuro verso le Terre Morte	<input type="checkbox"/> SANTUARIO +1d ai tiri di Comandare e Manipolare in questo luogo	<input type="checkbox"/> NEXUS SACRO +1d ai tiri guarigione	<input type="checkbox"/> ANTICO ALTARE +1d al tiro di ingaggio in piani di tipo occulto

SOSPETTO LIVELLO RICERCATO DENARO CAVEAU

Ogni volta che la Banda avanza di Rango, ogni PG ottiene:
 Scorta = Rango + 2

CULTISTI

ACCOLITI DI
 UNA DIVINITÀ
 DIMENTICATA

ABILITÀ SPECIALI

- **PRESCELTI:** Ogni PG può aggiungere +1 al valore di azione di **Armonizzare**, **Manipolare** o **Studiare** (fino a un massimo di 3)
- **CONVINZIONE:** Ogni PG ottiene un **vizio** **addizionale: Adorazione**. Quando indulgete al vizio e portate a sacrificio qualcosa che soddisfi la divinità, il PG non eccede nel vizio anche se tirando dovrebbe liberare più stress di quello segnato. In aggiunta, la vostra divinità **assisterà** il PG in un qualsiasi **tiro azione** che farete, da ora fino a quando non indulgerete ancora al vizio.
- **FANATISMO:** Le vostre **cricche** hanno perso la ragione in favore della dedizione al vostro culto. Accetteranno di compiere qualsiasi servizio, non importa quanto pericoloso o strano. Guadagnano +1d ai tiri quando agiscono contro i nemici della vostra fede.
- **GLORIA INCARNATA:** La vostra divinità a volte si manifesta nel mondo fisico. Questo può essere un grande vantaggio, ma le priorità e i valori di un dio non sono quelli dei mortali. Siete avvertiti.
- **SIGILLATO NEL SANGUE:** Ogni sacrificio umano riduce di -3 **stress** il costo di qualsiasi rituale officiate.
- **UNIONE SACRA:** Ogni PG ottiene +1d al **tiro resistenza** contro le minacce soprannaturali. Inoltre ottenete +1d ai **tiri guarigione** per rimuovere danni soprannaturali.
- **VINCOLATI ALLE TENEBRE:** Potete usare le **manovre di squadra** con qualsiasi membro del culto, indipendentemente dalla distanza che vi separa. Prendendo 1 **Stress**, il tuo messaggio sussurrato viene ascoltato da ogni cultista.
- ○ ○ **VETERANO:** Scegliete un'abilità speciale da un altro tipo di banda.

PE DELLA BANDA

Alla fine della sessione di gioco, controlla queste condizioni. Per ognuna segna 1 PE se si è verificata una volta oppure 2 PE se si è verificata più volte.

- ◆ Avete **agito in base ai precetti** o **portato avanti gli interessi della vostra divinità**.
- ◆ Avete **affrontato sfide** al di sopra del vostro livello.
- ◆ Avete **rinforzato** la reputazione della banda o ne **sviluppate una nuova**.
- ◆ Avete espresso gli **obiettivi, motivazioni, conflitti interni** o la **natura essenziale della banda**.

CONTATTI

- ▷ Gagan, un accademico
- ▷ Adikin, un'occultista
- ▷ Hutchins, un antiquario
- ▷ Moriya, un trafficante di spiriti
- ▷ Mateas Kline, un nobile
- ▷ Bennett, un astronomo

POTENZIAMENTI DELLA BANDA

- Attrezzatura da Cultisti (2 **Carichi** gratuiti per **Documenti/Reagenti**)
- Santuario per Rituali nel Covo
- Adepti d'Élite
- Teppisti d'Élite
- Consacrati (+1 **casella trauma**)

OPERAZIONE: ACQUISIZIONE—AUSPICIO—CONSACRAZIONE—SACRIFICIO

SITI SACRI:

CRICCA GANG ESPERTO

INDEBOLITA | MALRIDOTTA | SPEZZATA | ARMATURA

Adepti

CRICCA GANG ESPERTO

INDEBOLITA | MALRIDOTTA | SPEZZATA | ARMATURA

CRICCA GANG ESPERTO

INDEBOLITA | MALRIDOTTA | SPEZZATA | ARMATURA

CRICCA GANG ESPERTO

INDEBOLITA | MALRIDOTTA | SPEZZATA | ARMATURA

COVO	QUALITÀ
<input type="checkbox"/> Rimessa	<input type="checkbox"/> Documenti
<input type="checkbox"/> Barca	<input type="checkbox"/> Attrezzi
<input type="checkbox"/> Segreto	<input type="checkbox"/> Reagenti
<input type="checkbox"/> Alloggi	<input type="checkbox"/> Materiali
<input type="checkbox"/> Sicuro	<input type="checkbox"/> Strumenti
<input type="checkbox"/> Caveu	<input type="checkbox"/> Armi
<input type="checkbox"/> Laboratorio	

ALLENAMENTO

- Intuizione
- Prestanza
- Risolutezza
- Libretto
- Maestria

CRICCHE

COSTO DI POTENZIAMENTO
 Nuova
 Cricca: 2
 Aggiungere un tipo: 2

BLADES IN THE DARK SCHEDA BANDA

NOME _____ REPUTAZIONE _____

COVO _____

REP TERRITORIO **DOMINIO DEBOLE** **FORTE** RANGO

<input type="checkbox"/> STANZA PER INTERROGATORI +1d ai tiri di Comandare e Manipolare in questo luogo	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> RICETTATORE LEALE +2 Denari per operazioni di tipo furto con scasso o rapina.	<input type="checkbox"/> BISCA (tiro Rango)- Sospetto = Denaro in downtime	<input type="checkbox"/> TAVERNA +1d ai tiri di Manipolare e Socializzare in questo luogo
<input type="checkbox"/> COVO DI TOSSICI (tiro Rango)- Sospetto = Denaro in downtime	<input type="checkbox"/> INFORMATORI +1d a raccogliere informazioni per un colpo	<input checked="" type="checkbox"/> COVO	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> VEDETTE +1d ai tiri di Cacciare e Sondare sul vostro territorio
<input type="checkbox"/> ALLEVAMENTO DI ANGUILLE Smaltimento cadaveri, +1d per ridurre il Sospetto	<input type="checkbox"/> INFERMERIA +1d ai tiri guarigione	<input type="checkbox"/> ANGOLO NASCOSTO +2 Denari per operazioni di tipo spionaggio o sabotaggio.	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> PASSAGGI SEGRETI +1d ai tiri di ingaggio in piani di tipo furtivo

SOSPETTO LIVELLO RICERCATO **DENARO** **CAVEAU**

Ogni volta che la Banda avanza di Rango, ogni PG ottiene: Scorta = Rango + 2

OMBRE

LADRI E SPIE

ABILITÀ SPECIALI

- TUTTI RUBANO:** Ogni PG può aggiungere +1 al valore di azione di **Armeggiare**, **Destreggiarsi** o **Scattaolare** (fino a un massimo di 3)
- ACCUMULATORI:** Il vostro covo è un guazzabuglio di oggetti rubati. Quando tirate per **acquisire una risorsa**, prendete +1d.
- ECHI SPETTRALI:** Grazie a competenze acquisite a fatica con l'esperienza, o un rituale arcano, tutti i membri della banda ottengono l'abilità di vedere e interagire con le strutture, le strade e gli oggetti spettrali dell'eco di Doskvol che giace all'interno del campo spettrale.
- MECENATE:** Quando avanzate di **Rango** pagate **metà del DENARO** che normalmente vi costerebbe.
- PIANO RIALZATO:** Quando mettete in atto un'infiltrazione clandestina, prendete +1d al tiro di **ingaggio**.
- SFUGGENTI:** Quando fate il tiro per i **coinvolgimenti**, tirate due volte e tenete il risultato che preferite. Quando tirate per **ridurre il Sospetto** della banda, prendete +1d.
- SINCRONIZZATI:** Quando fate un'azione di gruppo potete contare cumulativamente i 6 ottenuti da tiri di PG diversi e considerarlo un **Successo Critico**.
- VETERANO:** Scegliete un'abilità speciale da un altro tipo di banda.

PE DELLA BANDA

Alla fine della sessione di gioco, controlla queste condizioni. Per ognuna segna 1 PE se si è verificata una volta oppure 2 PE se si è verificata più volte.

- ◆ Operazioni di tipo **furto con scasso**, **spionaggio**, **rapina**, o **sabotaggio** eseguite con successo.
- ◆ Avete **affrontato** sfide al di sopra del vostro livello.
- ◆ Avete **rinforzato** la reputazione della banda o ne sviluppate una nuova.
- ◆ Avete espresso gli **obiettivi**, **motivazioni**, **conflitti interni** o la **natura** essenziale della banda.

CONTATTI

- ▷ Dowler, un esploratore
- ▷ Laroze, una Giubba Blu
- ▷ Amancio, un mediatore
- ▷ Fitz, un collezionista
- ▷ Adelaide Phroaig, una nobile
- ▷ Rigney, un proprietario di taverna

POTENZIAMENTI DELLA BANDA

- Attrezzatura da Ombre (2 **Carichi** gratuiti per **Strumenti/Attrezzi**)
- Mappe dei Bassifondi e Passepartout
- Furtivi d'Élite
- Malfattori d'Élite
- Saldi (+1 **casella stress**)

OPERAZIONE: FURTO CON SCASSO — SPIONAGGIO — RAPINA — SABOTAGGIO
TERRENI DI CACCIA: _____

CRICCA GANG ESPERTO

INDEBOLITA | MALRIDOTTA | SPEZZATA | ARMATURA

CRICCA GANG ESPERTO

INDEBOLITA | MALRIDOTTA | SPEZZATA | ARMATURA

CRICCA GANG ESPERTO

INDEBOLITA | MALRIDOTTA | SPEZZATA | ARMATURA

CRICCA GANG ESPERTO

INDEBOLITA | MALRIDOTTA | SPEZZATA | ARMATURA

COVO	QUALITÀ
<input type="checkbox"/> Rimessa	<input type="checkbox"/> Documenti
<input type="checkbox"/> Barca	<input type="checkbox"/> Attrezzi
<input checked="" type="checkbox"/> Segreto	<input type="checkbox"/> Reagenti
<input type="checkbox"/> Alloggi	<input type="checkbox"/> Materiali
<input type="checkbox"/> Sicuro	<input type="checkbox"/> Strumenti
<input type="checkbox"/> Caveu	<input type="checkbox"/> Armi
<input type="checkbox"/> Laboratorio	

ALLENAMENTO	CRICCHE COSTO DI POTENZIAMENTO
<input type="checkbox"/> Intuizione	Nuova
<input checked="" type="checkbox"/> Prestanza	Cricca: 2
<input type="checkbox"/> Risolutezza	Aggiungere un tipo: 2
<input type="checkbox"/> Libretto	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Maestria	

BLADES IN THE DARK SCHEDA BANDA

NOME _____ REPUTAZIONE _____

COVO _____

REP TERRITORIO **DOMINIO DEBOLE** **FORTE** RANGO

<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> ATTIVITÀ COLLATERALI (tiro Rango)- Sospetto = Denaro in downtime	<input type="checkbox"/> RICETTATORE DI LUSO +2 Denari da colpi che coinvolgono bersagli di alta estrazione sociale	<input type="checkbox"/> COVO DEL VIZIO (tiro Rango)- Sospetto = Denaro in downtime	<input type="checkbox"/> TAVERNA +1d ai tiri di Manipolare e Socializzare in questo luogo
<input type="checkbox"/> ANTICO PORTALE un passaggio sicuro verso le Terre Morte	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input checked="" type="checkbox"/> COVO	<input type="checkbox"/> TERRITORIO	<input type="checkbox"/> TERRITORIO
<input type="checkbox"/> VIE NASCOSTE +1d ai tiri di ingaggio in piani di tipo trasporto	<input type="checkbox"/> INFORMATORI +1d a raccogliere informazioni per un colpo	<input type="checkbox"/> FLOTTA le vostre cricche hanno i loro veicoli	<input type="checkbox"/> SOTTO COPERTURA -2 Sospetto ogni colpo	<input type="checkbox"/> MAGAZZINI +1d ai tiri di acquisire risorse

SOSPETTO LIVELLO RICERCATO **DENARO** **CAVEAU**

Ogni volta che la Banda avanza di Rango, ogni PG ottiene: Scorta = Rango + 2

VANTAGGI DEL VEICOLO

Agile: il veicolo si conduce facilmente. Consideratelo come se potesse assistere nelle manovre difficili.

Semplice: il veicolo si ripara facilmente. Durante il downtime, rimuovete tutti i danni che ha subito.

Resistente: il veicolo rimane operativo anche quando è spezzato.

DIFETTI DEL VEICOLO

Costoso: il veicolo costa 1 Denaro ogni downtime per mantenersi operativo.

Distinto: il veicolo ha delle caratteristiche che rimangono impresse. Prendete +1 Sospetto quando lo usate durante un colpo.

Schizzinoso: il veicolo ha delle stranezze che solo uno di voi riesce a capire. Quando operate in sua assenza ha -1 qualità.

TRAFFICANTI

CORRIERI DI CONTRABBANDO

ABILITÀ SPECIALI

- **COME FOSSE PARTE DELLA FAMIGLIA:** Create uno dei vostri veicoli come una cricca (utilizzate i vantaggi e i difetti dei veicoli elencati qui sotto). La sua qualità è pari al vostro Rango +1. Il veicolo può usare le manovre di squadra (tirando sulla qualità). Un veicolo non può guidare un'azione di gruppo ma può prendervi parte.
- **INFLUENZA:** La vostra banda fornisce beni illeciti alle altre fazioni. Il vostro successo è positivo per loro. Ogni volta che guadagnate REP, segnate +1 REP.
- **MIETITORI:** Quando andate in battaglia a bordo di un veicolo, ottenete +1 efficacia dovuto alla velocità e ai danni provocati dal veicolo. Il vostro veicolo viene dotato di **armatura**.
- **RINNEGATI:** Ogni PG può aggiungere +1 al valore di azione di Destreggiarsi, Schermire o Sgattaiolare (fino a un massimo di 3).
- **SOLO DI PASSAGGIO:** Durante il downtime prendete -1 Sospetto. Quando il Sospetto è a 4 o meno, ottenete +1d nell'ingannare le persone quando cercate di spacciarvi per cittadini qualsiasi.
- **TRASPORTO SPETTRAILE:** Grazie a competenze acquisite a fatica con l'esperienza, o un rituale arcano, tutti i membri della banda sono immuni alla possessione da parte di uno spirito, ma possono decidere di trasportare un fantasma come passeggero nel loro corpo.
- **TUTTI ALL'OPERA:** Durante il downtime una delle vostre cricche può compiere un'attività di downtime per la banda per **acquisire una risorsa, ridurre il Sospetto** o lavorare a un **progetto a lungo termine**.
- ○ ○ **VETERANO:** Scegliete un'abilità speciale da un altro tipo di banda.

PE DELLA BANDA

Alla fine della sessione di gioco, controlla queste condizioni. Per ognuna segna 1 PE se si è verificata una volta oppure 2 PE se si è verificata più volte.

- ◆ Operazioni di tipo contrabbando, acquisire nuovi clienti o nuovi fornitori eseguite con successo.
- ◆ Avete affrontato sfide al di sopra del vostro livello.
- ◆ Avete rinforzato la reputazione della banda o ne sviluppate una nuova.
- ◆ Avete espresso gli obiettivi, motivazioni, conflitti interni o la natura essenziale della banda.

CONTATTI

- ▷ Elynn, un portuale
- ▷ Bolan, uno spacciatore
- ▷ Sera, una trafficante di armi
- ▷ Nyelle, una trafficante di spiriti
- ▷ Decker, un anarchico
- ▷ Esme, la proprietaria di taverna

POTENZIAMENTI DELLA BANDA

- Attrezzatura da Trafficanti (2 oggetti sono nascosti)
- Mimetismo (i veicoli passano inosservati quando sono fermi)
- Vagabondi d'Élite
- Chiatta (+mobilità al covo)
- Saldi (+1 casella stress)

OPERAZIONE: ARCANI/STRANEZZE — ARMI — CONTRABBANDO — PASSEGGIERI

TIPOLOGIE DI MERCI:

CRICCA GANG ESPERTO

INDEBOLITA | MALRIDOTTA | SPEZZATA | ARMATURA

CRICCA GANG ESPERTO

INDEBOLITA | MALRIDOTTA | SPEZZATA | ARMATURA

CRICCA GANG ESPERTO

INDEBOLITA | MALRIDOTTA | SPEZZATA | ARMATURA

CRICCA GANG ESPERTO

INDEBOLITA | MALRIDOTTA | SPEZZATA | ARMATURA

COVO	QUALITÀ
<input checked="" type="checkbox"/> Veicolo	<input type="checkbox"/> Documenti
<input type="checkbox"/> Veicolo	<input type="checkbox"/> Attrezzi
<input type="checkbox"/> Segreto	<input type="checkbox"/> Reagenti
<input type="checkbox"/> Alloggi	<input type="checkbox"/> Materiali
<input type="checkbox"/> Sicuro	<input type="checkbox"/> Strumenti
<input type="checkbox"/> Caveu	<input type="checkbox"/> Armi
<input type="checkbox"/> Laboratorio	

ALLENAMENTO

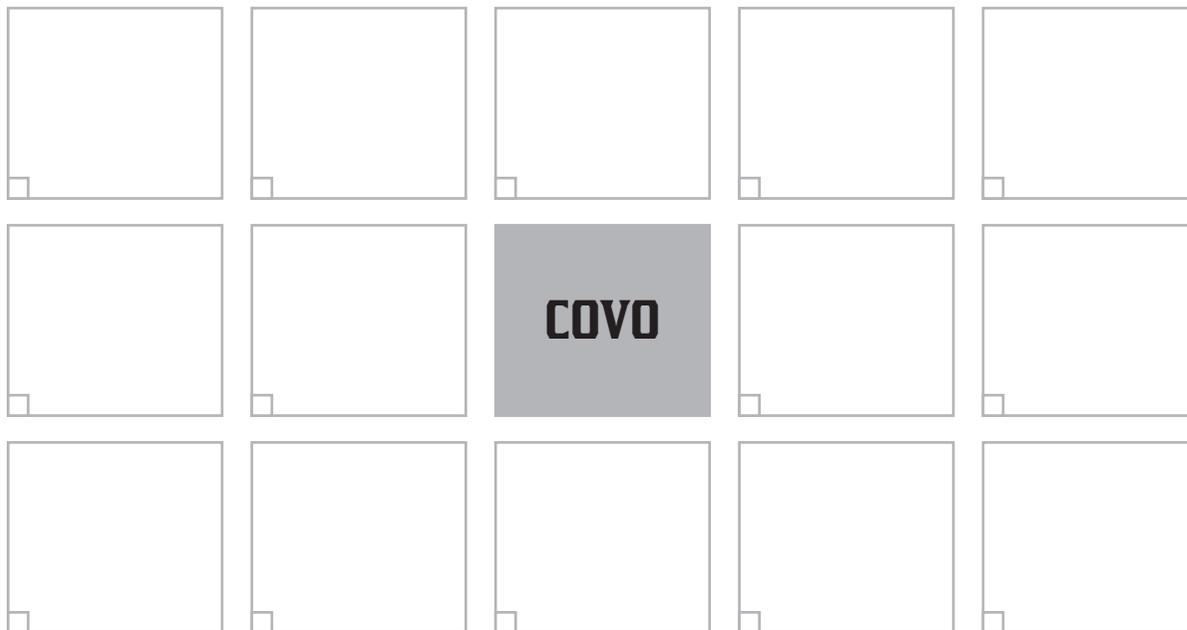
- Intuizione
- Prestanza
- Risolutezza
- Libretto
- Maestria

CRICCHE COSTO DI POTENZIAMENTO

Nuova Cricca: 2
Aggiungere un tipo: 2

BLADES IN THE DARK

BANDA:



Ogni volta che un membro della banda va in prigione, avete la possibilità di ottenere una rivendicazione prigioniero. Vedi **Incarcerazione**, a pagina 150 del manuale.

RIVENDICAZIONI: PRIGIONE



RIVENDICAZIONE ALLEATI

Un alleato all'interno fa un accordo per far sì che la loro fazione vi conceda un favore. Potete scegliere una rivendicazione per la banda dalla scheda di una banda di tipo diverso. Non potete scegliere **Territorio**.

CONTROLLO DEL BRACCIO

La banda ha il controllo di un intero braccio della prigione, guardie comprese. I PG non prendono mai **Trauma** dall'incarcerazione.

GUARDIE CORROTTE

Avete sul libro paga diverse guardie della prigione di Ironhook. Aggiungete +1d al **Rango** per il **tiro incarceration** quando un membro della banda è incarcerato.

OSSO DURO

La reputazione di uno dei vostri come un detenuto tosto rafforza l'immagine della banda a Duskwall. Quando la banda avanza di Rango costa 2 Denari in meno di quanto costerebbe normalmente.

LIBERTÀ VIGILATA

Si possono fare pressioni politiche di vario tipo su magistrati e il direttore carcerario che sovrintendono le sentenze per i criminali. Con questa rivendicazione potete sempre mettervi d'accordo per una sentenza ridotta, come se il **Livello Ricercato** della banda fosse diminuito di 1. Quindi se entrando il livello fosse 3, passeresti solo qualche mese dietro le sbarre (corrispondenti a un livello 2), invece di un anno intero.

CONTRABBANDO

Gestisci il contrabbando dentro la prigione. Hai un +2 Carico quando sei incarcerato (partendo da zero in quanto prigioniero). Si può prendere questa rivendicazione due volte, avendo a disposizione quindi 4 carico per la durata della sentenza. Puoi scegliere di avere dietro Denaro invece di carico per dare mazzette e acquisire risorse mentre sei in prigione. Puoi ripristinare tutto l'equipaggiamento che hai in prigione quando la tua banda fa la fase di downtime.

DOSKVOL



PUNTI DI RIFERIMENTO

- 1 IL MARE VUOTO.** Durante il cataclisma gli oceani sono diventati neri come l'inchiostro. Minuscoli punti di luce, allineati come costellazioni, sono visibili sotto la superficie. Solo i capitani più coraggiosi o più disperati si avventurano in mare aperto, dove la terra non è più visibile e dove il mare è nero e scuro come il cielo. Gli spiriti vendicativi che piagano la terra tendono a evitare il mare aperto, ma ci sono cose ben più terribili che si muovono negli abissi.
- 2 IL DISTRETTO PERDUTO.** Una volta era un'area molto ricca, poi è stata devastata da una pestilenza e quindi abbandonata alle Terre Morte quando fu costruita la seconda barriera folgorante. Contiene diversi tesori perduti per chi è abbastanza avventato da andarli a cercare.
- 3 PRIGIONE DI IRONHOOK.** Una torreggiante fortezza di metallo, dove sono incarcerati i peggiori criminali (o forse solo i più sfortunati). Molti sono destinati ai lavori forzati nei campi a sud di Doskvol o nelle miniere di DunsloUGH. I condannati sono inviati a cercare risorse nelle Terre Morte.
- 4 STAZIONE FERROVIARIA DI GADDOC.** Gli elettrotreni provenienti da tutto l'Imperium arrivano qui ogni giorno, carichi di merci e passeggeri.
- 5 ALLEVAMENTI DI ANGUILLE E COLTIVAZIONI.** Circa metà del fabbisogno di cibo di Doskvol viene coperto da importazioni; la restante metà viene raccolta localmente da allevamenti di anguille, caverne per la coltivazione di funghi e dalle coltivazioni di verdura e cereali alimentate attraverso fantastiche lampade a energia radiante.
- 6 VECCHIO PORTO NORD.** Prima del diluvio del secondo secolo, il delta del Fiume Dosk era solo una palude poco profonda che circondava una colonia con un miniera di carbone. Le navi usavano il Vecchio Porto Nord per attraccare e rifornirsi prima di attraversare il mare aperto fino a Skovlan. Il porto ormai obsoleto venne abbandonato alle Terre Morte quando fu costruita la seconda fila di barriere folgoranti.
- 7 LE TERRE MORTE.** Oltre le barriere folgoranti il mondo è un distesa desolata di alberi pietrificati, cenere e nuvole di miasmi irrespirabili. Spiriti inquieti sono alla continua ricerca di essenza vitale, anche la sua più vaga scintilla, da prosciugare.

BENESSERE Alto ■ Medio ■ Basso ■

DISTRETTI

- BARROWCLEFT.** Residenze e mercati per i lavoratori impiegati nelle coltivazioni e negli allevamenti di anguille.
- BRIGHTSTONE.** Le grandi tenute e i negozi lussuosi dell'élite facoltosa.
- CHARHOLLOW.** Un affollato distretto di caseggiati e case impilate.
- CHARTERHALL.** Uffici civici e il centro per negozi, artigiani e il commercio.
- COALRIDGE.** Quel che rimane della colonia mineraria originale di Doskvol, in cima alla collina, ora ospita le residenze degli operai e le fabbriche.
- CROW'S FOOT.** Un quartiere affollato e con strade su diversi livelli, governato dalla bande criminali.
- DUNSLOUGH.** Un campo di lavoro dove vengono impiegati i carcerati e un ghetto per i poveri.
- NIGHTMARKET.** Il centro nevralgico del commercio di merci esotiche che vengono importate attraverso la ferrovia. Molti venditori trattano anche merci illecite.
- IL PORTO.** Taverne rozze, sale da tatuaggi, fosse di combattimento e magazzini.
- LE SEI TORRI.** Un distretto una volta ricco e che ora è logoro e fatiscente.
- SILKSHORE.** Il "distretto a luci rosse" e la comunità artistica di Doskvol.
- WHITECROWN.** La grandi tenute del Lord Governatore, del Comandante di Caccia, del Maestro dei Guardiani e l'Accademia di Doskvol.



DOSKVOL

CONOSCIUTA ANCHE COME DUSKWALL, O PUNTA NORD

Provincia Imperiale di Akoros

Circa 847 EI





LE ISOLE INFRANTE

AKOROS

Una terra di oscure foreste pietrificate e colline rocciose. Le ricche città costiere fanno la loro fortuna con la caccia dei leviatani e dalle colonie minerarie nel profondo entroterra. Gli Akorosi sono a volte chiamati "Imperiali" dato che l'Imperium è nato lì. Mediamente hanno la carnagione chiara e capelli scuri.

SEVEROS

Una terra di pianure battute dal vento, ricoperte da boscaglia scura e cespugli spinosi. Al di fuori delle città imperiali della costa alcuni nativi Severosiani vivono ancora nelle tribù libere, depredando le Terre Morte sui loro cavalli caccia-fantasm. Sono generalmente di carnagione scura e dai capelli scuri.

IRUVIA

Una terra di deserti neri, montagne di ossidiana, e vulcani violenti. Voci dicono che a Iruvia le cariche di potere siano apertamente in mano ai demoni. La popolazione ha generalmente la carnagione ambrata e i capelli scuri.

LE ISOLE DEL PUGNALE

Un arcipelago tropicale ricoperto da una densa giungla che è oscura e contorta a causa della magia rilasciata dal cataclisma. Alcuni dicono che le persone ci vivano senza barriere folgoranti. Come ci riescono? I nativi dell'isola generalmente hanno la pelle ramata e i capelli scuri.

SKOVLAN

Una terra frastagliata di fredde montagne e tundra grezza. Skovlan è stato l'ultimo baluardo di resistenza al controllo imperiale. Hanno generalmente la pelle chiara e i capelli chiari o rossi.

TYCHEROS

Una terra distante, sconnessa dall'Impero. La gente dice che i Tycherosiani (chiamati senza rispetto "gli Stranieri") hanno sangue di demone nel loro lignaggio.

UNA NOTA SUL MONDO

Le isole infrante hanno climi estremamente diversi a causa delle forze magiche residue del cataclisma. Le "acque" del Mare Vuoto sembrano essere fatte di un opaco inchiostro nero, ma è possibile intravedere sotto la superficie una costellazione di stelle luccicanti. Il sole non è altro che una debole brace, che offre una misera penombra all'alba e al tramonto, lasciando il mondo in completa oscurità per il resto della giornata.

Questo era un tempo un mondo fantasy di magia e meraviglie, che è stato distrutto e sulle cui rovine è stata costruita una nuova civiltà industriale.

Non aspettatevi realismo scientifico.



INIZIARE UNA CAMPAGNA

PREPARARSI PER LA PRIMA SESSIONE

Nella prima sessione, il gruppo sceglie un tipo di banda, crea i personaggi, e intraprende il suo primo colpo. Potreste riuscire a concludere il colpo durante la prima sessione, oppure no; dipende da quanto velocemente la banda e i personaggi iniziano a entrare in sinergia. Comunque vada è ok.

Per prepararti rileggi la creazione dei personaggi e della banda. Come GM guiderai il processo, accompagnando tutti lungo i vari passaggi e rispondendo alle domande. La fase della creazione è molto importante, avrà impatto su tutte le future sessioni, quindi prendetevi il tempo necessario e create un cast di personaggi che incuriosisca tutti.

Scorri le **fazioni** di Duskvol (a partire da pagina 285) e scegline tre o quattro che ti interessano particolarmente. Durante la creazione della banda, i giocatori ti chiederanno di fazioni collegate alla loro, quindi è comodo averne già un paio in mente. Se stai usando la **situazione iniziale** “Guerra a Crow’s Foot” (vedi pagina 204), avrà senso inserire come fazioni collegate i Corvi, i Lampionari e le Fuscicche Rosse, per iniziare.

Puoi anche prepararti con alcuni dei **referimenti** del gioco (pagina 4). Guarda un episodio di una serie TV o un film, leggi un fumetto o un libro, qualsiasi cosa che ti ispiri e ti metta nel mood per *Blades in the Dark*. Riempiti la testa con immagini e idee di fantasy industriale e passa un po’ di tempo a immaginarti la buia città di Duskwall e come ci si sente lì.

Per finire, stampa le schede del gioco (disponibili su bladesinthedark.it). Hai bisogno di almeno due schede per ogni libretto (in caso due persone decidano di scegliere lo stesso) e una per ogni tipo di banda. Stampa anche la scheda del regolamento, la scheda del GM, e la mappa di Duskvol.

ALLA PRIMA SESSIONE: DEFINIRE LE ASPETTATIVE

Dopo che sono arrivati tutti, si finiscono le chiacchiere, e ci si accomoda, pronti a giocare. Cosa dici per iniziare? A me piace iniziare con una sinossi tagliente del gioco (anche se tutti lo conoscono, aiuta a mettersi nella modalità “giochiamo”):

Siete audaci furfanti nelle infestate strade di Duskwall, in cerca di fortuna nei bassifondi criminali. Creiamo i personaggi e mettiamo insieme una banda! Ecco i libretti. Ci sono diversi tipi di criminali che potete giocare. Ve li riassumo e poi potete scegliere...

Il segreto è non stare a spiegare più del necessario, né sommergere i giocatori con un quintale di dettagli o meccaniche. Fornisci loro abbastanza contesto da capire cosa devono fare, ma non provare a spiegare tutto in un unico discorso iniziale. Se sono curiosi e iniziano a farti domande, bene! Ma non stare a spiegare le regole in anticipo. Puoi insegnare le regole man mano che emergono in gioco. Non fare una lezione su Duskwall e la sua storia. Mantieni tutto il più semplice possibile.

Mentre guardano i libretti e le schede delle bande, parlagli del loro ruolo come giocatori e gestisci le aspettative su cosa andrete a fare assieme come gruppo. A me piace dire qualcosa del genere:

Questo è un gioco, ma è anche qualcos'altro. Qualcosa di incredibile e unico. Stiamo creando una storia condivisa, parlando di questi personaggi e situazioni, senza bisogno di pianificarla prima o creare una trama. È come se fosse la nostra serie TV, di cui siamo produttori ma anche spettatori, che possono venire sorpresi da quello che succede. Voi mi dite ciò a cui tengono i personaggi e cosa fanno e io vi dico come il mondo risponde, ed è così che la storia prende forma. È pazzesco. E divertente. Ah, ecco uno dei migliori consigli di gioco che ho mai ricevuto, dalla mia amica Avery: gioca il tuo personaggio come guideresti una macchina rubata.

CREAZIONE DEI PERSONAGGI E DELLA BANDA

Segui le procedure a pagina 59 e pagina 101. Mentre i giocatori scelgono poni loro alcune di queste domande:

- ◆ *Perché sei diventato un criminale?* *assieme? Eravate partner prima della creazione della banda?*
- ◆ *Sei mai stato imprigionato? Hai ancora amici dietro le sbarre?* ◆ *Quand'è stata l'ultima volta che hai usato la tua lama? Perché?*
- ◆ *Come ti sei unito a questa banda? Uno degli altri membri ha garantito per te? Sei uno dei fondatori?* ◆ *Chi è la persona di cui ti fidi di più nella banda? E di chi ti fidi di meno? E come mai? O lo scopriremo in gioco?*
- ◆ *Avete entrambi lo stesso retaggio. Volete essere imparentati? Le vostre famiglie si conoscono?* ◆ *[nome fazione] ha mai provato a reclutarti? Cosa è successo? Non è che... lavori segretamente per loro, vero?*
- ◆ *Qual è il tuo vizio? Di cosa si tratta nello specifico? Perché questa cosa ti consuma?*
- ◆ *Avete entrambi lo stesso background. Siete cresciuti*

Non devi conoscere ogni piccolo dettaglio dei personaggi e della loro storia prima di cominciare (anzi è meglio se non li conosci), ma tutti devono avere un'idea abbastanza chiara per essere entusiasti di questo gruppo di furfanti. Se qualcuno sembra frustrato o disinteressato, chiedigli come mai e parlate di come si potrebbero migliorare le cose in modo da farlo sentire più coinvolto.

Se il giocatore si blocca e non riesce a prendere una decisione, approfondisci una regola o un aspetto dell'ambientazione. Alcuni giocatori hanno bisogno di conoscere tutte le possibilità prima di fare una scelta. Puoi rassicurarli dicendo che le scelte non sono scolpite nella pietra. Se non gli piace qualcosa dei personaggi o della banda dopo le prime due o tre sessioni, la possono cambiare. Niente di grave.

Durante la creazione della banda i giocatori ti faranno domande su qualche fazione, chi ha dato loro il terreno di caccia, chi li ha aiutati con i potenziamenti, e chi è collegato ai loro contatti. Usa le fazioni dalla **situazione iniziale** (vedi la pagina seguente) per legare meglio il gruppo all'azione.

Per una one-shot o un inizio più rapido, potete saltare la creazione della banda. I PG sono solo una gang di strada senza un covo o status di banda. Puoi giocare per scoprire che tipo di banda sono, e fare allora la creazione della banda.

PRESENTATE I PERSONAGGI E LA BANDA

Fai un giro del tavolo e chiedi a ogni giocatore di presentare i personaggi al gruppo. Dovrebbero dire: nome o alias, il libretto, aspetto, retaggio, background, e abilità speciale. Chiedi del loro vizio. Chiedi chi sono il loro miglior amico e rivale, e magari approfondisci quei PNG con una o due domande, tipo “Perché Flint è tuo rivale?” Va bene che la risposta sia “Scopriamolo in gioco.”

Fai la stessa cosa con la banda. Chiedi ai giocatori di ricordarti cosa hanno scelto come abilità speciale e potenziamenti. Di solito la parte più difficile della creazione della banda è trovare il nome! Digli che possono anche guadagnarsi un nome in base a quello che fanno in gioco. Non c’è bisogno di saperlo fin dall’inizio.

LA SITUAZIONE INIZIALE

Dopo che personaggi e banda sono stati presentati, butta i PG nella situazione iniziale e cominciate per davvero il gioco. La situazione iniziale consiste di tre fazioni attualmente coinvolte in un problema evidente, ma senza una soluzione semplice. Puoi creare la situazione iniziale in questo modo:

- ◆ Metti due fazioni ai ferri corti, con obiettivi in opposizione. Sono già in conflitto quando inizia il gioco. Entrambe le fazioni sono pronte a reclutare aiuti e a far male a chiunque aiuti il nemico.
- ◆ Imposta una terza fazione in modo che sia pronta a trarre profitto dal conflitto, o che potrebbe essere rovinata dalla sua continuazione. Questa fazione è pronta a reclutare.

La situazione “Guerra a Crow’s Foot” nelle prossime pagine segue questo formato, così da essere un esempio utilizzabile. Puoi aggiungere una quarta fazione nel mix se vuoi, come terza parte nel conflitto principale o una seconda fazione il cui destino è legato al conflitto. Inizia con cose semplici, da cui partiranno effetti a catena.

Lo scopo di una situazione iniziale è di lanciare la prima sessione con una bella spinta. I giocatori non devono guardarsi in giro boccheggiano per trovare qualcosa da fare. Lanciali in una situazione già in moto, in modo che debbano inizialmente solo reagire, senza chiedergli di fare un maggiore sforzo creativo immediatamente dopo la fase di creazione di personaggi e banda.

LA SCENA DI APERTURA

Stabilite dove si trova il quartier generale di una delle fazioni. *Come è fatto? Com’è l’umore e la disposizione della gang nei confronti della fazione?* I PG sono lì, stanno parlando dei casini che stanno succedendo con il leader della fazione, o il suo secondo in comando. Costui riassume la situazione dal loro punto di vista e ha una richiesta per la banda o gli offre un lavoro. *Cosa può fare il tipo di banda dei PG per aiutare questa fazione?*

Se i giocatori sono restii ad aiutare questa fazione, chiedi loro se stanno già lavorando per una delle altre coinvolte nella situazione. O forse c’è un’opportunità da sfruttare con un colpo di loro ideazione.

Chiedi loro cosa fanno qui e ora. Come rispondono al leader della fazione? Qualcuno vuole fare un flashback per una manovra di impostazione? Qualsiasi cosa decidano, li porta al loro primo colpo, e da lì si decolla.

SITUAZIONE INIZIALE: GUERRA A CROW’S FOOT

La banda è invischiata in una situazione pericolosa (e potenzialmente redditizia) nel distretto di Crow’s Foot.

Roric, il boss di distretto che dirigeva le operazioni criminali a Crow’s Foot, è stato ucciso. La gente dice che sia stata la sua seconda in comando, **Lyssa**. Lei ora controlla l’impressionante gang di tagliagole di Roric, che si fa chiamare i Corvi. *Riuscirà Lyssa a stabilire il suo controllo sul distretto come aveva fatto Roric?*

Con la morte di Roric, la pace da lui contrattata tra due gang nemiche si è dissolta. I Lampionari e le Fuscicche Rosse sono di nuovo esplosi in una guerra aperta per le strade. *La loro vecchia faida si risolverà infine in un bagno di sangue?*

La banda è nelle condizioni di guadagnarci qualcosa da tutto questo, oppure potrebbe essere trascinata nel caos e distrutta. Da che parte stanno? Ci sono di mezzo delle lealtà o amicizie, o sono degli esterni distaccati che stanno freddamente sfruttando a loro favore la situazione? Giochiamo per scoprirlo!

SCENA DI APERTURA

Dopo che hanno fatto personaggi e banda, racconta:

Siete nel ristretto ufficio del leader dei Lampionari, Bazso Baz, che sovrasta il magazzino di carbone. Diversi dei suoi scagnozzi sono in giro, armati fino ai denti, che vi squadrano. Bazso vuole la vostra risposta. Siete con loro o contro di loro? Cosa dite? Vi schierate con i Lampionari? Farete solo finta? (Buona fortuna, Bazso è molto sveglio). O gli dite di andarsene a fanculo?

Siete in realtà qui per ucciderlo per conto delle Fuscicche Rosse? (Se sì, fate un flashback e scegliete un piano per l’assassinio).

Interpreta Bazso. È carismatico, aperto e senza scrupoli. Reagisci alle risposte come farebbe lui. Se sono con lui, ha un lavoro per loro. Scegli una delle opzioni della prossima pagina, o crea il tuo compito usando i suggerimenti per il tipo di banda.

Se i PG sono contro di lui, dice che è molto dispiaciuto di sentirlo. Sarà meglio che si levino dal suo territorio e si tengano fuori da questa guerra o sono tutti morti. Li minaccia con una pacata sicurezza: non oserebbero mai ribellarsi a lui, vero?

ALTRE SCENE

Gioca i PNG. Mylera, Bazso e Lyssa hanno tutti attività criminali che devono essere portate avanti, quindi offrono dei lavori ai PG (almeno finché i PNG non si inimicano uno di loro, ovviamente). Usa le tabelle dei colpi a pagina 308 per degli spunti. Inoltre ogni fazione è in qualche maniera vulnerabile ad azioni criminali. Come possono i giocatori sfruttare i punti di forza della loro banda per guadagnarci dalla situazione? Chiedigli come vogliono raccogliere informazioni, il che porterà a un piano (o viceversa).

Non tergiversare. All’inizio fornisci delle strade chiare da seguire. “Vuoi fare una rapina durante la partita di carte dei Corvi a Cinder Street? Probabilmente non ha grandi difese in questo momento.”

Questi a seguire sono due esempi di colpi iniziali. Proponi questi, o una delle opzioni più avanti, e chiedi loro quale vogliono seguire. Chiedi di scegliere un piano e fornire il dettaglio, e andate al sodo.

COLPO 1: IL BOTTINO DI GUERRA

Uno dei leader di fazione vi offre un lavoro: rubate il bottino di guerra del loro rivale. Vale circa 12 **DENARI**. Potete tenerne 4 come pagamento.

- ◆ *Il luogo del bottino è un segreto, ma il leader della fazione può dirvi dove andare a cercare se accettate il lavoro.*
- ◆ *Qual è il piano? Fornite il dettaglio.*
- ◆ *Tiro di ingaggio. Vai all'azione.*

COLPO 2: L'ARTEFATTO

Uno dei leader di fazione vi offre un lavoro: piazzate questo strano artefatto da qualche parte nel covo del rivale, in modo che non venga trovato.

- ◆ *È ricoperto da strane rune e ti fa male la testa quando lo tieni in mano. Vuoi scoprire di cosa si tratta?*
- ◆ *Qual è il piano? Fornite il dettaglio.*
- ◆ *Tiro d'ingaggio. Vai all'azione.*

ALTRE OPZIONI

- ◆ Se siete **Assassini**: *Bazso vuole che facciate fuori il contatto di Mylera al Consolato Iruviano, che sta facendo da corridoio tra i fondi del governo Iruviano e le Fusciasche Rosse per farle tirare avanti.*
- ◆ Se siete **Bravi**: *Bazso vuole che assaltiate il Covo di Tossici delle Fusciasche Rosse giù al porto. Spaventate la clientela, mettete a soqquadro il posto, prendete tutto il denaro che trovate in giro.*
- ◆ Se siete **Cultisti**: *usate il colpo per l'artefatto, in alto.*
- ◆ Se siete **Avvoltoi**: *Bazso ha una nuova droga che vuole vendere, ma non può finché è in guerra. Vi darà una fornitura da vendere, se gli date un taglio dei ricavi. (vale circa 10 **DENARI** in totale.)*
- ◆ Se siete **Ombre**: *usate il colpo bottino di guerra, sopra.*
- ◆ Se siete **Trafficanti**: *Bazso ha un carico di droga al porto, ma le Fusciasche Rosse lo stanno osservando, aspettando che lo spostino. Ha bisogno che voi lo portiate al suo quartier generale attraverso la città.*

LA CAMPAGNA

Chi finirà per controllare l'attività criminale di Crow's Foot? I PG riusciranno a sfruttare la situazione per salire tra i ranghi delle fazioni? Riusciranno a restare in gioco con tutte e tre le fazioni o devono prendere una posizione? Tieni dei foglietti al centro del tavolo con le domande importanti segnate sopra. Le campagne con un mondo aperto possono diventare complicate: qualche domanda può aiutare a tenere l'azione focalizzata.

- ◆ *Lyssa prenderà il controllo del mondo criminale di Crow's Foot?*
- ◆ *Che cosa ne sarà del fantasma di Roric?*
- ◆ *Come finirà la faida tra i Lampionari e le Fusciasche Rosse?*

È abbastanza naturale che i fogli con le domande a un certo punto raccolgano un orologio o due, per tracciare lo sviluppo degli eventi. Questa situazione cambierà nel tempo in modi che nessuno avrebbe potuto prevedere. Renderete la vostra storia unica, ampliandola con nuovi problemi e opportunità man mano che la banda crescerà.

IL FUTURO OSCURO

Dopo il trampolino di lancio della situazione iniziale, il gioco entrerà nel suo ciclo per portare avanti l'azione, costituito da colpo, downtime, coinvolgimenti e nuove opportunità, nuovi colpi e così via. Il conflitto iniziale andrà fuori controllo, avrà un chiaro vincitore, sfumerà in nulla o si risolverà in altro modo in una nuova situazione. La banda si farà alleati e nemici e troverà nuovi obiettivi da realizzare. Non dovrai fare grandi preparazioni per le sessioni future, tranne pensare ai PNG e alle fazioni (cosa vogliono, cosa faranno) e considerare le opportunità da scoprire per i PG. I giocatori si butteranno nel gioco decidendo quali opportunità sfruttare e chi depredare.

OROLOGI DI CONTROLLO

Per tener traccia delle conseguenze degli eventi nel mondo puoi usare un **orologio di controllo**. Sono orologi che danno il senso di come si stanno sviluppando le cose nell'ambientazione e nella situazione, con uno sguardo d'insieme. Per esempio, ti potresti chiedere come andrà a finire la situazione dei rifugiati Skovlanesi: il crescente bigottismo della gente peggiorerà? Le persone impareranno ad accettarli come cittadini alla pari? Gli Skovlaniani conquisteranno potere o ricchezza per migliorare le loro sorti? Puoi fare un orologio per un possibile esito, come "Ribellioni aperte e una nuova Guerra Civile in evoluzione". Segnalo quando eventi del gioco spingono verso quell'esito (che si tratti di eventi "sullo schermo" durante il gioco o eventi "dietro le quinte" sullo sfondo, quando pensi più in generale all'ambientazione).

L'idea è di mettere giù qualcosa di concreto dove lo puoi vedere, per ricordarti di questo sviluppo generale, in modo che non si perda nel groviglio delle storie dei PG. Gli Orologi di Controllo aiutano a fare sembrare il mondo vivo, al di là delle azioni immediate del gruppo. Inoltre, se i giocatori vedono sul tavolo un orologio di questo tipo, si potrebbero incuriosire e farsi coinvolgere, creando altre opportunità di gioco.

RIFERIMENTI ALLE REGOLE 1

TIRO AZIONE

🎯 **1d** per ogni pallino nell'**AZIONE**.

➕ **+1d** se ricevi **ASSISTENZA**.

➕ **+1d** se ti **SPINGI AL LIMITE** -OPPURE- se accetti un **PATTO COL DIAVOLO**.

POSIZIONE CONTROLLATA

Imposti tu i termini del confronto. Sfrutti un vantaggio dominante.

SUCCESSO CRITICO: riesci con **efficacia migliorata**.

SUCCESSO PIENO (6): ottieni l'obiettivo senza conseguenze.

SUCCESSO PARZIALE (4/5): sei esitante. Ritirati e prova un approccio diverso oppure scegli di riuscire ma con una conseguenza minore: una complicazione minore, l'efficacia è ridotta, subisci un danno minore, la tua posizione è ora rischiosa.

FALLIMENTO (1-3): vacilli. Puoi continuare tirando in posizione rischiosa oppure abbandoni e provi un approccio diverso.

POSIZIONE RISCHIOSA

Siete testa a testa. Agisci sotto minaccia. Prendi un rischio.

SUCCESSO CRITICO: riesci con **efficacia migliorata**.

SUCCESSO PIENO (6): ottieni l'obiettivo senza conseguenze.

SUCCESSO PARZIALE (4/5): ci riesci ma soffri delle conseguenze: subisci danno, subisci una complicazione, l'efficacia è ridotta, finisci in posizione disperata.

FALLIMENTO (1-3): le cose vanno storte. Subisci danno, subisci una complicazione, la tua posizione è ora disperata, perdi questa opportunità.

POSIZIONE DISPERATA

Sei nei guai seri. Stai tentando qualcosa al di sopra delle tue capacità.

SUCCESSO CRITICO: riesci con **efficacia migliorata**.

SUCCESSO PIENO (6): ottieni l'obiettivo senza conseguenze.

SUCCESSO PARZIALE (4/5): ci riesci ma soffri delle conseguenze: subisci un danno grave, una complicazione seria, l'efficacia è ridotta.

FALLIMENTO (1-3): è il risultato peggiore. Subisci un danno grave, una complicazione seria, perdi questa opportunità.

Ogni volta che tiri per un'azione disperata, segna **esperienza** nell'attributo relativo

Il GM stabilisce le **conseguenze** in dipendenza dalla situazione. Potresti subirne una, alcune oppure tutte quelle elencate. Potresti cercare di **evitare o ridurre una conseguenza con un tiro resistenza**.

TIRO RESISTENZA

🎯 **1d** per ogni punto dell'**ATTRIBUTO**.

Riduci o eviti gli effetti di una conseguenza (il GM decide).

Subisci **6 stress** meno il valore del dado più alto.

SUCCESSO CRITICO: recuperi 1 stress.

LAVORO DI SQUADRA

ASSISTERE

Prendi 1 stress per dare **+1d** ad un altro giocatore. Potresti inoltre soffrire le conseguenze dovute al tiro. Solo una persona può dare assistenza ad un tiro.

GUIDARE UN GRUPPO

Guidare un'azione di gruppo: Ogni giocatore che partecipa all'azione di gruppo fa un tiro azione, tutti sulla stessa azione. Il singolo risultato più alto conta come risultato del gruppo. Il Leader dell'azione di gruppo prende 1 stress per ogni risultato 1-3.

PROTEGGERE

Affronta il pericolo per un compagno. Fatti avanti per soffrire una conseguenza al suo posto. Puoi fare un tiro resistenza come da regole, se lo desideri.

IMPOSTARE

Fai una manovra di impostazione per un altro personaggio. Se ci riesci, qualsiasi membro del team che agisce in seguito beneficia di **+1 al grado di efficacia** o di una **posizione migliorata**.

AZIONI

- ◆ Usa **ARMEGGIARE** per costruire o modificare qualcosa con ingranaggi e meccanismi, per disinnescare una trappola, forzare una serratura, scassinare una cassaforte; oppure per sfruttare a tuo vantaggio le onnipresenti meccaniche e i dispositivi elettroplasmatici sparsi per la città.
- ◆ Usa **CACCIARE** per pedinare il tuo bersaglio, raccogliere informazioni relativamente alla sua posizione e movimenti o per attaccare con precisione sparando a distanza.
- ◆ Usa **SONDARE** per comprendere cosa davvero sta succedendo in un certo ambiente o in una specifica situazione; per presagire i guai prima che accadano oppure per ottenere informazioni riguardo ad un'opportunità da sfruttare.
- ◆ Usa **STUDIARE** per mettere sotto attento esame una persona, un documento o un oggetto; per raccogliere informazioni e mettere in pratica il tuo sapere, per accedere ad un più profondo grado di comprensione o per fare ricerche.
- ◆ Usa **DESTREGGIARSI** per sottrarre qualcosa dalla tasca di qualcuno con abilità, per mettere in pratica sottili depistaggi e destrezza di mano o per condurre un veicolo o una cavalcatura.
- ◆ Usa **DISTRUGGERE** per mettere a ferro e fuoco un luogo, un oggetto o un ostacolo con forza brutale o un sabotaggio programmato fino al minimo al dettaglio, per fare breccia nelle altrui difese con la forza oppure dare vita a caotici diversivi.
- ◆ Usa **SCHERMIRE** per un combattimento ravvicinato con l'avversario, per assaltare o mantenere una posizione, per azzuffarti e batterti.
- ◆ Usa **SGATTAIOLARE** per scivolare nel buio e superare gli ostacoli, per arrampicarti, nuotare, correre, saltare e rotolare; oppure per sorprendere il nemico con un'imboscata violenta: una pugnalata alle spalle, un taglio alla gola, una manganellata ecc.
- ◆ Usa **ARMONIZZARE** per entrare in contatto con gli spiriti e il campo spettrale, diventare tramite di energia elettroplasmatica, percepire e comunicare con i fantasmi e comprendere le leggi della spettrologia.
- ◆ Usa **COMANDARE** per ottenere obbedienza con la forza della tua personalità, intimidire o minacciare, oppure guidare un'azione con una delle cricche della banda.
- ◆ Usa **MANIPOLARE** per irretire qualcuno con fascino, logica, inganno, travestimento o un bluff; per cambiare atteggiamenti e comportamenti sfruttando l'imbroglio e la seduzione.
- ◆ Usa **SOCIALIZZARE** per raggiungere i contatti dal tuo retaggio e background oppure i tuoi amici e rivali; per ottenere accesso a fonti, informazioni, persone e luoghi.

RIFERIMENTI ALLE REGOLE 2

Dopo il Colpo, risolvete Ricompensa, Sospetto, Coinvolgimenti e Downtime—in quest'ordine.

1. RICOMPENSA

La banda guadagna **2 REP** di default per ogni colpo. Se il bersaglio del colpo è di Rango più alto, prende **+1 REP per ogni livello di Rango in più**. Se invece il bersaglio è di Rango inferiore, prende **-1 REP per ogni livello di rango in meno (minimo 0)**. *Se tenete l'operazione completamente segreta, guadagnate zero Rep, invece.*

Inoltre ottenete una ricompensa in denaro in base alla natura del colpo (guardate la lista qui a destra).

3. COINVOLGIMENTI

Tirate dadi pari al vostro livello di **RICERCATO**, leggete il risultato in accordo con il vostro **SOSPETTO**.

SOSPETTO 0-3		SOSPETTO 4/5		SOSPETTO 6+	
1-3	Problemi con la Gang o I Soliti Sospetti	1-3	Problemi con la Gang o Fermo	1-3	Voltagabbana o Interrogatorio
4/5	Rivali o Morti Irrequieti	4/5	Ritorsione o Morti Irrequieti	4/5	Interesse Demoniaco o Dimostrazione di Forza
6	Cooperazione	6	Dimostrazione di Forza	6	Arresto

ARRESTO. Un Ispettore presenta un fascicolo di prove ai magistrati per cominciare una persecuzione della vostra banda. Le Giubbe Blu mandano una pattuglia ad arrestarvi (una squadra di scala almeno pari al vostro Livello Ricercato). Li potete corrompere con Denaro pari al vostro Livello Ricercato +3, consegnare qualcuno (in questo caso azzerate il vostro Sospetto) oppure provare a evadere la cattura.

COOPERAZIONE. Una fazione con cui avete status +3 vi chiede un favore. Accettate di farlo, o rinunciate a 1 Rep per ogni Rango della fazione alleata, oppure perdetevi 1 status con la fazione. Se non avete +3 status con nessuna fazione, per ora evitate il coinvolgimento.

DIMOSTRAZIONE DI FORZA. Una fazione con la quale avete uno status negativo minaccia una vostra proprietà. Dategli 1 rivendicazione o date inizio a una guerra (portate lo status a -3). Se non avete rivendicazioni, invece, perdetevi 1 dominio.

FERMO. Le Giubbe Blu prendono un PNG membro o contatto della banda, per interrogarlo sui crimini della vostra banda. Chi pensano possa essere più vulnerabile? Fate un tiro sorte per vedere quanto parlano (1-3: +2 Sospetto, 4/5: +1 Sospetto), o corrompete le Giubbe Blu con 2 Denari.

INTERESSE DEMONIACO. Un demone approccia la banda con un'offerta oscura. Accettate il patto, nascondetevi finché non perde interesse (perdetevi 3 Rep), o affrontate il problema in altro modo.

INTERROGATORIO. Le Giubbe Blu prendono in custodia un PG per interrogarlo sui crimini della banda. Come sono riusciti a catturarvi? Puoi corromperli con 3 Denari, o ti menano (danno livello 2) e gli raccontano cosa vogliono sapere (+3 Sospetto). Puoi resistere le conseguenze con due tiri separati.

MORTI IRREQUIETI. Attirate uno spirito vendicativo, forse una vostra vittima? Ottenete i servizi di un Sussurro o Guardarotaie per provare a distruggerlo o bandirlo, o occupatevene voi stessi.

- ◆ **2 DENARI:** un colpo da niente; alcuni borselli pieni.
- ◆ **4 DENARI:** un colpo piccolo; una cassetta di sicurezza.
- ◆ **6 DENARI:** un colpo normale; bottino decente.
- ◆ **8 DENARI:** un colpo grande; bottino serio.
- ◆ **10+ DENARI:** un colpo considerevole; bottino impressionante.

Sottraete Denaro pari al vostro Rango+1 se dovete pagare una decima a un boss di un'organizzazione più grande.

Potete reclutare un PNG usando l'attività di downtime acquisire una risorsa (vedi pagina 155 del manuale di *Blades in the Dark*). Tirate il livello di qualità del PNG come tiro sorte per vedere come se la cava con lo spirito.

PROBLEMI CON LA GANG. Una delle vostre gang (o altri della cricca) crea guai a causa di uno o più dei loro difetti. Potreste perderci la faccia (perdetevi Rep pari al vostro Rango +1), fare un esempio di uno dei membri della gang o affrontare la vendetta delle vittime.

RITORSIONE. Una fazione nemica si muove contro di voi (o un amico, contatto o fornitore di vizi). Pagateli (1 Rep o 1 Denaro) per Rango del nemico come scuse, lasciate che se la prendano con voi o uno dei vostri, o reagite e fategli vedere chi comanda.

RIVALI. Una fazione neutra inizia a farsi spazio. Minacciano voi, un amico, un contatto o uno dei vostri fornitori di vizi. Concedete pagando una 1 Rep o 1 Denaro per Rango del rivale, o reagite e perdetevi 1 status con la fazione.

I SOLITI SOSPETTI. Le Giubbe Blu catturano qualcuno che bazzica intorno alla tua banda. Un giocatore offre volontariamente un amico o un fornitore di vizi come la persona che ha più probabilità di essere presa. Fate un tiro sorte per vedere se resiste all'interrogatorio (1-3: +2 Sospetto, 4/5: danno livello 2). In alternativa corrompete le Giubbe Blu con 1 Denaro.

VOLTAGABBANA. Uno dei rivali dei PG fa in modo che un vostro contatto, patrono o gruppo di clienti cambi fedeltà a causa del Sospetto che aleggia su di voi. Ora sono leali a un'altra fazione. Avete sentito nelle strade che ora Laroze sta lavorando per le Roncole. L'hanno visto parlare con Flint l'altro giorno... è lui il bastardo che ci sta dietro. Rimuovete Laroze dai contatti finché non risolvete la faccenda.

2. SOSPETTO

Dopo un colpo o un conflitto con un avversario, la banda prende **SOSPETTO**. Aggiungi **+1 SOSPETTO** per un bersaglio di alto profilo o ben connesso. Aggiungete **+1 SOSPETTO** se la faccenda si è svolta su territorio ostile. Aggiungete **+1 SOSPETTO** se siete in guerra. Aggiungete **+2 SOSPETTO** se si è verificata una morte.

4. DOWNTIME

Quando sei libero tra un colpo e l'altro e trovi un po' di respiro dal pericolo, **puoi perseguire due attività di downtime** dalla lista qui sotto. Inoltre recuperi tutti gli utilizzi della tua **armatura**. Nella fase di Downtime, potresti compiere **attività aggiuntive** tra quelle listate di sotto, spendendo **1 DENARO** o **1 Rep** per ognuna.

Per ogni tiro di downtime aggiungi **+1d** al tiro se vieni aiutato da un **amico** o un **contatto**. Dopo il tiro, **puoi aumentare il risultato** di tanti livelli quanti **DENARI** spenderai per assumere qualcuno che ti aiuti, pagare una mazzetta, ecc. (così, un risultato 1-3 diventa un 4/5, un 4/5 diventa un 6, e un 6 diventa un **SUCCESSO CRITICO**)

ACQUISIRE UNA RISORSA

Ottieni temporaneamente l'uso di una **risorsa**. Tira il **Rango** della banda. Il risultato indica la qualità della risorsa (1-3 qualità pari al Rango -1, 4/5 qualità equivalente al Rango, 6 qualità pari al Rango +1, **SUCCESSO CRITICO** qualità pari al Rango +2). *Potete spendere Denaro per aumentare il risultato oltre al successo critico, al costo di 2 Denari per ogni ulteriore livello aggiunto al rango.*

ALLENARSI

Segna 1 PE per un attributo o per il tuo libretto (+1 PE se la banda ha il potenziamento Allenamento). *Puoi allenare un dato indicatore PE una sola volta per downtime.*

PROGETTI

Lavori a un **progetto a lungo termine** se ne hai i mezzi. Tira su un'azione e segna sezioni sull'orologio del progetto a seconda del risultato (1-3: una sezione, 4/5: due sezioni, 6: tre sezioni, **SUCCESSO CRITICO**: cinque sezioni).

RECUPERARE

Fai un **trattamento** per segnare il tuo **orologio di guarigione** (come in un progetto a lungo termine). *Quando riempi l'orologio, ogni danno subito è ridotto di un livello.*

RIDURRE IL SOSPETTO

Dichiara come riduci il **SOSPETTO** della banda e fai un **tiro azione**. Riduci il **SOSPETTO** in accordo con il risultato (1-3: uno, 4/5: due, 6: tre, **SUCCESSO CRITICO**: cinque).

INDULGERE AL VIZIO

Visita un fornitore del vizio e tira dadi pari al tuo **attributo più basso**. Libera stress pari al risultato più alto dei tuoi dadi. Se liberi più stress di quanto ne avevi accumulato, **eccedi nel vizio** (vedi sotto). *Se non vuoi o non puoi indulgere al vizio durante il downtime, prendi stress equivalente al livello di TRAUMA.*

ECCEDERE NEL VIZIO.

Prendi una pessima decisione a causa del tuo vizio, mentre cerchi di ottenerlo o sei sotto la sua influenza. Cosa fai?

- ◆ **ATTIRI GUAI:** Scegli o tira un **coinvolgimento aggiuntivo**.
- ◆ **PERSO:** Gioca un altro PG finché il tuo personaggio non torna dalla sua sbandata.
- ◆ **PROSCIUGATO.** Il tuo fornitore attuale ti taglia fuori. Devi trovare una nuova fonte per il tuo vizio.
- ◆ **VANTATI** delle tue imprese. **+2 SOSPETTO.**

RIFERIMENTI PER IL GM

OBIETTIVI DEL GM

Gioca per scoprire cosa succede. Dai vita a Doskvol. Mostra il mondo immaginato in modo onesto.

PRINCIPI DEL GM

Sii un fan dei PG. Lascia che le cose scorrano in fiction. Dipingi il mondo a tinte fosche. Circondali di Agglomerati industriali. Rivolgiti ai Personaggi. Rivolgiti ai Giocatori. Considera il rischio. Gestisci con Leggerezza.

AZIONI DEL GM

Quando state iniziando un colpo:
 ♦ **Qual è il tuo obiettivo?**
 ♦ **Che piano hai messo a punto?** (e qual è il dettaglio?)
 Quando le cose sono in moto:
 ♦ **Come lo fai?** (che azione usi?)
 ♦ **Qual è il tuo obiettivo?** (cosa cerchi di ottenere?)

Fai domande. Fornisci le opportunità e segui la guida dei giocatori. Salta direttamente all'azione. Anticipa il pericolo prima che colpisca. Vai Fino in fondo. Fai partire l'azione con un PNG. Anticipa le conseguenze e chiedi. Avanza un orologio. Offri un patto col Diavolo. Pensa al dietro le quinte. *Ogni azione fa vibrare l'ecosistema.*

Che cosa fai?

CONSEQUENZE

Complicazioni (Segna un orologio, 1-3 sezioni. O compare un nuovo ostacolo/minaccia.)

Hai efficacia ridotta.

Subisci Danno (1-3).

L'opportunità è persa.

Ti trovi in una posizione peggiorata.

EFFICACIA

Come si manifesta l'efficacia?

Se c'è un orologio relativo al tuo ostacolo, segna sezioni dell'orologio pari al grado di efficacia.

- LIMITATA:** In che modo il tuo impatto viene diminuito? Quale reale ostacolo rimane?
- STANDARD:** In che modo si manifesta il risultato atteso? Rimane qualcosa da fare?
- SUPERIORE:** In che modo il tuo impatto viene è più forte? Che benefici aggiuntivi ottieni?

FATTORI EFFICACIA

-	QUALITÀ / RANGO	+
-	SCALA	+
-	POTENZA	+

ASPETTO

Uomo, Donna, Ambiguo, Celato

Affabile	Fiero	Segnato
Affascinante	Freddo	Severo
Atletico	Giusto	Sfregiato
Aperto	Grezzo	Snello
Appariscente	Irrequieto	Solare
Calmo	Languido	Sporco
Cesellato	Magro	Tarchiato
Consumato	Morbido	Tozzo
Cupo	Ossuto	Triste
Delicato	Oscuro	
Delizioso	Paffuto	
Enorme	Ricurvo	

<i>Anfibi da lavoro</i>	<i>Mantello corto</i>
<i>Berretto a maglia</i>	<i>Mantello pesante</i>
<i>Body in pelle d'anguilla</i>	<i>Maschera e vesti</i>
<i>Bretelle</i>	<i>Panciotto e gilet</i>
<i>Camicia con colletto</i>	<i>Pantaloni eleganti</i>
<i>Cappello tricorno</i>	<i>Pastrano</i>
<i>Cappotto con cappuccio</i>	<i>Pelle</i>
<i>Cappuccio e Volo</i>	<i>Pelle e pelliccia</i>
<i>Drappeggi di seta</i>	<i>Sciarpa</i>
<i>Giacca aderente</i>	<i>Stivaletti</i>
<i>Giacca pesante</i>	<i>Stivali alti</i>
<i>Gonna e camicetta</i>	<i>Stracci</i>
<i>Impermeabile</i>	<i>Uniforme depredata</i>
<i>Leggins aderenti</i>	<i>Vestito aderente</i>

DESCRITTORI DELLA CITTÀ

Strozzato dalla fuliggine, acciottolato, fosco, buio pesto, profumo di cucina, chiazze d'olio, chiaro di luna, coltre di nebbia, umido, gelido, mosso dal vento, tenebroso, muri di mattoni, echi, comignoli, luci a gas, luci elettriche, carrozze, campanili, lanterne, fumo di pipa, canali, gondole, pozzanghere, gargoyle, rovine, guglie, ponti, marciapiedi, ponteggi, viali, cisterne, fognature, macchine sferraglianti, siderurgia.

VOLTI NOTI A DOSKVOL

Lyssa, una boss del crimine. Fredda e calcolatrice, ha ucciso il suo predecessore, **Roric**.

Le Fioche Sorelle. Si dice che siano streghe che si lavano nel sangue fresco. Non sono mai state viste fuori dalla loro dimora.

Udi Ironborn, un brutale skovlanese; brama potere. **Mylera Klev**, leader delle Fusciacche Rosse. Collezionista d'Arte.

Baszo Baz, leader dei Lampionari. Ama il whiskey. **Lady Drake**, un magistrato al soldo della criminalità. **La Torre**, l'anonimo leader degli Invisibili. **La Stella**, capitano degli Invisibili. **Grull**, un teppista di medio livello degli Invisibili. con grandi ambizioni.

Mordis, un mercante di Nightmarket. Un ricettatore. Nasconde il suo vero aspetto sotto vesti e cappucci.

Jira, una mercante di Nightmarket. Una trafficante. **Elstera Avrathi**, diplomatica iruviana.

Lewit, Jol, Cinda, Reyf, Giubbe blu della guardia cittadina.

Raffaello, un maestro della pittura ossessionato dall'innaturale.

Helene, proprietaria del Cervo Agentato.

Nyryx, uno spettro possessore.

Chef Roselle, la migliore cuoca di Doskvol

Tris, leggendaria tatuatrice.

Belle Brogan, operaia skovlanese nota per il suo impegno nelle lotte sindacali.

Hutton, rifugiato skovlanese a capo della rivolta anarchica.

Lord Scurlock, nobile antico e, si dice, immortale. "Bakoros", guardiano/i degli Spiriti che tiene lezioni all'Accademia di Doskvol.

Comandante Clelland, commissario capo della guardia cittadina.

Una Farros, folgoratrice e docente all'Università.

Lady Slane, capo delle operazioni presso il Ministero della Conservazione.

Tarvul, leader delle roncole. Sconta l'ergastolo ad Ironhook.

TIRO D'INGAGGIO

- ♦ Iniziate con un **Id di pura fortuna**.
- ♦ L'operazione è particolarmente **coraggiosa o ardita**? Prendete **+1d**. Questa operazione è **eccessivamente complicata o dipende da troppi fattori**? Prendete **-1d**.
- ♦ Il **dettaglio del piano** espone una vulnerabilità del bersaglio o lo colpisce dove è più debole? Prendete **+1d**. Il **bersaglio** è particolarmente resistente a questo tipo di approccio, ha difese particolari o è preparato in modo speciale? Prendete **-1d**.
- ♦ I vostri **amici o contatti** possono darvi assistenza o indicazioni per questa operazione? Prendete **+1d**. Ci sono **nemici o rivali** che interferiscono con l'operazione? Prendete **-1d**.
- ♦ Sono presenti **altri elementi** che volete considerare? Rango, Luogo ecc.

DISTRETTI (in ordine di benessere)

Whitecrown
Brightstone
Le Sei Torri
Charterhall
Nightmarket
Silkshore

Coalridge
Il Porto
Crow's Foot
Dunsloough
Barrowcleft
Charhollow

LUOGHI

Crematorio di Bellweather
I Canali
Prigione di Ironhook
Stazione Ferroviaria di Gaddoc
Colle Fogcrest
Faro di Punta Nord
Groviglia
Il Sanctorium
La Ferriera
La Melma
La Bonaccia
Parco Jayan
Ponte Bowmore
Torre Folgorante
Vecchie Mura

LOCALI PUBBLICI

Il Dente del Diavolo
Il Secchio
La Lanterna Rossa
La Scimmia Insistente
Il Cigno d'Argento
Il Centurialia
La Prugna Dorata
Da Tavern
Circolo di Dusk
Da Spogg
Casinò Cervo Argentato
Il Fusto
dell'Imperatore
Il Velo
Da Kellen
Teatro di Spiregarden

COSTO DEI FLASHBACK

o STRESS: un'azione ordinaria per la quale avevate un'opportunità facile.

1 STRESS: un'azione complessa o un'opportunità improbabile.

2+ STRESS: un'azione elaborata che richiede opportunità o contingenze particolari.

INTUIZIONE PRESTANZA RISOLUTEZZA

Armeggiare Destreggiarsi Armonizzare
Cacciare Distruggere Comandare
Sondare Schermire Manipolare
Studiare Sgattaiolare Socializzare

SUCCESSO CRITICO: Avete già superato il primo ostacolo e siete in posizione controllata per quello che succederà dopo.

6: Quando comincia l'azione siete in posizione controllata.

4/5: Quando comincia l'azione siete in posizione rischiosa.

1-3: Quando comincia l'azione siete in posizione disperata.

