

CREACIÓN DE PERSONAJE:

1. **CONCEPTO:** ESPECIE + OCUPACIÓN + CONDICIÓN

2. **CARACTERÍSTICAS:** 12 puntos a repartir (mínimo 1 y máximo 5 en cada una).

FORTALEZA - REFLEJOS – VOLUNTAD – INTELECTO

3. **RASGOS:** Asociados a cada característica, a repartir tantos como puntos tenga la característica y como máximo 3 rasgos por característica, cada rasgo tendrá como mín. +1 y como máx. +3.

- **FORTALEZA:** “Resistencia” “Atleta” “Nadador” “Puños Acero” “Mantenerse Despierto” “Protección”
- **REFLEJOS:** “Puntería” “Cerrajería” “Artes marciales” “Felino” “Dedos ágiles”...
- **VOLUNTAD:** “Terco” “Seductor” “Carismático” “Impulsivo” “Charlatán” “Implacable”...
- **INTELECTO:** “Olfato Infalible” “Memoria” “Atento” “Concentrado” “Primeros Auxilios”...

4. **HITOS:** Elegir 4 experiencias que hallan marcado la vida del personaje.

5. **COMPLICACIÓN:** Elegir 1 p. ej. “codicioso” “mujeriego” “irritante” “imprudente”...

6. ÚLTIMOS TOQUES:

- **INICIATIVA:** REFLEJOS + INTELECTO
- **DEFENSA:** REFLEJOS / 2 (Redondeado hacia arriba)
- **AGUANTE:** FORTALEZA + VOLUNTAD
- **RESISTENCIA:** AGUANTE x 3
- **PROTECCIÓN:** Puntos asignados por rasgo en fortaleza
- **CONCIENCIA:** VOLUNTAD + INTELECTO
- **SUPERACIÓN:** = CONCIENCIA
- **INSTINTO:** 2 Puntos al comenzar

REGLAS:

RESOLUCIÓN DE ACCIONES:

Tirada de dados asociada a una característica, coger dados negros = valor característica + dados blancos (hasta 6)

DADOS DE ACCIÓN (NEGROS):

4-6 = Éxito

DADOS COMPLEMENTARIOS (BLANCOS):

6 = Éxito

1 = Fallo (anula un éxito, orden negro-rojo-blanco)

DADOS DE TENSIÓN (ROJOS):

4-5 Éxito 6= 2 Éxitos (se cancela con 1 solo fallo)

1 = Fallo (anula un éxito)

*Dados rojos se reciben cuando el personaje actúa contra sus principios (negros + rojos ≥ 6: no blancos)

*Repetir tiradas en dados blancos y negros (solo una vez) gastando 1 punto de SUPERACIÓN y alegando a un HITO.

*Añadir tu puntuación en un RASGO adecuado a la acción para modificar la tirada (1 blanco/rojo inmodificables)

BLACKSAD JUEGO DE ROL

DESAFIOS:

Se añade una dificultad a la acción igual a un número de fallos de base a superar con la tirada:

Dificultad		Ejemplo de desafío
Fácil	0	Escalar un muro bajo.
Media	1	Esquivar un coche en marcha.
Difícil	2	Redactar un texto divulgativo especializado.
Muy difícil	3	Correr por el techo de un tren en marcha.
Extremadamente difícil	4	Descifrar las fórmulas de la bomba atómica.

Según el resultado se aplican las consecuencias:

Fallos o éxitos	Resultado	Efecto
2 fallos o más	No, y además...	El personaje no solo no consigue lo que pretendía, sino que además las cosas salen peor de lo que esperaba. El personaje recibe un aspecto negativo temporal que dura el resto de la escena.
1 fallo	No	El personaje no logra lo que pretendía y su acción no tiene el resultado deseado.
Ningún éxito y ningún fallo	No, pero...	El personaje no logra lo que pretendía, pero obtiene una ventaja menor en forma de un aspecto temporal positivo que puede activarse en su siguiente acción relacionada con lo que estaba tratando de hacer.
1 éxito	Sí, pero...	El personaje logra su propósito y tiene éxito en la acción, pero también ocurre un efecto secundario negativo inesperado. El personaje gana un aspecto temporal negativo que puede activarse en su siguiente acción relacionada con esta.
2 éxitos	Sí	El personaje tiene éxito en su acción y logra exactamente lo que pretendía.
3 éxitos o más	Sí, y además...	El personaje tiene un éxito completo en su acción y además consigue un beneficio adicional inesperado. El personaje gana un aspecto temporal positivo que dura el resto de la escena.

En caso de fracasar no se podrá volver a intentar la tirada, se debe cambiar de estrategia.

ENFRENTAMIENTOS:

Se realiza una tirada enfrentada entre los personajes involucrados y se compara la diferencia:

Número de éxitos de diferencia	Resultado	Efecto
0	Empate	Ambos personajes se mantienen equilibrados de fuerza, lo que produce un empate. Si un empate no parece posible por la naturaleza del enfrentamiento, entonces deben repetirse las tiradas de dados para determinar un resultado viable.
1	Victoria, pero...	El personaje gana el enfrentamiento, pero de forma demasiado justa o con un efecto secundario inesperado que lo perjudica o que beneficia a su oponente. El ganador gana un aspecto temporal negativo que puede activarse en su siguiente acción relacionada o el perdedor gana un aspecto temporal positivo que puede activarse en la suya.
2	Victoria	El ganador supera a su oponente de forma clara y obtiene una victoria completa.
3	Victoria, y además...	El ganador supera ampliamente a su oponente, lo que produce un resultado adicional ventajoso para él o perjudicial para el perdedor. El ganador obtiene un aspecto temporal positivo que dura el resto de la escena o el perdedor gana un aspecto negativo de la misma duración.

En enfrentamientos desiguales la parte en desventaja recibe fallos automáticos como en los desafíos.

APOYOS:

El personaje que apoya realiza una tirada (desafío o enfrentamiento):

Éxitos conseguidos = número de dados que el personaje apoyado puede repetir.

CONCIENCIA:

Si baja a "0" el personaje se convierte en PNJ

Conciencia	Moralidad
9-10	Actuar para conseguir el bien universal, incluso sacrificándose por cualquier persona. Resistir tentaciones y ser capaz de doblegar cualquier deseo al código moral propio.
7-8	Hacer el bien en la mayoría de situaciones, incluso sacrificándose por alguien que lo merece, pero con algunas transgresiones menores, como actuar de forma egoísta o ceder ante ciertos impulsos.
5-6	Conocer la diferencia entre el bien y el mal, pero actuar de una forma u otra dependiendo de la situación, a menudo sacrificándose por los seres queridos.
3-4	Actuar según los intereses propios sabiendo que pueden repercutir de forma negativa en los demás.
1-2	No tener reparo en infringir el código moral propio para sacar beneficios, generalmente egoístas, o en dañar a los demás si hay una justificación.
0	Buscar el beneficio propio por encima de todo sin importar ningún tipo de consecuencia. Dañar a los demás sin justificación alguna.

Según la gravedad del conflicto se asignan dados de tensión:

Gravedad	Dados de tensión	Ejemplos de encrucijadas morales
Seria	1 dado	Matar a alguien que se lo merece para proteger a un ser querido, dejar que una pequeña injusticia suceda sin intervenir, callarse una injusticia porque han amenazado a un familiar...
Grave	2 dados	Intentar matar a sangre fría a alguien que se lo merece por venganza o encubrir a alguien que lo ha hecho, matar a un inocente para encubrir a un ser querido, no denunciar por miedo a que te hagan daño...
Muy grave	3 dados	Matar a un inocente para encubrirse a uno mismo, aceptar sobornos por hacer la vista gorda ante un crimen grave...

**Resultado de al menos un 1 en un dado rojo = pérdida de 1 punto de Conciencia.*

**-1 punto de Conciencia = -1 punto de Superación.*

TENTACIONES:

Realizar una tirada cuando el personaje se vea tentado, dificultad:

Dificultad	Ejemplo de tentación
0	Retozar con un ligue en un callejón.
1	Aceptar el copioso festín que ofrece un mafioso de la zona.
2	Participar en un negocio en el que pueden ganarse dólares a cinco centavos.
3	Acostarte con la celebridad de tus sueños.
4	Quedarte una gran cantidad de dinero sin dueño que has encontrado.

Si el personaje **supera** la tirada resiste a la tentación y **gana un punto de superación**

Si el personaje **falla** y en los dados blancos sale **al menos un 1** se **pierde un punto de conciencia**

REDENCIÓN:

Realizar un acto de sacrificio se hace tirada de voluntad a dificultad 2. Si se supera gana 1 punto de conciencia por éxito +1

SUPERACIÓN:

-1 punto de Conciencia = -1 punto de Superación.

Puedes gastar 1 punto de superación para:

- **Adelantarse:** tomar la iniciativa en un combate
- **Recuperarse:** recuperar la mitad de puntos de resistencia perdidos cuando sufres una herida
- **Reducir el Daño:** reducir en 1 el nivel de herida por punto gastado
- **Sacar ventaja:** Aludir a un aspecto
- **Superar Tentación:** evitar una tirada de tentación (antes de tirar)
- **Reintentar:** volver a realizar una acción fallida

Puedes ganar 1 punto de superación al:

- **Encarar la adversidad:** cuando se activa un aspecto negativo contra tu personaje
- **Superar Tentación:** solo al superar una tirada de tentación (gastando punto no)
- **Redimirse:** ganas un punto de superación por punto de conciencia ganado

INSTINTO:

En situaciones peligrosas o estresantes realizar una tirada de conciencia (dados negros = valor Conciencia)

Dificultad	Situación
0	Podría haber consecuencias negativas para el personaje a largo plazo, como perder el empleo o la reputación.
1	Las consecuencias pueden afectarlo a corto o medio plazo. Ser desahuciado o apartado de un caso importante.
2	El personaje está a punto de recibir una paliza brutal o sufrir una humillación social grave.
3	El personaje o sus seres queridos se encuentran en un grave peligro inminente, a menudo de muerte.

**Si se falla el desafío se gana 1 punto de instinto*

**Si en dados blancos sale 1 pierde 1 punto de Conciencia*

Puedes gastar puntos de instinto en cualquier momento:

- Furia:** Próximo ataque + 3 Fortaleza, dados blancos daño completo
- Dureza:** Reduce daño de un ataque en 10 puntos
- Escurridizo:** +2 a defensa
- Amenazador:** Superar tirada intimidación
- Embelesar:** Superar tirada seducción
- Felino:** Superar un desafío físico
- Corazonada:** Recibir una pista clave
- Ímpetu:** Realizar una segunda acción consecutiva

ASPECTOS:

Relativos a rasgos, Hitos, complicaciones, situaciones, etc. Sirven para:

Afectar positivamente tirada propia: repetir los dados que se quiera. Los 6 obtenidos (blancos/negros) cuentan como 2 éxitos.

Afectar negativamente una tirada: Obliga a un jugador/uno mismo a repetir los dados que se quiera. Los 1 obtenidos (negros) cancelan un éxito.

Añadir un elemento narrativo a la escena

COMPLICACIONES:

Al activar una complicación el personaje puede renunciar a ganar el punto de superación descartando uno propio para evitar la activación.

COMBATE:

Iniciativa: determina quien actúa primero puedes gastar 1 punto de superación para ser primero.

Ataque: realiza una tirada de enfrentamiento (generalmente con reflejos). *Dificultad = valor de defensa del defensor.*

Distancia: Modifica la defensa del objetivo.

Alcance	Distancia	Defensa
Inmediato	Menos de 3 m	+0
Corto	3 a 20 m	+1
Medio	21 a 50 m	+2
Largo	51 a 200 m	+3

Daño: Numero de éxitos obtenidos x daño según tabla

Arma o ataque	Daño	Alcance
Sin armas	Fortaleza	Inmediato
Cuchillo	Fortaleza+1	Inmediato
Sable, espada	Fortaleza+2	Inmediato
Escopeta del 10	10	Corto
Escopeta del 12	9	Corto
Revólver .22	6	Medio
Revólver .38	7	Medio
Revólver .45	8	Medio
Rifle	8	Largo
Rifle de caza	10	Largo

Protección: Resta el valor de protección al daño sufrido

Otras fuentes de daño:

Fuego	Explosiones
Exposición menor	Bomba pequeña
Exposición media	Cartucho de dinamita
Exposición grande	Coche bomba
Exposición total	Explosión de una gasolinera

Caídas	Venenos	Daño
3 m	Víbora	6
6 m	Cicuta	8
9 m	Cianuro	10
12 m	Toxina botulínica	12

Peligrosidad	Dificultad	Ejemplo
Baja	1	Ser marcado con una barra de hierro incandescente.
Media	2	Ser empujado hacia una pequeña hoguera.
Alta	3	Salto de un coche en marcha.
Muy alta	4	Una explosión cercana.

Resistencia: Al sufrir daño se resta dicho valor a la resistencia

Aguante: Comparar valor del daño con el aguante

Daño recibido	Tipo de herida	Niveles de salud
Menor que el Aguante	Ninguna	0
Igual o mayor que el Aguante	Leve	1
Igual o mayor que el Aguante x2	Seria	2
Igual o mayor que el Aguante x3	Grave	3
Igual o mayor que el Aguante x4	Mortal	4

Disminuir el número de niveles de salud indicado:

Sano: sin heridas

Magullado: herida poco grave

Herido: Todas las tiradas + 1 Fallo

Resistencia máx.=2 x Aguante

Malherido: Todas las tiradas + 2 Fallos

Resistencia máx.=2 x Aguante

Moribundo: Muerte inminente

Primeros Auxilios: tirada de intelecto según dificultad:

Herida	Dificultad
Leve	0
Seria	1
Grave	2
Mortal	3

Si se pasa se aumenta un nivel de salud.

Pasado un tiempo se necesita una tirada de recuperación (desafío fortaleza) según dificultad:

Nivel de salud	Tiempo	Dificultad
Magullado	Un día	0
Herido	Una semana	1
Malherido	Un mes	2

Si pasa se aumenta un nivel de salud, si falla se mantiene

PERSECUCIONES:

Determinar distancia entre perseguidor y perseguido:

Corta: 1 paso

Media: 12 pasos

Larga: Varios metros pero contacto visual

Muy Larga: sin contacto visual

Realizar tirada de enfrentamiento (reflejos):

Si vence perseguidor recorta 1 punto de distancia

Si vence perseguido aumenta 1 punto de distancia

*A distancia corta: perseguidor éxito tirada= intercepta

*A distancia muy larga: perseguido éxito tirada=escapa

SEDUCCIÓN:

Tirada de enfrentamiento de voluntad como tentación

Aplicar dificultad:

Dificultad	Ejemplo de objetivo
0	Nada, solo pasar el rato juntos.
1	Engañar a su pareja actual.
2	Realizar un acto delictivo menor. Dejar a su pareja actual.
3	Robar a alguien peligroso.
4	Asesinar.

** Si el seducido pierde y saca un **1 blanco** - 1 punto de*

Conciencia.

**Si el seductor gana obtiene 1 éxito para los siguientes intentos de seducción.*

**Si el Seducido obtiene 3 victorias consecutivas gana rasgo "libre influjo".*

INTIMIDACIÓN:

Tirada de enfrentamiento de voluntad.

Dificultad de 1 modificada por:

Superior/Inferior en 2 en fortaleza: -1/ +1

Con reputación a favor/en contra: -1/+1

Superado/Supera en número: +1/-1

Superado/Supera en armamento: +1/-1

Dificultad nunca menor de 0 ni superior a 4

Éxito: el intimidado recibe un +1 de dificultad a las tiradas contra el intimidador.