

# GUÍA DE BUENAS PRÁCTICAS DEL JUGADOR

## ENTRÉGATE A LA IDEA DE VIVIR COMO UN CRIMINAL

No cabe duda de que el destino de aquellos que viven al margen de la ley es duro. Se hallan atrapados en un mundo cruel y profundamente injusto —creado por los poderosos para mantenerse en el poder y castigar a aquellos que osen desafiarlos—. Parte del sistema de juego está diseñado para explorar estos desequilibrios. No importa lo alucinantes y capaces que sean los PJ, la **SOSPECHA [HEAT]** se intensificará, los enredos [*entanglements*] surgirán cuando menos lo esperen, las estructuras de poder los derribarán a patadas sin compasión.

Dependiendo de quién seas en la vida real, puede que todos estos contratiempos te resulten chocantes —y requieran un nuevo enfoque por tu parte— o estés muy familiarizado con ellos. En todo caso, tú no eres tu personaje. Su destino le pertenece. Somos sus defensores y admiradores, pero ellos no son nosotros. No los protegemos como haríamos con nosotros mismos o nuestros seres queridos. Deben adentrarse en su propio mundo oscuro y brutal y sudar cada logro. No podemos mantenerlos a salvo a nuestro lado. Son valientes y se ponen a prueba. Nosotros hemos de serlo para seguir sus vidas sin acobardarnos. Cuando caen, les miramos a los ojos y les decimos: “Esto no ha acabado. Puedes conseguirlo. Levántate y sigue luchando”. Al contrario de lo que ocurre en el mundo real, a los personajes de *Blades in the Dark* no se les puede derrotar con simples demostraciones de fuerza. Se les puede herir —y a buen seguro que saldrán heridos—, pero su resistencia es siempre efectiva. Las herramientas de la opresión finalmente se harán añicos ante el desafío que representan.

Si estamos dispuestos a poner entre ellos y nosotros cierta distancia y mirar con perspectiva, a no sentir las pruebas a las que se ven sometidos como fracasos personales, a imaginarlos perseverar donde nosotros nos acobardaríamos, probablemente tengamos la oportunidad de verlos triunfar y transformarse superando el dolor y la desesperación. Es una apuesta arriesgada, pero están preparados para ello.

## MÉTETE EN LA BOCA DEL LOBO, ENAMÓRATE DE LOS PROBLEMAS

Eres un sinvergüenza que vive con descaro en las calles de una ciudad embrujada. No eres el típico ciudadano que evita meterse en problemas. Si lo fueras, tendrías un contrato en un taller y malvivirías formando parte del *statu quo*. Eres osado, audaz, ambicioso y estás dispuesto a correr grandes riesgos con la esperanza de conseguir tus sueños.

**No eches por tierra las ideas arriesgadas.** Si algo suena divertido y peligroso, ¡adelante con ello! El sistema se ha diseñado para que puedas conseguir llevar a cabo acciones arriesgadas. Los reparos del estilo “podrían pillarte” o “podrías echar todo a perder” no tienen sentido. Siempre habrá un riesgo en todo lo que intentes.

Sois canallas de baja estofa que se atreven a desafiar a aquellos que ostentan el poder. ¡Alimenta esta idea! Lleva la acción del juego hacia lo que sea molón y divertido y no te sientas como si tuvieras que manejar cada pequeño riesgo. Siempre habrá problemas y consecuencias de algún tipo. Terminarás hasta el gorro si tratas de evitarlas todas.

**Sufrir consecuencias no es lo mismo que fallar.** La mayoría de las acciones acarrearán consecuencias —daño, estrés, **SOSPECHA [HEAT]**, nuevos enemigos, etc.—, pero, a su vez, la mayoría también tendrán éxito. Incluso con solo dos dados, tienes una probabilidad del 75% de éxito; un éxito con complicaciones, sí, pero un éxito al fin y al cabo.

Lo que esto significa es que puedes asumir riesgos para alcanzar las metas de tu personaje —metas que una persona en su coyuntura de otro modo nunca conseguiría— y que para lograrlo solo tendrá que sufrir las consecuencias. ¿Tu personaje lo pasará mal? Por supuesto. Perseguir sus objetivos lo dejará echo polvo y afectado de muchas y diferentes formas. ¡Pero no tiene por qué dolerte a ti! Las consecuencias impulsan la acción del juego. **Las consecuencias te dan más oportunidades de vivir el tipo de situaciones molonas en las que se ven envueltos los personajes de *Blades in the Dark*** —¡que es la razón principal de jugar a este juego!—.

No dejes que las consecuencias te frustren. Disfruta de los infrecuentes seises que te permiten salirte con la tuya impunemente y aprende también a amar los cuatros y los cincos; son el pan nuestro de cada día de la vida de un granuja.

## NO SEAS UN ESPABILA'O

Como jugador tienes el privilegio de elegir qué acción tirar. No obstante, este privilegio acarrea la responsabilidad de **elegir la acción que encaja con lo que está haciendo tu personaje**, no simplemente la reserva de dados que te gustaría tirar.

Por ejemplo, cuando tiras **MANIPULAR MECANISMOS** [TINKER], es porque estás trasteando con algo [*you tinker with something*]. Cuando tiras **INFLUIR** [SWAY], es porque *influyes en la opinión de alguien* [*you sway someone's opinion*]. Si tu Sanguijuela [Leech] es un manitas y os enseña con orgullo un artilugio genial que ha fabricado para influir en un cliente potencial, la Sanguijuela está **INFLUYENDO** en él. **No** está “usando **MANIPULAR MECANISMOS**” para impresionarlo. Esa no es la manera en que funcionan las acciones.

Por supuesto, puedes **preparar una acción** [setup] de **MANIPULAR MECANISMOS** para crear un artefacto que impresione a alguien y lo haga más sugestionable (lo que aumentaría la posición o el efecto de acciones posteriores), pero en el momento en el que realmente vas a influenciarlo has de tirar **INFLUIR**. Esta es la razón de que se llamen acciones y no habilidades porque tratan sobre lo que estás haciendo, no sobre lo que sabes hacer.

Si eres del tipo de jugador que realmente necesita usar su mejor reserva de dados una y otra vez, píllate la habilidad especial del Infiltrado [Slide] **GAMBITO DE TORRE** [ROOK'S GAMBIT]. Te costará estrés, pero al menos no serás un espabila'o.

## ASUME TU RESPONSABILIDAD

Eres coautor del juego. Si deseas que las limitaciones y los defectos formen parte del desarrollo de la historia, muestra la incapacidad de tu personaje para tomar buenas decisiones. Si quieres que el mundo de Doskvol sea letal, acepta el daño letal cuando llegue la hora de que tu personaje muera.

En *Blades*, cada uno de los participantes —no solo el DJ— es responsable del estilo y el tono, así como de los temas que se abordarán durante el juego. Como jugador, tu función en la mesa es expresiva no solo *táctica*. A medida que se desarrolla la ficción, piensa en lo que tienes que decir como coautor de la misma y luego usa tu personaje para decirlo.

## USA LAS CASILLAS DE ESTRÉS DE TU HOJA

La capacidad sufrir estrés es lo que diferencia a tu granuja del resto de las gentes de Dusk. El estrés representa una reserva potencial que puede hacer que el resto de la banda y tú mismo seáis mucho más efectivos si estáis dispuestos a gastarlo.

Si sufres 2 de estrés para llevarte al límite y recibes la ayuda de un compañero (que sufrirá 1 de estrés por ayudar), tus probabilidades de de éxito aumentarán enormemente. El juego está pensado para que lo habitual sea que las cosas se pongan bastante difíciles para los personajes —después de todo, esa es la naturaleza de Doskvol—. Quemando tus puntos de estrés puedes “romper las reglas” y rendir más allá de lo esperado. Si atesoras tus puntos de estrés podrías descubrir que las cosas terminan poniéndose realmente chungas para ti.

## NO CENSURES TU PROPIA DIVERSIÓN

Cuando llegue el momento de elegir un tipo de plan, escoge el que tenga pinta de que te va a molar más. Claro, vuestros personajes podrían intentar tomar las mejores decisiones y concebir una idea “brillante”, etc., pero no olvides que estás jugando a este juego para poder desarrollar escenas emocionantes de acción en un mundo criminal y que a quienes tiene que gustaros es a *vosotros*. Inclinaos por el tipo de plan que sea más emocionante y atrayente, no siempre por el que se supone que deberíais hacer porque es el más correcto. Vuestros personajes son audaces, ¿no es así? Vosotros también podéis serlo. Tirad para adelante con lo que tenga pinta de ser entretenido; El juego se ocupará de lo demás.

## CONSTRUYE TU PERSONAJE JUGANDO

En *Blades* tu personaje comienza como un sencillo bosquejo, con tan solo unos detalles. Eres un criminal. Quizá fueras un noble o un obrero. Vienes de Iruvia. Para conseguir tus objetivos tiendes a **LUCHAR** [SKIRMISH] contra tus enemigos y **ORDENAR** [COMMAND] a aquellos que se cruzan contigo. Y eso es todo. No sabemos —ni necesitamos saberlo aún— quién eres “realmente”.

En *Blades*, “la creación de personajes” dura toda la saga. Las ambiciones, creencias, motivaciones y personalidad de tu personaje se desarrollarán con el tiempo. Al principio jugamos para descubrir quién eres, y más tarde para saber en quién te convertirás y cómo cambiarás (si es que lo haces) y todo ello surgirá como resultado del proceso de juego: Las decisiones que tomes, las líneas que cruces, las cosas que estés dispuesto a sacrificar, los momentos en que te rindas y aquellos en los que te rebeles.

Si has jugado a otros juegos de rol que tuvieran mecánicas dramáticas o de caracterización de personajes, aquí las echarás en falta. En este juego no creas primero tu personaje como un protagonista de ficción completamente desarrollado para después jugarlo. En su lugar, comienzas con un boceto impreciso y, con el tiempo, le insuflas vida a medida que el juego se desarrolla en tiempo real.

No estás atado a elecciones iniciales del tipo “quién eres realmente” como concepto. Eres aquello en lo que te conviertas durante el transcurso del juego.

## ACTÚA AHORA, HAZ PLANES DESPUÉS

Pasarnos un montón de tiempo planificando mientras jugamos puede llegar a ser muy aburrido y no llevarnos a ninguna parte. Debatimos largo y tendido sobre situaciones hipotéticas que nunca llegarán a darse en partida. Todos estos argumentos y contraargumentos terminan siendo una pérdida de tiempo. En vez de eso, salta directamente a la acción y entonces “planifica” haciendo *flashbacks* o realizando acciones en los descansos [*downtime actions*].

**Planifica con un *flashback*** cuando la tirada de comenzar la misión [*engagement*] salga mal.

Estáis a punto de colaros en el museo de antigüedades, pero os sale un 2 en la tirada de comenzar la misión. La banda se ve abordada de súbito por una patrulla de Capas Azules pluriempleados que trabajan de seguridad. ¡Oh, no! ¡Deberíamos haberlo tenido en cuenta! No hay por qué preocuparse, basta con invocar un *flashback*.

*"Hagamos un flashback de la noche anterior para **preparar una acción**. Vemos a Silver HACIENDO TRATOS [CONSORTING] con nuestro contacto en los Capas Azules, Laroze. Tal vez los oficiales locales le deben una a Silver por ayudarles a solucionar un marrón y ahora podemos cobrárnoslo para mejorar el efecto si Influimos en Laroze para que mire para otro lado..."*

¿Ves como esta es una forma mucho más potente de hacer planes? Podríais haber discutido por adelantado los méritos de **HACER TRATOS [CONSORT]** con Laroze, por si acaso, en un interminable debate sobre los riesgos y las recompensas, o **podéis esperar a que surjan los problemas** y entonces hacer un *flashback* para mostrar un plan que se adapte específicamente a la situación, haciendo que los personajes parezcan muy competentes y molones. Mucho mejor, ¿no? Una de las razones de que los PJ tengan todas esas casillas de estrés es para que puedas hacer hábiles maniobras de retro-planificación como esta. Claro, todo este ejemplo con Laroze es un poco forzado, pero no pasa nada. Para eso pagamos el estrés. Paga el estrés para tu *flashback* y tendrás un plan perfecto preparado.

Tu *flashback* no puede contradecir el resultado de tu tirada de comenzar la misión —no te permite viajar en el tiempo—. En su lugar, intentas abordar la difícil situación presente haciendo la tirada habitual, solo que en este caso la acción tendrá lugar en el pasado. La mala tirada que obtuvisteis al comenzar la misión sigue siendo importante —estás en apuros—, pero ejecutando tu acción en un *flashback* tienes la oportunidad de mostrarnos cómo la planificación previa ayuda ahora a lidiar con la situación.

Siempre y cuando te quede estrés para gastar y tengas una idea entretenida para montar un *flashback*, podrás desviar o bloquear algunos de los problemas surgidos a raíz de las malas tiradas de comenzar la misión una vez que veas lo que suponen, en vez de tratar de tener todo en cuenta de antemano.

También puedes hacer planes trabajando en un proyecto durante los descansos. La tirada de comenzar la misión depende en parte de cuán vulnerable sea el objetivo. Así que durante un descanso puedes proponer un proyecto a largo plazo de este estilo: “Quiero trabajar para hacer que Los Fajas Rojas sean vulnerables a un asalto”. El DJ te preguntará cómo quieres trabajar en ello y tú harás una tirada y cuando el reloj se complete, *voilà!* Los Fajas Rojas ahora son más vulnerables a un asalto y vuestra tirada de comenzar la misión contará con más dados. Dado que esta preparación se produce durante los descansos, no es necesario debatir sus méritos como “plan” con todo el grupo. Es simplemente algo en lo que tu personaje emplea el tiempo y que beneficia a todo el mundo, por lo que no se hace necesario debatirlo. Además, si eres capaz de completar el proyecto en una sola fase de descanso, tanto mejor. Los Fajas Rojas serán vulnerables de inmediato.

Harper, J. 2017. *Blades in the Dark*. p.182-185

