

# DÍAZ CANALES GUARNIDO BLACKSAD JUEGO DE ROL

## CREACIÓN DE PERSONAJES

1. Concepto (especie, ocupación y condición).
2. Características: 12 puntos entre Fortaleza, Reflejos, Voluntad e Intelecto (de 1 a 5).
3. Rasgos: tantos puntos entre los rasgos de cada característica como la puntuación que esta tenga. Puedes sustituir uno o dos rasgos de Fortaleza de +1 por uno o dos puntos de Protección (pág. 42).
4. Hitos: dos relacionados con las vivencias del personaje y otros dos relacionados con su especie.
5. Complicación.
6. Últimos toques:

**Iniciativa:** Reflejos + Intelecto

**Defensa:** Reflejos / 2 (redondeando hacia arriba)

**Aguante:** Fortaleza + Voluntad

**Resistencia:** Aguante × 3

**Protección:** Capacidad de resistencia al daño del personaje

**Conciencia:** Voluntad + Intelecto

**Superación:** Tantos puntos como en Conciencia

**Instinto:** 2 puntos. Se puede comenzar con hasta dos puntos de Instinto más a costa de reducir la Conciencia los puntos correspondientes. También puede reducirse un punto el Instinto inicial para aumentar un punto la Conciencia.

Página 11

**NOSOLOROL**

Blacksad: Juego de Rol. Pantalla del DJ  
© Dargaud - Díaz Canales / Guarnido, 2016  
© Nosolorol Ediciones, 2016  
Todos los derechos reservados.

Publicado por Nosolorol Ediciones.  
C/ Ocaña 32, 28047 Madrid  
ediciones@nosolorol.com

## SUPERACIÓN

Los puntos de Superación pueden utilizarse para activar aspectos (pág. 37), con los siguientes efectos:

- **Afectar positivamente a una tirada propia:** El jugador puede repetir los dados de acción (negros) o complementarios (blancos) que desee.
- **Afectar negativamente a una tirada:** El jugador obliga al oponente (o a sí mismo, en caso de que fallar la tirada le beneficie, como en el caso del Instinto) a repetir los dados que él elija.
- **Añadir un elemento narrativo en la escena:** El jugador puede introducir un elemento en la historia relacionado con el aspecto activado.

También sirven para:

- Adelantarse en un combate.
- No es tan grave como parece: reducir el nivel de una herida.
- Sacar fuerzas de flaqueza y recuperar la mitad de puntos de Resistencia.
- Sacar ventaja de la situación activando aspectos.
- Superar una tentación.
- Volver a intentar la misma acción.

Los puntos de Superación pueden aumentar (incluso por encima del nivel de Conciencia si es durante un mismo volumen) en los siguientes casos:

- **Encarar la adversidad:** Cuando se activa un aspecto contra un personaje, este gana un punto de Superación.
- **Superar la tentación:** Cuando un personaje supera una tentación sin gastar un punto de Superación, gana un punto de Superación.
- **Redimirse:** Si un personaje protagoniza una escena de redención, recupera un punto de Superación por cada punto de Conciencia que gane por dicha escena.

Páginas 38 y 34

## RESOLUCIÓN DE ACCIONES

1. En una prueba normal, se tiran al menos seis dados, entre los que puede haber:

- **De acción (negros):** Se tiran tantos como la puntuación en la característica más adecuada para la prueba.
  - : éxito.
  - Los demás resultados se ignoran.
- **Complementarios (blancos):** Se tiran tantos como falten para tirar seis dados en total, y solo si el total de dados en la tirada (los de acción y los de tensión) es inferior a seis.
  - : éxito.
  - : fallo, que cancela un éxito.
  - Los demás resultados se ignoran.
- **De tensión (rojos):** Se añaden en situaciones especiales en las que el personaje actúa contra sus principios, tomando el camino fácil en lugar de hacer lo correcto.
  - : éxito.
  - : dos éxitos.
  - : fallo, que cancela un éxito.
  - Los demás resultados se ignoran.

Orden de cancelación de éxitos:

- Éxitos de los dados de acción ( , , ). Los resultados altos se cancelan antes que los bajos.
  - Éxitos de los dados de tensión ( , , ). Los resultados altos se cancelan antes que los bajos. Solo se necesita un fallo para cancelar un .
  - Éxitos de los dados complementarios ( ).
2. Se puede repetir una vez la tirada de uno o más dados de acción o complementarios **activando aspectos** (pág. 38) o mediante una **acción de apoyo** (pág. 25), pero no de tensión. Siempre se queda el nuevo resultado.
- Si se obtiene un o un cuando se ha repetido la tirada intentando mejorarla, contará como dos éxitos.
  - Si se obtiene un cuando se ha repetido la tirada intentando empeorarla, contará como un fallo, que cancela un éxito.
3. Puede moverse un punto hacia arriba en un dado por cada +1 en un rasgo apropiado para intentar convertirlo en un éxito. Los y no pueden modificarse de esta forma. En el caso del Instinto (pág. 35), se puede mover un punto hacia abajo.

4. Se cuentan los éxitos de todos los dados teniendo en cuenta que los y son un fallo y cancelan un éxito.

Página 21

## DESAFIOS

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.

Página 23

## DIFICULTAD

Fácil	Media	Difícil	Muy difícil	Extremadamente difícil
0	1	2	3	4

Página 23

## ENFRENTAMIENTOS

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.

Página 25

## MORALIDAD

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.

Página 30

## ENCRUJADAS MORALES

Gravedad	Dados de tensión	Ejemplos de encrujadas 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...

Página 30



## Daño

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

Página 42

Fuego	Explosiones	Caídas	Venenos	Daño
Exposición menor	Bomba pequeña	3 m	Víbora	6
Exposición media	Cartucho de dinamita	6 m	Cicuta	8
Exposición grande	Coche bomba	9 m	Cianuro	10
Exposición total	Explosión de una gasolinera	12 m	Toxina botulínica	12

Página 44

## Otras fuentes de Daño

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

Página 44

## Ataques a Distancia

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

Página 42

## Salud

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

Página 45

## Primeros Auxilios

Herida	Dificultad
Leve	0
Seria	1
Grave	2
Mortal	3

Página 47

## Recuperación

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

Página 47

## Instinto

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.

Página 35

## Impulsos

Los puntos de Instinto acumulados pueden gastarse para activar un impulso por acción.

- Furia.
- Dureza.
- Escurridizo.
- Amenazador.
- Embelesar.
- Felino.
- Corazonada.
- Ímpetu.

Página 36

## Intimidación

La dificultad del enfrentamiento de Voluntad para intimidar a un oponente (1) se modifica según lo siguiente:

- El personaje es físicamente superior a su oponente (lo supera en al menos 2 puntos de Fortaleza): -1.
- El personaje es físicamente inferior a su oponente (es superado en al menos 2 puntos de Fortaleza): +1.
- El personaje tiene una reputación a su favor: -1.
- El personaje tiene una reputación en su contra: +1.
- Superan en número al personaje: +1.
- Superan en armamento al personaje: +1.
- El personaje supera en armamento: -1.

Estas dificultades pueden acumularse siempre que se mantengan entre 0 y 4.

Página 52