

BLACKSAD

Guía de referencia rápida

RESOLUCIÓN DE ACCIONES

Dados de acción (**Negros**), se considera éxito cualquier resultado de 4, 5 ó 6.

Dados complementarios: *Blancos*, cada 6 es un éxito, cada 1 es un fallo que cancela un éxito.

Dados de tensión (**Rojos**), un resultado de 4 ó 5 es un éxito, un 6 cuenta como dos éxitos. Un 1 es un fallo que cancela un éxito. Se reciben cuando el personaje actúa contra sus principios.

Se tiran como mínimo 6 dados. La puntuación del personaje determina cuantos dados **Negros**.

Los dados **Rojos** se añaden a los anteriores si los hay. Si el total es inferior a 6 dados, se añaden *Blancos* hasta que haya 6 dados.

Se cancelan primero los éxitos de los dados de acción, después los de tensión y por último los complementarios.

MOVER LOS VALORES DE LOS DADOS

Si el personaje tiene algún rasgo apropiado para la acción pueden moverse los valores de alguno de los dados. Un punto arriba en un dado por cada +1 en el rasgo (+2 en rasgo, dos puntos arriba en un dado o un punto arriba en dos dados).

En una tirada de instinto puede usarse para mover abajo los valores de los dados.

DESAFIOS

<u>Dificultad</u>	<u>Dados</u>
Fácil	0
Media	1
Difícil	2
Muy difícil	3
Épica	4

<u>Fallos o éxitos</u>	<u>Resultado</u>	<u>Efecto</u>
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 ningún fallo una ventaja menor en forma de 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.

BLACKSAD

Guía de referencia rápida

ENFRENTAMIENTOS

Se resuelven con una tirada opuesta.

<u>Nº de éxitos de diferencia</u>	<u>Resultado</u>	<u>Efecto</u>
0	Empate	Ambos personajes se mantienen equilibrados de fuerza, lo que produce un empate. Si un empate no es posible, se repiten las tiradas.
1	Victoria, pero...	El personaje gana el enfrentamiento, pero de forma demasiado justa o con un efecto secundario inesperado que lo perjudica o 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.

APOYOS

Cada jugador realiza su acción de manera separada, pero los efectos de la acción de uno benefician a otro jugador. Se resuelven como un desafío (si, para ayudar, el personaje se enfrenta a un obstáculo impersonal) o un enfrentamiento (si la ayuda implica superar a otro personaje). Los éxitos obtenidos son dados que el jugador apoyado podrá repetir en su tirada.

ACCIONES PROLONGADAS

Se necesita un número de éxitos preestablecidos que han de obtenerse acumulándolos con tiradas sucesivas.

ACCIONES CONJUNTAS

Se dan cuando uno o más personajes colaboran para resolver una tarea.

El jugador con mayor puntuación en la característica se encarga de coordinarla y se usa su puntuación como base, el resto aportan un dado extra siempre que su puntuación en la característica se al menos la mitad de la del coordinador.

MORALIDAD

Conciencia: mide la integridad moral del personaje.

<u>Gravedad</u>	<u>Dados de tensión</u>
Serla	1 dado
Grave	2 dados
Muy grave	3 dados

BLACKSAD

Guía de referencia rápida

TENTACIONES

El jugador puede elegir si su personaje cae o no en la tentación. Sin embargo, el DJ puede pedir un desafío de Voluntad.

Dificultad Ejemplo de tentación

- | | |
|---|---|
| 0 | Retojar 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 | Acostarse con la celeridad de tus sueños. |
| 4 | Quedarte una gran cantidad de dinero sin dueño que has encontrado. |

TOCAR FONDO

Si la conciencia de un personaje baja a 0 dejará el juego. Todavía tiene la oportunidad de Redención.

REDENCIÓN

Si, en el transcurso del volumen, el personaje protagoniza una escena de sacrificio o similar, realizando un giro de 180° en el camino descendente, el personaje recupera automáticamente un punto de Conciencia. Además, hace un desafío de Voluntad de dificultad difícil (2). Si lo supera, recupera un punto adicional de Conciencia por cada éxito obtenido. En este desafío no se tiene en cuenta el balance de éxitos o fallos excedentes.

SUPERACIÓN

El jugador tiene tantos puntos de Superación como su puntuación de Conciencia. El jugador puede gastar dichos puntos para activar los dones del personaje y conseguir otros efectos a su favor.

Los puntos se utilizan para:

- Adelantarse. Adelanta el turno en que le toca al jugador.
- Reducir la severidad de una herida. Se puede reducir un nivel de herida por cada punto gastado. Los puntos de resistencia se pierden pero no producen la herida asociada, sino una de menor gravedad.
- Recobrar el aliento. Se recuperan la mitad de los puntos de Resistencia perdidos gastando un punto.
- Activar aspectos.
- Superar una tentación.
- Volver a intentar una prueba que no podría intentarse de nuevo según su descripción.

Los puntos gastados se recuperan:

- Cuando se activa un aspecto contra el personaje perjudicándole directamente.
- Superando una tentación mediante un desafío de Voluntad.
- Con una escena de redención el personaje recupera un punto de Superación por cada punto de Conciencia que gane en la escena..

INSTINTO

Solo los personajes con Conciencia 6 o menos pueden utilizar el instinto. Cuando el pj se encuentra en una situación peligrosa o estrenaste, el jugador puede pedir un desafío de Conciencia.

BLACKSAD

Guía de referencia rápida

<u>Dificultad</u>	<u>Situación</u>
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 surgir una humillación social grave.
3	El personaje o sus seres queridos se encuentran en un grave peligro inminente, a menudo la muerte.

Si el resultado del desavío de Conciencia es un fallo, el personaje gana un punto de Instinto. Si en los dados *Blancos* hay un 1, además pierde un punto de Conciencia.

Si el resultado es un éxito, no gana ningún punto y, además, no podrá usar puntos de instinto durante el resto de la escena.

USO DE LOS PUNTOS DE INSTINTO

Se pueden gastar para activar un **impulso**.

- **Furia.** +3 a fortaleza para calcular el daño del siguiente ataque. Además los éxitos en los dados *Blancos* hacen daño completo en lugar del daño habitual.
- **Dureza.** Reduce el daño de un ataque en 10 puntos.
- **Escurridizo.** +2 a su defensa desde esta viñeta hasta su viñeta siguiente.
- **Amenazador.** Puede intimidar a un personaje secundario sin tirar o recibir dos éxitos automáticos en un intento de intimidar a un personaje principal.
- **Embelesar.** Puede seducir a un personaje secundario sin tirar o recibir dos éxitos automáticos en un intento de intimidar a un personaje principal.
- **Felino.** Puede superar un desafío físico de saltar, trepar o caer sin necesidad de tirar los dados.
- **Corazonada.** El personaje recibe una pata sobre quién es el culpable o sobre cualquier aspecto de la investigación relevante a discreción del director de juego.
- **Ímpetu.** El personaje puede realizar una segunda acción en su viñeta de esta página.

USO DE LOS ASPECTOS

- **Afectar positivamente a una tirada propia.** El jugador puede repetir los dados que desee de su tirada. Además, los resultados de 6 en los dados **Negros** y *Blancos* contarán como dos éxitos. Los dados de tensión no pueden repetirse.
- **Afectar negativamente una tirada.** El jugador obliga a un oponente (o a si mismo) a repetir los dados que él elija. Además, los unos **Negros** cuentan como fallos y cancelan éxitos como si fuesen *Blancos* y **Rojos**. Los dados de tensión no pueden repetirse.
- **Añadir un elemento narrativo en la escena.** Debe estar relacionado con el aspecto activado.

COMPLICACIONES

Un personaje al que se perjudica al activar una complicación recibe un punto de Superación pero el personaje puede impedir dicha activación gastando un punto de Superación.

COMBATE

Iniciativa

La suma del Intelecto y los Reflejos marca el orden de Iniciativa. Los PJs actúan antes que los PNJs. Si dos PJs están empatados eligen el orden entre ellos. Si no se ponen de acuerdo, el DJ decide.

BLACKSAD

Guía de referencia rápida

Ataque

Se resuelve como un Desafío. Con una tirada determinamos el impacto y el daño. Atacamos con Reflejos y un rasgo que resulte apropiado. La dificultad corresponde con la Defensa del objetivo. Si este no se defiende, su Defensa es 0.

Ataques a distancia

La dificultad, además de la Defensa del objetivo la marca la distancia a la que se encuentra este.

<u>Alcance</u>	<u>Distancia</u>	<u>Dificultad</u>
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

Cada éxito en el ataque produce un daño que depende del tipo de ataque. En un dado Rojo un 6 equivale a dos éxitos.

<u>Arma o ataque</u>	<u>Daño</u>	<u>Alcance</u>
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

Los personajes que tengan algún punto de Protección restan ese valor al daño recibido para calcular el daño final que reciben.

Otras fuentes de daño

Para intentar evitar el daño el jugador realiza una tirada de Reflejos (en caso de fuego, explosiones y caídas) o de Fortaleza (en caso de venenos).

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

Si supera la tirada evita el daño. Si no la supera, sufre un daño dependiendo del número de fallos: si no obtiene fallos, el daño es igual a la mitad del daño correspondiente; si obtiene uno o más fallos, el daño es igual al de la fuente multiplicado por el número de fallos.

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

BLACKSAD

Guía de referencia rápida

SALUD

Si el daño es menor que el Aguante, solo se tachan los puntos de Resistencia equivalentes al daño.

Niveles de salud y heridas

Sano (luna llena), magullado (luna gibosa), herido (luna media), malherido (cuarto menguante) y muerto (luna nueva).

La severidad depende de cuánto supere el daño al Aguante.

Daño recibido

Casillas a tachar

Menor que Aguante

1 casilla (herida leve)

Dos veces el Aguante

2 casillas (herida grave)

Tres veces el Aguante

3 casillas (herida crítica)

Cuatro veces el Aguante

Mortal (herida mortal)

Recuerda: la severidad de una herida puede reducirse gastando puntos de Fortuna: 1 punto por nivel.

Seis niveles de salud:

- Sano
- Magullado: no hay penalizaciones.
- Herido: en todas sus acciones cuenta con un fallo automático.
- Malherido: en todas sus acciones cuenta con dos fallos automáticos.
- Moribundo: al filo de la muerte. Tiene unos segundos antes de que se haga algo por él.
- Inconsciente: el personaje ha perdido todos sus puntos de Resistencia por el daño acumulado.

Secuelas

Si el personaje llega al estado de moribundo y consigue recuperarse obtiene una nueva complicación debido a las secuelas de las heridas.

Recuperación

Nada más ser herido se puede realizar una tirada de Primeros Auxilios para reducir la severidad de la herida. Es una tirada Intelecto con una dificultad determinada por la severidad de la herida.

Herida Dificultad

Leve 0

Seria 1

Grave 2

Mortal 3

Con Primeros Auxilios es de la única forma que un personaje se puede recuperar del estado Moribundo.

Tirada de Fortaleza tras descansar para recuperar un nivel de salud. Un Revés supone empeorar un nivel de salud. Si no hay reposo se añade un dado a la dificultad, dos con actividad física.

Estado Tiempo Dificultad

Sano minutos n/a Recupera toda su Resistencia tras un breve descanso.

Magullado Un día 0 Recupera toda su Resistencia tras un breve descanso.

Herido Una semana 1 Recupera 2/3 de su resistencia. Resistencia máxima el doble del aguante y no el triple del Aguante.

Malherido Dos semanas 2 Recupera 1/3 de su Resistencia. Resistencia máxima igual al Aguante.

BLACKSAD

Guía de referencia rápida

OTRAS MECÁNICAS

Persecuciones

Se resuelven mediante un enfrentamiento de Fortaleza (perseguidor) contra Reflejos (perseguido), si la persecución a pie, o de Reflejos contra Reflejos si es en un vehículo. El ganador aumenta un nivel de distancia.

Corta: a punto de alcanzarse. Se pueden coger con un simple paso.

Media: separados por una docena de pasos. Se podrían alcanzar a la carrera.

Larga: varios metros de separación, pero no se ha perdido el contacto visual.

Muy larga: han perdido el contacto visual pero existe un rastro.

Seducción

Se usa para manipular. Se utiliza voluntad y mecánicamente se considera una Tentación pero como un enfrentamiento. Si se pierde el enfrentamiento y en los dados *blancos* se obtiene un fallo, se pierde un punto de conciencia. Se puede gastar un punto de superación para que el personaje resista la seducción.

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

La seducción es un proceso prolongado. Cada intento exitoso proporciona un éxito automático acumulable en pruebas posteriores para seducir a la misma persona. Estos éxitos no se pierden en los intentos fallidos.

Si el seducido acumula 3 victorias consecutivas se pierde el influjo y elimina los éxitos automáticos del seductor y gana el aspecto "Desencantado" o "Libre del influjo".

Intimidación

Requiere un enfrentamiento de Voluntad. La dificultad inicial para el intimidador es 1.

- 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

Las dificultades pueden acumularse y nunca pueden ser menor que 0 ni mayor que 4.

Si se falla, no se puede volver a intentar en la escena. Si se tiene éxito, los personajes intimidados reciben un +1 a la dificultad en su siguiente acción contra el personaje por cada éxito que este haya obtenido y el aspecto "Intimidado".