

UNA ESTRELLA SE HABÍA ECLIPSADO
DEJANDO MI PASADO TOTALMENTE
OSCURICIDO. PERDIDO EN ALGÚN
LUGAR ENTRE LAS SOMBRAS. Y
NADIE PUEDE VIVIR SIN PASADO.



AHÍ FUERA, OCULTO EN ALGÚN
SITIO, SE ENCONTRABA EL
CULPABLE. CULPABLE AL MENOS,
DE DOS MUERTES: LA DE UNA
PERSONA Y LA DE MIS RECUERDOS.



ESE CABRÓN IBA
A PAGAR POR ELLO.

desarrolla, pero también el ilustrador, porque con sus palabras tiene que conseguir que los jugadores se imaginen lo que está sucediendo.

La narración del director de juego tiene que ser interactiva: debe permitir que los jugadores decidan lo que hacen sus personajes y reaccionar a lo que le digan. Por ejemplo, si los personajes interrogan a un testigo de forma ruda, son los jugadores quienes deben hacer las preguntas (como diciendo: «¿Dónde estuviste la otra noche?») y el director de juego, quien debe responder como lo haría la persona interrogada (con miedo, desafiándolos..., dependiendo del caso).

Durante la narración habrá ocasiones en que se alcancen puntos clave, en los

¿QUÉ ES BLACKSAD?

BLACKSAD ES UNA SERIE DE CÓMICS DE GÉNERO NEGRO AMBIENTADOS EN EL PERÍODO ENTRE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL Y LA GUERRA FRÍA. SUS PERSONAJES SON ANIMALES ANTROPOMORFOS Y SU PROTAGONISTA ES UN GATO NEGRO LLAMADO JOHN BLACKSAD QUE TRABAJA COMO DETECTIVE. A LO LARGO DE LOS VOLUMENES QUE COMPONEN LA SERIE, BLACKSAD RESUELVE CASOS, SE REENCUENTRA CON SU PASADO Y VIVE TODO TIPO DE AVENTURAS QUE GIRAN EN TORNO A LOS TEMAS CLÁSICOS DEL GÉNERO NOIR.

LOS AUTORES DE BLACKSAD SON JUAN DÍAZ CANALES Y JUANJO GUARNIDO. SU OBRA HA COSECHADO UN GRAN ÉXITO DE CRÍTICA Y PÚBLICO Y HA RECIBIDO MULTITUD DE GALARDONES, ENTRE LOS QUE DESTACAN LOS DOS PREMIOS EISNER EN 2013, UNO POR MEJOR EDICIÓN NORTEAMERICANA DE MATERIAL INTERNACIONAL Y OTRO A JUANJO GUARNIDO POR MEJOR ARTE INTERIOR.

HASTA EL MOMENTO SE HAN PUBLICADO CINCO VOLUMENES DE BLACKSAD, TODOS ELLOS DISPONIBLES EN CASTELLANO GRACIAS A NORMA EDITORIAL:

- UN LUGAR ENTRE LAS SOMBRAS
- ARCTIC-NATION
- ALMA ROJA
- EL INFIERNO, EL SILENCIO
- AMARILLO



que habrá que utilizar las hojas de personaje y el sistema de reglas para resolver la situación. En estos casos, tanto director de juego como jugadores se dejarán llevar por el azar, lo que dará al juego esa incertidumbre que lo hace divertido. Por ejemplo, en una persecución entre los personajes jugadores y un criminal, si el azar dictamina que el criminal se escape, los personajes tendrán que encontrar otra forma de atraparlo.

La narración fluirá a lo largo de todo el tiempo que queráis dedicar a la partida, normalmente hasta resolver el caso planteado por el director de juego o alcanzar un punto concreto si es una aventura en varias entregas. Con eso finalizará la historia, guardaréis las hojas de personaje (si es que queréis jugar con los mismos personajes en otra ocasión) y podréis dedicaros a comentar la partida, como cuando uno comenta una película al salir del cine.

Blacksad: Juego de Rol

Los juegos de rol pueden desarrollarse en multitud de ambientaciones. Algo que suele hacerse es desarrollar el juego en una ambientación determinada para que refleje mejor aquello que se quiere representar. Por poner algunos ejemplos, existen juegos de héroes de cómic, como **La Mirada del Centinela**, juegos de aventuras, como **Atomic Robo**, juegos de fantasía, como **El Reino de la Sombra**, juegos apocalípticos, como **Plenilunio**, e incluso juegos de películas de terror, como **Fragmentos**. En este caso, te ofrecemos un juego de rol diseñado específicamente para contar historias de género negro protagonizadas por animales antropomorfos, como *Blacksad*.

¿CON QUIÉN PUEDO JUGAR?

TE ANIMAMOS A QUE INVITES A GENTE DE TU ENTORNO A JUGAR: AMIGOS, HERMANOS, PAREJA... PUEDE QUE DESCUBRAN UNA NUEVA AFICIÓN DE SU INTERÉS. SI NO ES EL CASO, TE RECOMENDAMOS QUE BUSQUES A OTROS AFICIONADOS A LOS JUEGOS DE ROL EN TU LUGAR DE RESIDENCIA. ADEMÁS, ASÍ PODRÁS HACER NUEVAS AMISTADES. AQUÍ TIENES ALGUNAS SUGERENCIAS PARA ENCONTRAR A OTROS AFICIONADOS:

PUEDES PREGUNTAR EN LA TIENDA DONDE ADQUIRISTE ESTE LIBRO. MUCHAS TIENDAS ORGANIZAN EVENTOS O ACOGEN A JUGADORES EN SU LOCAL, Y ESTARÁN ENCANTADAS DE RECIBIRTE.

PUEDES BUSCAR ASOCIACIONES DE JUGADORES EN TU LOCALIDAD. LA MAYOR PARTE DE ASOCIACIONES MANTIENEN UNA PÁGINA WEB, BLOG O FORO DONDE INFORMAN DE SUS ACTIVIDADES. PUEDES ACUDIR A ALGUNA DE SUS ACTIVIDADES ABIERTAS AL PÚBLICO O PONERTE EN CONTACTO CON ELLOS PARA DECIRLES QUE ESTARÍAS INTERESADO EN JUGAR CON ELLOS.

PUEDES BUSCAR PÁGINAS WEB, FOROS Y COMUNIDADES EN REDES SOCIALES RELACIONADAS CON LOS JUEGOS DE ROL. REGISTRARSE Y DEJAR UN ANUNCIO EN LA SECCIÓN CORRESPONDIENTE DICIENDO QUE BUSCAS GRUPO DE JUEGO PUEDE AYUDARTE A ENCONTRAR A JUGADORES QUE NO PERTENECEN A NINGUNA ASOCIACIÓN.

Las reglas que hemos desarrollado para **Blacksad: Juego de Rol** son sencillas y se aplican de forma rápida durante las partidas, porque queremos que las situaciones inciertas no requieran detener la narración, sino que se integren fácilmente con la misma. Los personajes que se pueden crear son los típicos de una historia de género negro, desde el detective torturado hasta la mujer fatal. Pensando en el director de juego, hacemos un repaso al género y sus líneas maestras, para convertirlo en un experto capaz de crear planteamientos sorprendentes para sus jugadores. En definitiva, hemos creado un juego de rol de *Blacksad* pensando en reflejar lo que sucede en los cómics con la mayor fidelidad posible. Esperamos que el resultado sea de tu gusto.

Contenidos

Blacksad: Juego de Rol se divide en varios capítulos y secciones para que te sea fácil encontrar la información que necesitas en cada momento. A continuación describimos brevemente el contenido de cada una de las partes de este libro:

- **Introducción.** Lo que estás leyendo en este momento, una primera aproximación al mundo de los juegos de rol y a este en particular.
- **Capítulo 1: Personajes.** Todo lo que necesitas saber para crear un personaje, tanto si va a ser interpretado por un jugador como si es uno de los personajes no jugadores, los secundarios que interpreta el director de juego.
- **Capítulo 2: Reglas.** En este capítulo explicamos cómo jugar a este juego de rol. Te adelantamos que necesitaréis un puñado de dados de seis caras, que servirán para incluir esa parte de azar en las historias.
- **Capítulo 3: Guion.** Dado que el director de juego debe asumir gran parte del peso de la historia, dedicamos un capítulo entero expresamente para dar algunos consejos a la hora de dirigir partidas de rol en general y de **Blacksad** en especial.
- **Capítulo 4: Ambientación.** En este capítulo damos al director de juego más herramientas para desarrollar su labor. Nos centramos en hablar del escenario en el que transcurren las aventuras de *Blacksad* y describimos algunos de los lugares típicos que suelen aparecer en las historias de género *noir*.
- **Capítulo 5: Casos.** Por último, presentamos varias historias para que el director de juego pueda ir «rodándose» antes de crear las suyas propias.
- **Hoja de personaje.** Al final del libro encontrarás una hoja de personaje en blanco. Te recomendamos que imprimas o fotocopies esta hoja para poder registrar los datos de los personajes jugadores de forma eficaz.



CAPÍTULO 1: **PERSONAJES**

En los cómics de Blacksad, las historias tienen como eje central a los personajes y las relaciones que tienen entre sí. Ellos son los que avivan y mueven las historias del género negro y los que hacen que la trama avance. Sin los personajes y su profundidad, las historias de Blacksad quedarían estáticas y planas, estarían muertas. Es por eso que hay que darles el protagonismo que merecen, y en este capítulo explicamos los pasos para crear personajes para el juego.



Hoja de personaje y puntuaciones

Como explicamos en el capítulo anterior, la hoja de personaje es un elemento fundamental en los juegos de rol. Es una hoja en la que se incluye, a modo de resumen, los elementos más importantes del personaje con el que vas a jugar, ya sea creado por ti o pregenerado, como los que se listan a partir de la página 118. La hoja de personaje es una recopilación de los datos que constituyen tu personaje. En ella podrás anotar, además, otro tipo de información, como pistas, recuerdos o lo que tu personaje vaya descubriendo durante las series que protagonice.

Aunque puede usarse cualquier hoja de papel para escribir todos estos elementos, al final de este libro podrás encontrar una hoja diseñada expresamente para representar a tu personaje de una manera ordenada y clara, con un lugar donde añadir las distintas cualidades, valores numéricos y todo lo que necesitarás a lo largo de las partidas.

Creación de personajes

A la hora de escribir una historia de **Blacksad**, juego de Rol, uno de los momentos más creativos es el de perfilar los personajes. Algunos encajarán mejor en determinadas historias: vivirán su caída hacia su lado más negro o se redimirán de su pasado oscuro. Los jugadores serán los responsables de estos personajes, de su crecimiento y, en general, de su concepción.

Los personajes de este juego se componen principalmente de puntuaciones y aspectos. Las **puntuaciones** son valores numéricos que nos permiten hacernos una idea cuantitativa de las capacidades de nuestro personaje, y los **aspectos** son todos aquellos elementos escritos (concepto, rasgos, hitos y complicaciones) que lo hacen único. Además, como descriptores, los aspectos también se usan durante la aventura para influir en la historia y en lo que acontece en ella con sus propias reglas (página 39).

Con estas dos ideas claras, ya estás preparado para comenzar a crear tu personaje. Para que llegue a ser algo «vivo», lo más importante es que te involucres en la creación y le des los detalles personales que te parezcan mejores con ayuda del director de juego. Sin embargo, en algunos casos

será la mano del director de juego quien te oriente sobre qué requisitos deberían cumplir los personajes, en busca de un grupo homogéneo o que encaje mejor en la aventura que vais a narrar. Aunque, como veremos en el **capítulo 3: Guion** (página 54), el género negro es un género de personajes, a veces es preciso hacer ciertos ajustes en pro de la historia. En cualquier caso, el objetivo es que los jugadores se diviertan y se sientan partícipes del juego. Buscad un equilibrio a la hora de crear a vuestros héroes de alas rotas.

Para que resulte lo más sencillo posible, proponemos una serie de pasos que ayuden a la creación y desarrollo del personaje. Te recomendamos que los sigas, sobre todo las primeras veces que crees un personaje, aunque eres libre de alterar el orden de algunos pasos si tienes una idea concreta de lo que quieres.

Paso 1. Concepto

El primer paso de la creación de un personaje es tener claro cómo quieres que este sea. El concepto te servirá para definirlo y muy posiblemente influirá en el resto de pasos, orientando sus características, hitos y complicaciones. El concepto se compone de tres elementos: la especie animal del personaje, su ocupación y su condición.

La **especie** nos servirá para conocer qué animal representa el personaje. En *Blacksad*, todos los personajes son animales antropomorfos que, a modo de metáfora, representan cómo son. Salvo que el director de juego lo especifique, no hay ninguna restricción en la especie que puede ser tu personaje, y, si quieres, incluso puedes afinar y elegir una raza dentro de la especie. Te recomendamos que eches un vistazo al cuadro de la página siguiente «Los animales en *Blacksad*» antes de tomar la decisión. Perro, gato, loro, tigre, caimán o halcón son ejemplos que puedes utilizar.

La **ocupación** nos indica a qué ha dedicado su vida el personaje y cuáles son algunos de sus puntos fuertes. No tiene por qué ser exactamente una profesión, pero desde luego debe tratarse de una forma de vida. Hay varias ocupaciones cliché en las historias de género negro, aunque te animamos a que inventes nuevas que puedan encajar con la historia que vais a desarrollar. Policía, detective privado, *femme fatale*, periodista, asesino, ludópata o matón son algunos ejemplos.



La **condición** describe el estado presente del personaje, su origen, su situación, su actitud u otro matiz que habitualmente redondea los otros elementos, y da un grado más de profundidad al personaje. No es lo mismo ser un «gato policía honrado» que un «gato policía corrupto», un «gato policía violento» o un «gato policía criado en las calles».

Como supondrás, no debes elegir estos tres elementos de forma trivial, sino que debes pensar qué clase de animal encajaría con la ocupación que quieres que tu personaje desempeñe y qué condición quieres que redondee el conjunto, ya que todo ello afectará a las historias que tú y tus amigos vais a jugar. Las elecciones que hagas también servirán como justificación para los hitos de tu personaje y su complicación. Además, ten en cuenta que el concepto y, por tanto, la especie, la ocupación y la condición pueden activarse como aspectos para producir efectos en el juego (página 38).

A la hora de decidir el concepto, debes tener en cuenta que las historias se juegan de manera conjunta entre los jugadores y el director de juego. En algunas ocasiones, el director puede requerir una serie de ocupaciones o especies determinadas porque quiera dar una especial importancia narrativa a ciertas cosas. En estos casos, el director de juego debe advertir a los jugadores de esto para que tengan estas restricciones en mente. De todas formas, no te preocupes, aún quedan muchos elementos para personalizar a tu personaje.

Ejemplo

Roberto va a crear un personaje después de haber escuchado las explicaciones iniciales de Cristina, su directora de juego. Con algunas ideas en la cabeza, comienza el proceso eligiendo el concepto. Cristina no ha puesto ningún tipo de restricción para la aventura que van a jugar, así que tiene plena libertad.

Roberto ve a su personaje como alguien mental más que físico pero que tampoco es un enclenque. Le gustaría que fuera un border collie (perro) y un periodista de investigación.

Tiene la idea de que su personaje esté deseando escalar posiciones en el periódico y convertirse en un periodista famoso, así que su condición será «Ambicioso». Lo ve como un sabueso dispuesto a destapar las historias más turbias de los políticos y empresarios. Su concepto será «Ambicioso border collie periodista».

LOS ANIMALES EN BLACKSAD

ALINQUE PUEDA PARECER QUE EN LA OBRA DE BLACKSAD ALGUNOS ANIMALES ESTÁN ESCOGIDOS DE MANERA ARBITRARIA, SI NOS FIJAMOS BIEN, PODEMOS VER QUE TIENEN UN SENTIDO PRINCIPALMENTE NARRATIVO. SON UNA METAFORA DEL PAPEL QUE VAN A DESEMPEÑAR EN LA OBRA, Y NOS PERMITEN RECONOCER AL PERSONAJE E INCLUSO PARTE DE SU HISTORIA DE UN VISTAZO.

ES MUY IMPORTANTE QUE, A LA HORA DE ELEGIR LA ESPECIE DE SU PERSONAJE, LOS JUGADORES LO IDEEN COMO PARTE DEL CONCEPTO Y LE DEN UNA IMPORTANCIA ESPECIAL, BUSCANDO QUE REPRESENTA AQUELLO QUE QUIERAN QUE SU PERSONAJE MUESTRE A LOS DEMÁS.

EN LOS CÓMICS DE BLACKSAD, EL JEFE DE POLICÍA HANS KARLUP ES UN OSO POLAR QUE REPRESENTA LA PUREZA DEL PUEBLO DE ANIMALES DE PELAJE BLANCO Y CUYA FUERZA FÍSICA LO POSICIONA COMO UN LÍDER DENTRO DE SU COMUNIDAD. EL CERDO QUE REGENTA EL CLUB CYPHER REPRESENTA LO DECADENTE DEL SITIO Y EL TIPO DE CLIENTES QUE LO FRECUENTAN. JAKE OSTIOMBE ES UN GORILA QUE REPRESENTA LA FORTALEZA Y FIEREZA, ALGO QUE LE VIENE MUY BIEN EN LOS COMBATES DE BOXEO EN LOS QUE PARTICIPA. ESTOS EJEMPLOS MUESTRAN LA IMPORTANCIA DE ELEGIR UNA ESPECIE ADECUADA, YA QUE DETERMINA LA IDEA QUE TE HACES DEL PERSONAJE Y SUS INTERACCIONES EN LA HISTORIA.

TÓMATE TU TIEMPO A LA HORA DE HACERLO. PIENSA EN SUS CAPACIDADES Y SUS CUALIDADES EN EL REINO ANIMAL Y COMPRUEBA SI ENCAJA CON LA OCUPACIÓN QUE TIENES EN MENTE Y LA CONDICIÓN. PROCURA IDEARLO COMO UN TODO UNIDO, YA QUE LAS TRES COSAS PODRÁN USARSE DURANTE EL JUEGO. POR ÚLTIMO, PIENSA EN LA HISTORIA DE TU PERSONAJE Y QUÉ ASPECTO O RAZA PODRÍA ENCAJAR PARA TERMINAR SU METAFORA VISUAL.



Paso 2. Características

Los personajes de **Blacksad** tienen cuatro características básicas, que sirven para representar las distintas áreas de actuación en las que pueden verse envueltos: Fortaleza, Reflejos, Voluntad e Intelecto. Sus puntuaciones se comprenden entre 1 y 5, siendo 1 un valor muy bajo y 5, uno excepcionalmente alto. Siempre será más fácil para un personaje superar una dificultad cuanto más alta sea su puntuación. Estas puntuaciones también sirven para comparar las características entre distintos personajes, aunque debes tener en cuenta que el personaje más fuerte no siempre vence al más débil.

La **Fortaleza** engloba todas las áreas relacionadas con el aguante, la fuerza bruta, la resistencia... En general, los personajes con puntuaciones más altas en Fortaleza tienen una forma física mejor que los que tienen puntuaciones más bajas, y son más grandes. En *Blacksad*, las diferencias de tamaño entre personajes son mayores de las que te encontrarías si fueran humanos, pero mucho menores a las que corresponden a las especies animales: un oso puede sacarle dos cabezas a un gato, que puede ser igual de grande que un perro, mientras que una comadreja les llegaría poco más que por encima de la cintura. No obstante, también puede haber osos bajitos y comadrejas grandes, así que no tomes lo anterior como una regla inviolable, sino más bien como una guía.

Los **Reflejos** abarcan todo lo relacionado con la coordinación de movimientos, la capacidad de reacción y la gracia. Los personajes con puntuaciones altas en Reflejos están siempre alerta y reaccionan rápidamente a los estímulos, mientras que los de puntuaciones bajas tienden a ser torpes y pasivos.

La **Voluntad** se refiere a la presencia, la confianza en uno mismo y el aplomo. Los personajes con puntuaciones altas en Voluntad tienen un buen temple, no se inmutan por cualquier cosa y transmiten seguridad, mientras que los que

tienen una puntuación más baja suelen ser asustadizos y no tener mucha autoestima.

El **Intelecto** representa las capacidades mentales más cognitivas, como la inteligencia, la capacidad de razonamiento y la astucia. Los personajes con una puntuación alta en Intelecto tienen mejor memoria y son capaces de llegar a conclusiones lógicas de manera más rápida.

Para crear a tu personaje, reparte 12 puntos entre las cuatro características. Recuerda que las puntuaciones pueden tener un punto como mínimo y cinco como máximo. Seguro que cuando elegiste la especie de tu personaje ya tenías en mente aquellas cosas en las que querías que destacara, así que usa esa intuición para repartir los puntos: los osos suelen tener una gran Fortaleza; los gatos, elevados Reflejos, y los búhos destacan por su Intelecto. No obstante, recuerda que no estás limitado por lo anterior. Puedes crear un oso débil y un gato torpe si quieres, pero justifica de algún modo por qué la metáfora de la especie escogida sigue siendo válida para el personaje.

Ejemplo

Roberto distribuye los 12 puntos entre las características de su personaje teniendo en cuenta el concepto que ha elegido para él. Decide poner 2 puntos en Fortaleza, ya que no lo ve como un personaje extremadamente fuerte, sino tirando a la media. 3 puntos en Reflejos, ya que se lo imagina como alguien que se cuela en sitios para descubrir los secretos más interesantes, como buen border collie. Su físico irá más en esta línea y no tanto en la fuerza bruta. Pone también 3 puntos en Voluntad, ya que es alguien ambicioso, que no se achanta por nada y que los tiene muy bien puestos para no caer en su empeño. Por último, 4 puntos en Intelecto, lo que refleja que es listo y que se le da bien analizar las situaciones para obtener ventaja.

Cristina, la directora de juego, comprueba que Roberto ha gastado los 12 puntos. Todo es correcto, por lo que continúan con el siguiente paso.



Paso 3. Rasgos

Mientras que las características permiten hacernos una idea global de las capacidades del personaje, los rasgos permiten concretar las áreas en las que destaca y diferenciar aún más nuestro personaje del resto, de manera coherente con el concepto elegido.

No existe una lista de rasgos cerrada. Tienes libertad a la hora de elegir los que más se ajusten a tu idea del personaje. Los rasgos deberían ser breves (de una a tres palabras), descriptivos

y concretos a la vez. Pueden reflejar habilidades del personaje, cosas que sabe hacer, actitudes o cualidades de su personalidad, o pueden asociarse directamente al concepto, incluyendo elementos de su especie animal o su ocupación.

Los rasgos se asocian a una característica, de modo que el personaje tendrá uno o más rasgos en cada una de ellas. Reparte tantos puntos entre los rasgos de cada característica como la puntuación que esta tenga. Así, una característica con puntuación de 1 tendrá un único rasgo con +1, mientras que otra con una puntuación de 5 tendrá cinco puntos repartidos entre los

rasgos. Cada rasgo debe tener un mínimo de +1 y un máximo de +3. Por ejemplo, si tu personaje tiene Intelecto 3, puedes elegir un rasgo a +3, uno a +2 y otro a +1 o tres a +1. Además, una misma característica no puede tener más de tres rasgos.

Aunque cada jugador puede inventarse los rasgos que mejor definan a su personaje, el director de juego debe limitar que se utilicen rasgos demasiado generales. Como ejercicio, cuando pienses en un rasgo que te genere dudas, trata de encontrar dos situaciones que involucren a la característica en las que el rasgo se aplicaría y otras dos en las que no. Por ejemplo, imagina que quieres que tu personaje tenga el rasgo «Cerebritito» en la característica Intelecto. Este rasgo puede servirle para buscar información en una hemeroteca o calcular las posibles combinaciones de una caja fuerte, pero no es el idóneo para rastrear o leer los labios de alguien, aunque en esos casos también se aplique la característica Intelecto. «Cerebritito» es, pues, un rasgo adecuado, ya que sus usos se diferencian claramente.

A continuación incluimos algunos rasgos que podrían usarse en cada característica.

- **Fortaleza:** «Fuerza bruta», «Gran resistencia», «Atleta», «Buen nadador», «Puños de acero», «Especialmente delgado», «Odia el deporte», «Pertenece a un equipo de fútbol», «Sabe dónde golpear», «Aguantar la respiración», «Mantenerse despierto», «Bebedor».
- **Reflejos:** «Buena puntería», «Movimientos rápidos», «Artes marciales», «Juegos de manos», «Armas de fuego», «Dedos ágiles», «Trilero», «Buena coordinación», «Cuerpo a tierra», «Abrir cerraduras».
- **Voluntad:** «Buena presencia», «Terco», «Inquebrantable», «Mirada seductora», «Carismático», «Voluntad de hierro», «Introvertido», «Supersticioso», «Pasar desapercibido», «Voz de mando», «Impulsivo».
- **Intelecto:** «Memoria de elefante», «Atento a los detalles», «Unir las piezas», «Olfato infalible», «Cultura general», «Lector compulsivo», «Primeros auxilios», «Siempre concentrado», «Educación universitaria», «Ciencias».

Durante el juego, los rasgos van a servir como aspectos (página 37) y para mejorar las tiradas de características relacionadas con la especialidad, como se indica en el **capítulo 2: Reglas** (página 22). Como norma excepcional, y si el director de juego lo considera apropiado, puedes sustituir un rasgo de Fortaleza de +1 por un punto de Protección (ver página 42), lo que representa una piel gruesa o escamas que protegen a tu personaje. Este valor puede incrementarse un punto más dedicando otro punto de los rasgos de Fortaleza.

Ejemplo

Ahora toca escoger los rasgos para cada una de las características. Roberto comienza eligiendo para Fortaleza el rasgo «Corredor de fondo» +2 para representar la resistencia física de su personaje. Para la característica Reflejos elige «Ágil» +2 y «Ataque defensivo» +1, que indican que el personaje está en buena forma y tiene alguna experiencia en el combate, pero de una manera pasiva.

A continuación, Roberto decide que su personaje tenga para Voluntad: «Íntegro» +2 y «Mirada inquisitiva» +1, que le otorgan cierta seriedad y resistencia ante los demás, y para Intelecto: «Olfato agudo» +2 y «Siempre atento» +2, que mantienen la idea de que no se le escapa el más mínimo detalle en sus investigaciones, como sugiere su raza de perro.

A Cristina le parece bien la elección y continúan con el siguiente paso de la creación del personaje.

Paso 4. Hitos

Todos los personajes de las historias de **Blacksad: Juego de Rol** tienen una serie de aspectos que representan momentos clave de su historia pasada y que les hacen ser lo que son: lo que han vivido, su entorno, las relaciones que han tenido y cómo las han forjado y manejado... En definitiva, su personalidad y forma de ser. Todos esos hechos pasados han podido servir como caldo de cultivo para las respuestas de los personajes ante los eventos que les acontecen y hacen que se generen nuevos hitos que los influirán en el futuro.

En la creación del personaje, elige cuatro hitos iniciales, que reflejen en una frase corta este tipo de vivencias o características que han marcado a tu personaje. Los hitos no tienen por qué ser negativos o positivos per se: reflejan lo que ha ocurrido y quizá puedan interpretarse tanto desde un lado como desde el otro, teniendo el cariz que mejor encaje con la idea que tengas. Durante el juego, los hitos servirán como guía para interpretar a tu personaje y las situaciones que lo envuelven, y, además, podrán afectar al resultado de las tiradas de manera positiva o negativa (página 38).

También en este punto el director de juego puede recomendar algunos hitos o prohibir otros con el objetivo de unir el grupo en la historia o darles un objetivo común. Como jugador, siéntete libre de darles tu toque personal, pero siempre atendiendo a las recomendaciones del director de juego, para no situar a tu personaje fuera del marco de la historia.

Algunos ejemplos de hitos son: «Perdió a su familia en un trágico accidente cuando era niña», «Ha aprovechado



todas las oportunidades que la vida le ha brindado», «Ver cómo su mejor amigo murió en la batalla de Normandía lo marcó», «Recibió un premio Pulitzer», «Ingresó en el seminario por vocación», «El asesinato de su primer amor ha causado un revuelo mediático», «Su adicción a las drogas arruinó su carrera como boxeador profesional», «Se ha creado fama de dogmático entre sus subordinados», «Fue uno de los científicos tras la creación de la bomba H».

De los protagonistas de las obras de *Blacksad* podrían extraerse hitos relacionados con las características de los animales que representan. En tus partidas, algunos personajes podrían ser extremadamente fieles a los suyos, como los animales que viven en manadas, otros podrían tener a todo el mundo engañado, como los animales que cambian su aspecto, y otros podrían dedicarse a vivir de lo que hacen los demás, como los carroñeros.

Siéntete libre de elegir los hitos de tu personaje tomando diferentes perspectivas para lograr que encaje en su concepto. Si eres un jugador novel, te recomendamos que elijas dos hitos relacionados con las vivencias del personaje y otros dos relacionados con su especie, de forma que ambas facetas queden equilibradas. Según tengas más soltura, podrás combinarlos de otra forma e incluso entremezclarlos, aunando ambas perspectivas en un mismo hito.

Ejemplo

Siguiendo las recomendaciones de Cristina, Roberto escoge dos de sus hitos basándose en la historia de su personaje y otros dos en su aspecto animal. El personaje de Roberto

está marcado por la tragedia, pero eso no lo condicionó del todo. Es fuerte y fue capaz de sobreponerse a las adversidades. Por tanto, Roberto decide que su personaje «Se crió en un orfanato ruso» y «Es considerado un periodista prestigioso entre sus colegas».

Para su aspecto animal, dado que se trata de un perro, decide que su personaje «Arriesgó su vida en un incendio para salvar a un amigo», que alude a la lealtad de los perros hacia los suyos, y «Tuvo un encontronazo con Blacksad», por la relación que hay entre los perros y los gatos.

A Cristina le parece bien la elección de Roberto, y le comenta que los hitos animales están muy bien integrados.

Paso 5. Complicación

¿Qué sería del protagonista de una historia de género negro si no tuviera un enemigo interior, algo que le impide desarrollar todo su potencial y que lo limita, como «humano» que es? Estos limitadores dan profundidad al personaje y lo dotan de cierto realismo, si se sabe jugar con ese aspecto. Cotten no habría acabado en ese viejo avión abandonado si su codicia no le hubiese llevado a colaborar con Huk, Samuel Gotfield no acabaría en una espiral de locura y obsesión con un ataque nuclear si no cediera a su excentricidad, o Chad Lowell sería un escritor brillante si no tuviera miedo de fracasar.

Aunque pueda parecerlo, las complicaciones no tienen por qué arrastrar a un personaje a la tragedia. Son un obstáculo que le impide alcanzar sus sueños de manera sencilla. Chad logra imponerse a su falta de fe y recupera el valor, mientras



que Cotten se da cuenta de su error y lo enmienda ayudando a Blacksad.

Todos los personajes han de tener una complicación que representa su fragilidad. Una vez más, se trata de un aspecto que puede activarse según las reglas correspondientes (página 37), por lo que debería ser algo lo suficientemente relevante como para que pueda utilizarse durante el juego, pero no tan restrictivo como para evitar que el personaje avance en las historias. Adicciones, defectos físicos, un problema de reputación, la presencia de un rival o enemigo, obsesiones y fobias son algunos ejemplos de complicaciones.

Ejemplo

Roberto decide que la complicación de su personaje es que «A veces actúa sin pensar en el peligro», algo que lo lleva a arriesgar su vida a menudo. Cristina ve que está relacionado con el acto heroico de uno de los hitos que Roberto escogió, y le gusta esa perspectiva. Además, encaja con el tipo de profesión, en la que sus acciones pueden tener como consecuencia que tanto él como la gente de su alrededor se vean amenazados.

Paso 6. Últimos toques

PUNTUACIONES DE COMBATE

Los personajes de las historias de género negro terminan enfrentándose en algún momento a una situación de combate, en la que deben luchar por sus vidas o por las de alguien más. En la sección «Combate» (página 40) se describen las reglas para simular estas escenas, pero además se necesita conocer una serie de puntuaciones derivadas directamente de las características. Apunta en tu hoja de personaje en el lugar destinado para ello las puntuaciones

de combate siguiendo las sencillas guías presentadas a continuación:

- **Iniciativa:** Reflejos + Intelecto
- **Defensa:** Reflejos / 2 (redondeando hacia arriba)
- **Aguante:** Fortaleza + Voluntad
- **Resistencia:** Aguante × 3
- **Protección:** Capacidad de resistencia al daño del personaje

CONCIENCIA, SUPERACIÓN E INSTINTO

La puntuación de **Conciencia** refleja la integridad y la rectitud moral del personaje, su inclinación a hacer lo correcto. Esta puntuación marca en qué estado se encuentra tu personaje en su historia personal de descenso a los infiernos. Puedes encontrar más información en el apartado del **capítulo 2: Reglas** respecto a este atributo (página 29).

Los personajes comienzan con una puntuación de Conciencia igual a su Voluntad más Intelecto. Según la historia avance y el personaje recorra su propio camino hacia la oscuridad, esta puntuación descenderá, aunque también puede aumentar en circunstancias excepcionales (ver página 34).

La puntuación de **Superación** representa la capacidad del personaje de dar lo mejor de sí mismo y de sacar partido de la situación, su motivación y, en cierta forma, su heroicidad. Los puntos de Superación están unidos a la puntuación de Conciencia, de modo que el personaje comienza el juego con tantos puntos de Superación como su Conciencia. Durante el juego, los puntos de Superación se irán gastando y recuperando, pero nunca pueden superar la Conciencia del personaje en ese momento.

El **Instinto** representa la fuerza de los impulsos del personaje, el grado en el que confía en ellos, y puede utilizarlos a su favor. Los puntos de Instinto fluctúan durante