DÍAZ CANALES

GUARNIDO



BLACKSAD

JUEGO DE ROL



DÍAZ CANALES

GUARNIDO

BLACKSAD

JUEGO DE ROL

Un juego *noir* de

Manuel J. Sueiro, Pedro J. Ramos, Rosendo Chas, Iván Sánchez, Sergio M. Vergara, Enrique J. Vila y Javier Charro

CRÉDITOS

Basado en la obra de
Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido

Diseñado y escrito por
Manuel J. Sueiro, Pedro J. Ramos, Rosendo Chas,
Iván Sánchez, Sergio M. Vergara y Enrique J. Vila

Ilustraciones de
Juanjo Guarnido

Arte adicional y diseño de
Javier Charro

Corrección y texto adicional de
Edén Claudio Ruiz



BLACKSAD: JUEGO DE ROL
© Dargaud - Díaz Canales / Guarnido, 2015
© Nosolorol Ediciones, 2015
Todos los derechos reservados

Primera edición: mayo de 2015
Publicado por **Nosolorol Ediciones**
C/ Ocaña 32, 28047 Madrid
Tel.: 912 557 003
ediciones@nosolorol.com

ISBN: 978-84-943715-1-6
Depósito legal: M-12667-2015
Impreso por INO Reproducciones

www.nosolorol.com



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 4

¿Qué es un juego de rol? 5
¿Cómo se juega a un juego de rol? 6
Blacksad: Juego de Rol 8
Contenidos 9

CAPÍTULO 1: PERSONAJES 10

Hoja de personaje y puntuaciones 11
Creación de personajes 11
Personajes secundarios 18

CAPÍTULO 2: REGLAS 20

Mecánica básica 21
Otros tipos de acciones 26
Moralidad 29
Aspectos 37
Combate 40
Salud 44
Otras mecánicas 48

CAPÍTULO 3: GUION 54

La narración 55
Unidades de la narración 55
El estilo de los cómics de *Blacksad* 57
Los elementos de una historia *noire* 58
La interpretación 62
Dirigiendo el juego 66

CAPÍTULO 4: AMBIENTACIÓN 84

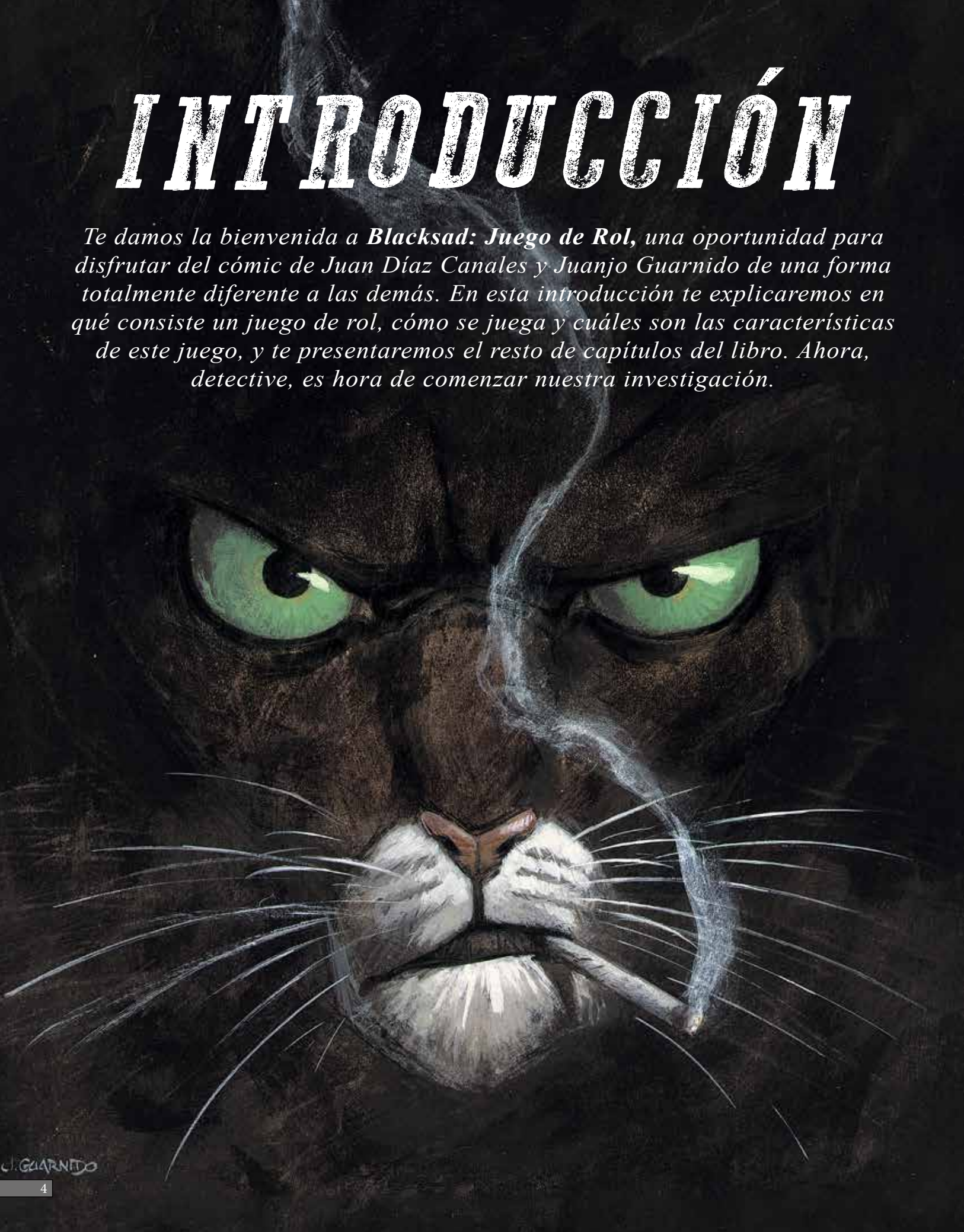
Tiempos convulsos 85
Las historias en la historia 86
Las bases de *Blacksad* 86
Escenarios 88
Personajes icónicos 117

CAPÍTULO 5: CASOS 136

La Suerte del Indio 137
Otros casos 144
Anotaciones de detective 161

INTRODUCCIÓN

*Te damos la bienvenida a **Blacksad: Juego de Rol,** una oportunidad para disfrutar del cómic de Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido de una forma totalmente diferente a las demás. En esta introducción te explicaremos en qué consiste un juego de rol, cómo se juega y cuáles son las características de este juego, y te presentaremos el resto de capítulos del libro. Ahora, detective, es hora de comenzar nuestra investigación.*



¿Qué es un juego de rol?

Siempre hay una primera vez para todo, y es posible que esta sea la primera vez que lees un juego de rol. Si ese es el caso, este apartado te explicará todo lo que necesitas saber para acercarte a una afición fascinante, con características únicas y que te permitirá disfrutar de tu cómic favorito con otras personas que participarán contigo en el juego. **Blacksad: Juego de Rol** se ha diseñado pensando en personas como tú: aficionados al mundo del cómic que quieren divertirse con las historias del detective Blacksad, Weekly, el comisario Smirnov y otros personajes que vosotros mismos inventaréis.

Quizá hayas escuchado el término «juego de rol» antes, puesto que se utiliza tanto para referirse a un género de videojuegos como a una técnica empleada en psicología. Aunque existe cierta relación entre ambas cosas, en este contexto un juego de rol es, ante todo, algo para divertirse y, además, pensado para divertirse con más gente. Esa es una de las claves de un juego de rol: necesitarás al menos a otra persona más para jugar.

Jugar a un juego de rol consiste en contar historias de ficción, de forma similar a como lo haría un cuentacuentos, pero con una particularidad: la historia es construida por el conjunto de los jugadores. Imagínate que el narrador dice lo siguiente:

«Blacksad se abre camino por las escaleras, sintiendo que algo no va bien. Al alcanzar el tercer piso, se encuentra que la puerta de la casa está entreabierta. Ya desde el rellano se advierte que el suelo está repleto de cosas, como si alguien hubiera estado registrando el piso en busca de algo».

En una historia convencional, el narrador seguiría contando lo que sucede, pero un juego de rol es interactivo, así que el narrador, después de decir eso, añadirá algo como:

«¿Qué haces ahora, Blacksad?».

El otro jugador, que interpreta a Blacksad, deberá decidir qué hace el detective en esta ocasión. ¿Abrirá la puerta de sopetón intentando sorprender a quienquiera que haya registrado el piso? ¿Se detendrá un momento a escuchar con sus orejas gatunas para saber si hay alguien dentro? De su decisión dependerá que la historia derive en una u otra dirección. Ese es el encanto de un juego de rol.

En esta introducción ya hemos mencionado otra de las características principales de un juego de rol: existen dos tipos de jugadores. El primero es la persona que se encarga de pensar una historia y ser el narrador principal, y recibe el nombre de **director de juego.** Los demás jugadores (normalmente entre uno y cuatro) serán los que interpreten a los **personajes jugadores,** los protagonistas de la historia. En el ejemplo que acabas de leer, el director de juego está ofreciendo al jugador que interpreta a Blacksad una descripción de lo que este se encuentra, y el jugador reaccionará actuando como quiera, pensando que en todo caso debe tomar las decisiones como lo haría el mismísimo Blacksad en los cómics, porque es el personaje que está interpretando.

Uno de los aspectos más divertidos de jugar a un juego de rol es que, durante las partidas, los jugadores no deben tomar decisiones lógicas y racionales para resolver los problemas, sino que deben interpretar a su personaje y comportarse como lo haría él en esa situación, como hacen los actores. Piensa en los cómics: en muchas ocasiones John Blacksad no actúa de forma racional, sino guiado por sus pasiones y su moralidad. Esto es un elemento fundamental en las historias de género negro (o género *noir,* como también se conoce) y, por tanto, también lo es en este juego.

Como en un juego de rol lo divertido es interpretar un personaje, podemos hacerlo a lo grande. Los juegos de rol nos permiten ser personajes muy diferentes a nosotros mismos. De esta forma, alguien muy reflexivo puede interpretar a un bravucón propenso a la acción y alguien muy hablador, a alguien callado. Incluso puede interpretarse a una persona de otra edad, sexo u origen cultural. ¡El único límite es tu imaginación!

En un juego de rol los jugadores deben tener delante de sí una **hoja de personaje,** que es una forma de representar en términos de juego al personaje que se interpreta. Lo comprenderás mejor cuando leas el **capítulo 1: Personajes,** pero por ahora basta decir que es una especie de currículum vitae que nos dice qué es capaz de hacer el personaje y qué no.

La hoja de personaje se utiliza cuando las reglas aparecen en escena. Todo juego tiene reglas, y los de rol no son una



excepción. En este tipo de juegos las reglas se utilizan para resolver situaciones clave en la historia, es decir, para decidir qué sucede cuando hay algo que puede determinar el devenir de la historia (como, por ejemplo, un combate). Con la hoja de personaje y mediante la aplicación de las reglas, sabremos si los personajes jugadores tienen éxito en su propósito o no. Por ejemplo, en el caso de Blacksad y la puerta entreabierta, si este decide detenerse a escuchar, su hoja de personaje y la aplicación de las reglas nos dirá si tiene éxito o no. Si no lo tiene, podría pensar, por ejemplo, que no hay nadie en el piso y podrá sufrir una emboscada. Encontrarás más información sobre las reglas en las páginas siguientes, pero por ahora es suficiente con que sepas esto.

Como estás a punto de descubrir, este libro viene a ser como las instrucciones de un juego de mesa, solo que mucho más ameno y próximo a la literatura. En él se describen las reglas y la ambientación del juego, de forma que tras leerlo serás capaz de dirigir una partida de **Blacksad: Juego de Rol.** Pero eso no significa que solo el director de juego deba leer el libro: que los jugadores lean al menos los capítulos referidos a la creación de personajes y reglas hará las partidas más ágiles, al ser varios los jugadores que saben cómo aplicarlas durante las partidas.

¿Cómo se juega a un juego de rol?

Ahora que conoces los fundamentos del juego de rol, vamos a explicarte cómo se juega. En primer lugar, debes leer este libro para aprender cómo crear personajes jugadores, las reglas y algunos consejos si es que vas a ser el director de juego (si no, pídele a quien vaya a serlo que se lo lea).

Antes de jugar, el director de juego debe preparar una historia. Si es la primera vez que jugáis, recomendamos que lo hagáis usando la aventura que encontrarás en la página 137. El director de juego es el único que debe leerla; si no, ¡sería como saber quién es el asesino antes de que se cometa el crimen!

Reúne a los amigos con los que vayas a jugar y acordad un día en el que podáis reservar entre dos y cuatro horas para dedicarlas al juego. Aseguraos de que podéis disponer de un sitio donde sentaros y conversar tranquilamente, si es posible, con una mesa, porque tendréis que tomar notas y tirar algunos dados. Lugares típicos para jugar a un juego de rol son el salón de casa, salas de centros sociales, cafeterías… Incluso un merendero puede ser un buen lugar si el tiempo acompaña.

La primera vez que juguéis, los jugadores deben crear cada uno de ellos un personaje con ayuda del director de juego, o elegir uno de los que se presentan en este libro (páginas 118 a 135). Si lo crean ellos mismos, tienen la ventaja de poder definir qué papel van a asumir y cuáles serán los puntos fuertes y débiles de su personaje. Por otro lado, si eligen uno ya creado («pregenerado», como suele decirse en el mundo de los juegos de rol), podréis empezar a jugar antes, pero a costa de tener que ceñiros al personaje que elijan.

Una vez que todo el mundo tiene su personaje, el director de juego toma la palabra y actúa como un narrador, describiendo el mundo que rodea a los protagonistas, lo que sucede en el escenario, etcétera. Si hacemos un símil con el cómic, es como si fuera el guionista, porque define la trama que se



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 PERIODO 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 VOLÚMENES 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 VOLÚMENES 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 escapa, 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 alternar 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 orientación 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

AUNQUE 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 METÁFORA 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 REPRESENTE AQUELLO QUE QUIERAN QUE SU PERSONAJE MUESTRE A LOS DEMÁS.

EN LOS CÓMICS DE BLACKSAD, EL JEFE DE POLICÍA HANS KARUP 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 METÁFORA 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 gracilidad. 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.

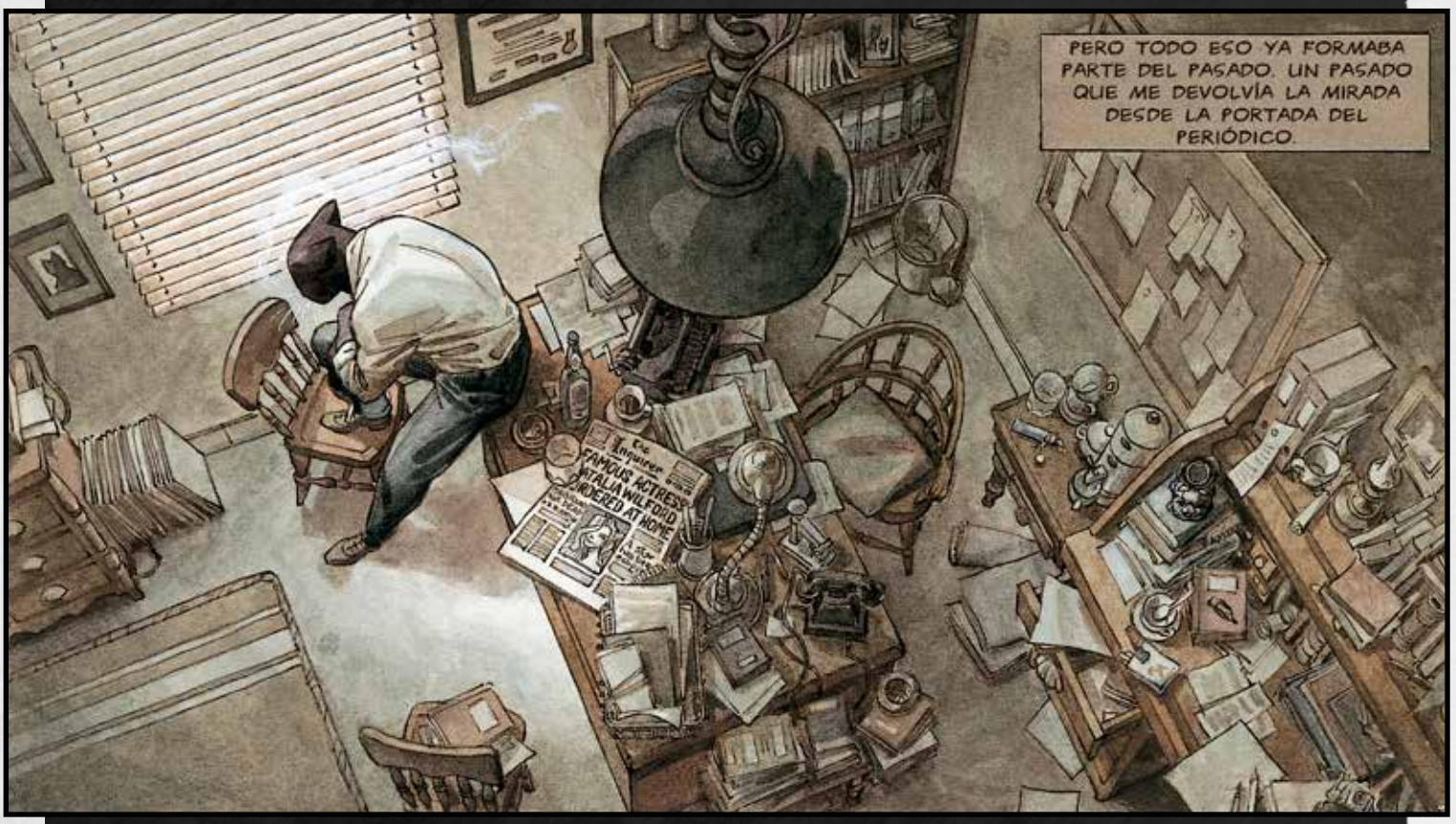
Para crear a tu personaje, reparte 12 puntos entre las cuatro características. Recuerda que las puntuaciones pueden tener un punto como mínimo y cinco como máximo. Seguro que cuando elegiste la especie de tu personaje ya tenías en mente aquellas cosas en las que querías que destacara, así que usa esa 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 «Cerebrito» 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. «Cerebrito» 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 felinos», «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, pues es fuerte y fue capaz de sobreponerse a las adversidades. Por tanto, Roberto decide que su personaje «Se crio 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

el juego y están relacionados con la Conciencia, o más bien con la falta de ella: los personajes con bajas puntuaciones de Conciencia ganarán puntos de Instinto con más facilidad que los que tengan puntuaciones altas (ver página 35). Un personaje recién creado empieza con 2 puntos de Instinto.

Si el director de juego lo considera apropiado, un personaje puede comenzar con hasta dos puntos de Instinto más a costa de reducir su Conciencia los puntos correspondientes (uno por uno). De igual forma, puede reducirse un punto el Instinto inicial para aumentar un punto la Conciencia.

Ejemplo

Roberto indica en la hoja de personaje de su periodista las puntuaciones siguientes:

- ***Conciencia:*** *7 (Voluntad 3 + Intelecto 4)*
- ***Superación:*** *7 (igual que Conciencia)*
- ***Instinto:*** *2*

Nombre y otros apuntes

Para finalizar, debes escoger el nombre de tu personaje, el equipo que suele llevar encima (ropas, algún arma, dinero, complementos…) y aquello que pienses que pueda enriquecerlo, siempre que suene lógico.

Si decides que el personaje lleve algo que pueda otorgar algún punto de Protección, este punto no tiene que provenir de los rasgos de Fortaleza (ver página 15), ya que la resistencia al daño que ofrece es externa al personaje y puede prescindir de ella en cualquier momento. Sin embargo, debes ser consecuente con la época en la que transcurre la historia y con el trasfondo de tu personaje: la ropa o los objetos lo suficientemente resistentes como para otorgar Protección a menudo son aparatosos y de difícil acceso.

El director de juego tiene la última palabra sobre qué equipo inicial es adecuado para tu personaje, así que es vuestro sentido común el que determinará con qué objetos puede comenzar.

Ejemplo

Roberto calcula las puntuaciones de su personaje, que quedan de la siguiente manera:

- ***Iniciativa:*** *7 (Reflejos 3 + Intelecto 4)*
- ***Defensa:*** *2 (Reflejos / 2 redondeando hacia arriba)*
- ***Aguante:*** *5 (Fortaleza 2 + Voluntad 3)*
- ***Resistencia:*** *15 (Aguante × 3)*
- ***Protección:*** *0*

Por último, decide que su personaje se llamará Brandon Chandler. Viste con camisa blanca abierta, sin corbata, pantalones de tela y una americana oscura. Siempre lleva encima una libreta de notas, pluma y varios papeles. No suele llevar mucho dinero, pero en sus bolsillos siempre hay algún billete y algo de cambio.

Personajes secundarios

Los personajes de *Blacksad* son los que dan vida a sus relatos. Algunos simplemente son figurantes que deambulan por los escenarios, mientras que otros llegan a interactuar con los personajes principales de las historias e incluso ser importantes para estas.

Cuando tengas que crear un personaje secundario puedes seguir las reglas mencionadas anteriormente de una manera más laxa, como directrices más que como normas estrictas. De este modo puedes generar personajes de manera rápida y ajustada a su papel en la historia, dándoles la importancia que creas que deben tener. Si lo prefieres, puedes crearlos libremente en lugar de ceñirte a las reglas, pero ten en cuenta que, si diseñas un antagonista demasiado bueno en todos los aspectos, podrías descompensar las historias en las que aparezca.

En el apartado «Escenarios» del **capítulo 4: Ambientación** (página 88) encontrarás varios ejemplos de personajes secundarios que puedes utilizar directamente o con algunas modificaciones para que se ajusten a la historia que estás contando.

Nombre: Brandon Chandler

Concepto: Ambicioso border collie periodista



Características

Fortaleza	●●○○○○	Corredor de fondo +2
Reflejos	●●●○○○	Ágil +2, Ataque defensivo +1
Voluntad	●●●○○○	Íntegro +2, Mirada inquisitiva +1
Intelecto	●●●●○○	Olfato agudo +2, Siempre atento +2

Hitos

- Se crio en un orfanato ruso.
- Es considerado un periodista prestigioso entre sus colegas.
- Arriesgó su vida en un incendio para salvar a un amigo.
- Tuvo un encontronazo con Blacksad.

Complicación

A veces actúa sin pensar en el peligro.

Posesiones

- Libreta de notas
- Pluma
- Papel
- Algo de dinero suelto

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
7	2	0	5	

Moral

Conciencia	Superación	Instinto
7	⊗⊗⊗⊗⊗ ⊗⊗○○○	⊗⊗○○○

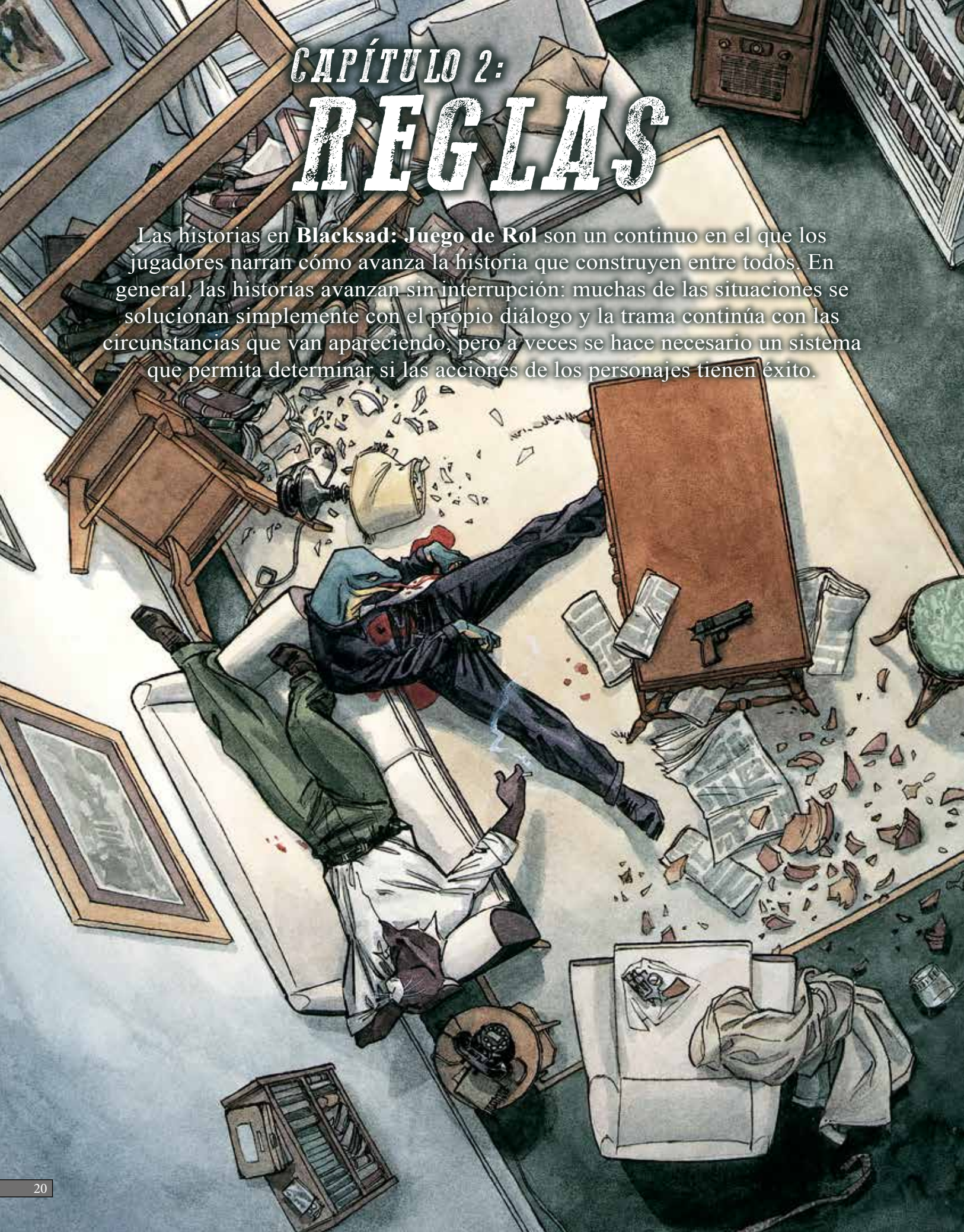
Aspectos temporales

Salud

- ⊗ Sano
- ○ Magullado
- ○ Herido — 1 fallo extra
- ○ Malherido — 2 fallos extra
- ○ Moribundo — Sin actuar

Historia

Brandon perdió a sus padres en un accidente de tren en Rusia. Cuando le encontraron, a kilómetros de la catástrofe, lo internaron en un orfanato, donde permaneció hasta que pudo regresar a EE. UU. Allí se resignó con un trabajo mediocre en un periódico, pero su valía salió a la luz durante la investigación de un caso de contrabando: se puso en peligro para salvar a su compañero Brusco y después escribió una historia que permitió la detención de los criminales, lo que le dio su fama de perspicaz y decidido. Brandon se ha convertido en un perro ambicioso que no descansará hasta ser el mejor periodista de su época.



CAPÍTULO 2: REGLAS

Las historias en **Blacksad: Juego de Rol** son un continuo en el que los jugadores narran cómo avanza la historia que construyen entre todos. En general, las historias avanzan sin interrupción: muchas de las situaciones se solucionan simplemente con el propio diálogo y la trama continúa con las circunstancias que van apareciendo, pero a veces se hace necesario un sistema que permita determinar si las acciones de los personajes tienen éxito.

Mecánica básica

El juego de **Blacksad** plasma la intensidad de las historias del cómic en una partida de rol, trayendo toda la acción mediante un sistema sencillo y narrativo. Durante el juego, querrás que tu personaje haga cosas, que interactúe con el medio igual que lo hacen tus héroes (o antihéroes) del cómic. Todas esas interacciones son lo que conocemos como **acciones.** Las acciones que emprenda tu personaje dependerán siempre de una de sus características, que sirven como baremo de sus capacidades en dicha acción. Para determinar el éxito, haremos uso de **dados de seis caras.**

Siempre que quieras que tu personaje haga alguna acción, lo primero que debes hacer es declararla, es decir, indicar al resto de jugadores y al director de juego que el personaje quiere realizar una acción y cómo va a llevarla a cabo. Esto servirá para determinar qué característica y elementos de la hoja del personaje están involucrados, qué clase de acción es y si realmente es necesario realizar una tirada de dados para resolverla.

Muchas acciones, las más sencillas, pueden resolverse de forma automática, pero a veces, dada su dificultad o la necesidad de saber quién ha salido victorioso (como en un enfrentamiento), suelen requerir un sistema que permita valorar el grado de éxito. Esto es tan importante para el avance de la historia como para la parte narrativa, que se entremezclan y crean una auténtica sesión de juego.

Cuando haya una situación en la que el éxito de la acción no esté asegurado, es necesario usar el sistema de juego. Intentar convencer a la rata que hace de soplón de que nos diga lo que necesitamos, saber si la atractiva pantera de curvas imposibles nos miente sobre su marido o tener que partirnos la cara con un furioso rinoceronte boxeador son algunos ejemplos en los que tendremos que utilizar las reglas de juego para conocer si nuestro personaje ha tenido éxito en su acción y en qué nivel. Consideramos tres tipos de acciones: desafíos, enfrentamientos y apoyos.

Los **desafíos** son aquellas acciones que un personaje emprende contra un obstáculo de la situación, sin interactuar o tener que compararse con otro personaje. El comisario Smirnov buscando pistas en la escena de un crimen, Blacksad saltando entre las azoteas de los edificios o Weekly intentando colarse en una casa son algunos ejemplos de desafíos.

Por otra parte, los **enfrentamientos** son aquellas acciones en las que un personaje se mide con otro para saber quién de los dos es el vencedor y qué consecuencias puede haber hacia el perdedor. La pelea entre Hans Karup y Huk cuando el primero se entera de que el segundo tiene un *affaire* con Jezabel, cuando Ivo Statoc intenta convencer a Blacksad de que se una a él o la persecución del matón (mangosta) de Ivo tras su compañero (lagarto) hasta los billares La Iguana son algunos ejemplos de enfrentamientos.

Los **apoyos** son acciones destinadas a ayudar a otro personaje. Un apoyo no pretende resolver la situación principal, no trata de superar el desafío ni vencer el enfrentamiento propuesto, sino que busca poner las cosas más fáciles para otro personaje que va a realizar una acción determinada. Cuando el barman de La Iguana distrae al matón de Ivo Statoc para que el lagarto huya por la puerta trasera o cuando Cougar sostiene a Serguei Litvak para que Coyote le inyecte el suero de la verdad se trata de apoyos.

Para resolver cualquiera de estos tipos de acciones haremos uso de una mecánica básica que nos permitirá conocer el resultado de estas.

Resolución de acciones

En este juego se utilizan solo dados de seis caras, pero vamos a necesitar que sean de tres colores distintos para representar tres tipos diferentes. Puedes elegir los colores que prefieras, incluso puedes tener dados de varios colores mezclados, siempre que seas capaz de diferenciar cuáles son de un tipo y cuáles de otro. Por simplicidad, en este texto vamos a suponer que se utilizan dados negros, blancos y rojos.

Los **dados de acción** (negros) representan la capacidad del personaje para enfrentar la tarea que está realizando. En estos dados, se considera un éxito cualquier resultado de , o , mientras que los demás resultados se ignoran.

Los **dados complementarios** (blancos) representan los elementos que no dependen del personaje: la suerte, las circunstancias, etcétera. En estos dados, cada resultado de representa un éxito, mientras que cada resultado de representa un fallo, que cancela un éxito. Los demás resultados se ignoran. Los éxitos de los dados de acción se cancelan antes que los de los dados de tensión, mientras que los de los dados complementarios son los últimos en cancelarse. En los éxitos de los dados de acción y tensión, los resultados altos se cancelan antes que los bajos.

Los **dados de tensión** (rojos) se reciben en situaciones especiales en las que el personaje actúa contra sus principios, dejándose llevar por su lado oscuro y tomando el camino fácil en lugar de hacer lo correcto. En los dados de tensión, un resultado de o se considera un éxito, mientras que un cuenta como dos éxitos. Además, en estos dados, un resultado de es un fallo, que cancela un éxito, mientras que los demás





valores se ignoran. Recuerda que los fallos cancelan en primer lugar los éxitos de los dados de acción, después los de los dados de tensión y, por último, los de los dados complementarios. En los dados de tensión, aunque el seis cuenta como éxito doble, solo se necesita un fallo para cancelarlo.

En una prueba normal, tirarás como mínimo seis dados. La puntuación de tu personaje determinará cuántos serán dados de acción (negros). Los dados de tensión (rojos), si los hubiera, se añaden a los anteriores. Si el total de dados es inferior a seis, entonces los demás, hasta completar los seis, serán dados complementarios (blancos). Si entre los dados de acción y los de tensión suman seis o más dados, entonces no se utilizan dados complementarios en esa tirada.

Ya que los dados de tensión (rojos) solo se reciben en determinadas situaciones, en la mayoría de las pruebas se utilizarán solo dados de acción (negros) y complementarios (blancos): tantos dados de acción como la puntuación de la característica del personaje y el número de dados complementarios necesarios para completar seis dados.

Ejemplo

John Blacksad está investigando el asesinato de Natalia Wilford, su antiguo amor. Sus pistas lo han llevado hasta el apartamento de Leon Kronski, el último amante de Natalia. Tras forzar la cerradura, Blacksad entra en la casa y se pone a buscar algo que le permita avanzar. La directora de juego pide al jugador de Blacksad que haga una tirada para ver si este consigue lo que se propone. Blacksad tiene Intelecto 3, así que su jugador usará tres dados de acción y tres complementarios para llegar a los seis dados que debe tirar. El resultado es: . El de los dados de acción es un éxito y el de los dados complementarios es un fallo, que anula el éxito de los dados de acción.

Algunas mecánicas de juego, como la activación de aspectos (página 38) o las acciones de apoyo (página 25), permitirán repetir la tirada de uno o más dados. Cualquier dado de acción (negro) o complementario (blanco) puede repetirse, sin importar su resultado, pero no los dados de tensión (rojos). Cada dado puede repetirse como máximo una vez y siempre deberá aceptarse el nuevo resultado obtenido como válido. Además, dependiendo de con qué objetivo se repitan, como se explica en la página 38, los resultados de (en los dados de acción) y (en los dados complementarios) pueden contar como dos éxitos en lugar de uno, como sucede normalmente en los dados de tensión (rojos), o los resultados de en los dados de acción pueden cancelar éxitos.

Ejemplo

El jugador de Blacksad quiere volver a tirar los dados de acción (negros) que sacaron un y los tres dados complementarios, para intentar sacar el mayor número de éxitos posible. Para ello, mediante el gasto de un punto de Superación, activa el hito «El único trabajo que ha mantenido es el de detective privado», argumentando que el gato se toma muy en serio su trabajo. El nuevo resultado es: . No hay ningún éxito nuevo, pero ya no hay fallos, por lo que el no queda anulado.

Después de tirar los dados y de cualquier repetición, si el personaje tiene un rasgo apropiado para la acción que se está realizando, pueden moverse los valores de algunos dados. En concreto, puede moverse un punto hacia arriba en un dado por cada +1 en el rasgo. Así, si tiene un rasgo a +2, podrá subirse dos puntos el valor de un dado (de a , por ejemplo) o un punto el valor de dos dados (uno de a y otro de a , por ejemplo). Esto permite convertir resultados fallidos en éxitos tanto en dados de acción (negros) como en complementarios (blancos) o de tensión (rojos). Como única excepción, un resultado de fallo en un dado complementario (blanco) o de tensión (rojo), es decir, un o , no puede modificarse de esta forma.

Solo en el caso del Instinto (página 35), en el que fallar beneficia al personaje, los rasgos pueden usarse para mover un punto hacia abajo en un dado por cada +1 en el rasgo.

Ejemplo

Blacksad tiene un rasgo de Intelecto llamado «Seguir pistas» +1, que puede aplicarse en esta situación, ya que Blacksad está pendiente de cualquier cosa que pueda ayudarle en el caso del asesinato de Natalia, así que el jugador lo utiliza para subir un punto a un dado. Después de la repetición de tirada, el resultado es: , así que decide subir el a para que se convierta en un éxito más.





Una vez modificados los resultados de los dados por el rasgo del personaje (si procede), se cuentan los éxitos de ambos tipos de dados, recordando que los 1 en los dados complementarios y de tensión son un fallo y cancelan un éxito.

Ejemplo

El resultado definitivo de la tirada del jugador de Blacksad es: . Los dados de acción que han sacado y son éxitos y los tres complementarios, como no son ni ni , se ignoran.

Desafíos

En un desafío, el personaje se enfrenta a un obstáculo del entorno. De este modo, la posibilidad de tener éxito dependerá fundamentalmente de sus propias capacidades. En un desafío, el director de juego determina qué característica del personaje es la apropiada para resolver la acción y el jugador sugiere qué rasgo se puede aplicar a esa situación concreta. Después se realiza la tirada de dados del modo que hemos visto.

Sin embargo, no todos los desafíos son igual de difíciles: no es lo mismo abrir la cerradura de un candado que la de una caja fuerte. La dificultad de la acción indica un número de fallos que se añaden al resultado de la tirada. Estos fallos por dificultad cancelan éxitos de la manera habitual: primero los de los dados de acción (negros), después los de los de tensión (rojos) y, por último, los de los complementarios (blancos) y siempre primero los resultados más altos.

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.

Una vez cancelados éxitos y fallos (incluyendo los fallos añadidos por la dificultad de la acción), el balance final de éxitos o fallos excedentes determina el resultado de la acción. Si el resultado es que hay uno o más éxitos, el personaje habrá logrado su objetivo, mientras que si el resultado es de uno o más fallos, habrá fracasado en su propósito. Si el balance es cero (hay el mismo número de éxitos que de fallos), el personaje no logra exactamente lo que pretendía, pero tampoco falla rotundamente.

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.

Cuando un personaje fracasa en su acción, no podrá intentarlo de nuevo salvo que cambie de estrategia, lo que se consideraría como una acción nueva. Los fracasos no tienen por qué ser dañinos en sí mismos, simplemente nos indican cómo ha resultado la acción emprendida, aunque resultados de «no, y además…» pueden resultar peligrosos para el personaje.

Ejemplo

En el caso de la búsqueda en el apartamento, como no hay nadie en él y muchas cosas están a plena vista, la dificultad para la prueba de Blacksad es fácil, así que no se añade ningún fallo por dificultad. El número de éxitos total de la tirada es dos (el ⚄ y el ⚄ de los dados de acción), así que Blacksad encuentra un paquete de cerillas con el logo de un club al que podría ir a investigar.

Enfrentamientos

Cuando un personaje lleva a cabo una acción contra el personaje de otro jugador o contra un personaje no jugador interpretado por el director de juego, será necesario comparar las capacidades de ambos. Esto se denomina enfrentamiento. No pienses en los enfrentamientos necesariamente como un choque activo entre dos personajes. A veces uno puede suponer una fuerza activa, mientras que otro es más bien un agente pasivo de la acción, por ejemplo, cuando un personaje trata de engañar o convencer a otro.

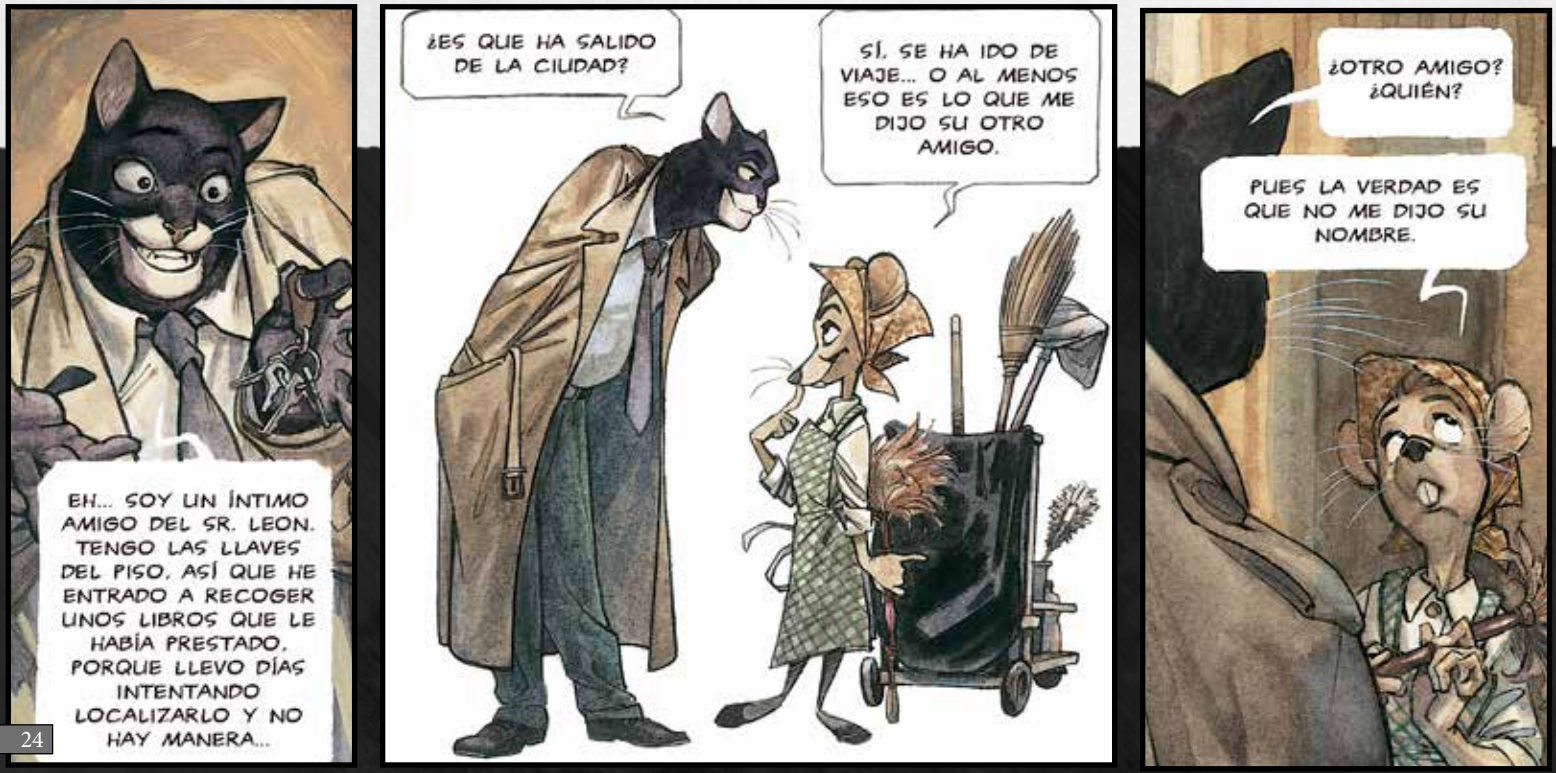
En un enfrentamiento, el director de juego determina qué característica de los personajes es la adecuada. Puede ser la misma para ambos, como si están enfrentándose en un pulso (Fortaleza) o una partida de ajedrez (Intelecto), o puede ser diferente, como si uno trata de moverse en silencio (Reflejos) mientras otro permanece alerta (Intelecto). Como en el caso de los desafíos, el jugador puede sugerir qué rasgo de su personaje se aplica, mientras que el director determina el rasgo para los personajes no jugadores.

La acción se resuelve con una tirada de dados por cada personaje, enfrentándose los éxitos de uno contra los del otro. El personaje que obtiene el mayor número de éxitos gana el enfrentamiento. A todos los efectos, es como si los éxitos del personaje que ha obtenido un número menor de ellos fueran fallos que cancelan los éxitos del otro, de modo que el número de éxitos en los que el personaje supera a su contrincante determinará el resultado del enfrentamiento.

En ocasiones, los enfrentamientos son desiguales: no es lo mismo tratar de convencer a tu amigo en la policía de que te deje ver unos informes de un caso que pretender que sea tu coartada falsa para un asesinato del que eres el principal sospechoso. En un enfrentamiento desigual, la parte en desventaja recibe fallos automáticos, como ocurría con la dificultad de los desafíos. Los intentos de seducción son un ejemplo de enfrentamiento desigual (página 50).

Ejemplo

Mientras Blacksad examina el paquete de cerillas, una asistenta entra en el apartamento de Leon Kronski. Aunque Blacksad ha intentado esconderse, no ha podido evitar que lo descubra, así que rápidamente se inventa una historia para justificar su presencia allí. Se trata de un enfrentamiento, porque Blacksad quiere convencer a la limpiadora de



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.

que es un amigo de Kronski que ha entrado en su casa para recoger unos libros. La característica a utilizar por ambos personajes es Voluntad.

Blacksad tiene Voluntad 3, así que se tiran tres dados de acción (negros) por la característica y otros tres complementarios (blancos) para llegar a seis. El resultado es: ⚃ ⚄ ⚅ ⚂ ⚂ ⚂. *El jugador utiliza el rasgo de Blacksad «Carismático» +1 para mejorar el resultado del dado de acción que ha sacado un* ⚄ *y convertirlo en un* ⚅*, es decir, en un éxito. En total son tres éxitos. La directora de juego tira los dados por parte de la asistenta: un dado de acción (negro) por la característica Voluntad 1 y cinco dados complementarios (blancos), y saca:* ⚅ ⚀ ⚁ ⚂ ⚂ ⚂*, un éxito. La tirada del jugador de Blacksad supera por dos a la tirada de la directora de juego, así que Blacksad consigue engañar a la limpiadora de manera satisfactoria.*

Apoyos

Las acciones de los personajes no siempre van destinadas a resolver la situación. A veces lo que se pretende es allanar el camino de otro personaje, preparar la situación para que sus posibilidades de éxito sean mayores. Llamamos apoyos a este tipo de acciones.

Cuando un personaje realice una acción cuya finalidad sea facilitar que otro tenga éxito en su objetivo, puede declarar que su acción es un apoyo. El director de juego determina si el apoyo se resolverá 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). El apoyo se resuelve con una tirada de manera normal, pero si el resultado es exitoso, los éxitos obtenidos son dados que el jugador apoyado podrá repetir en su tirada.







Ejemplo

Los agentes del FBI Cougar y Coyote asaltan a Serguei Litvak para sonsacarle información sobre el paradero de Otto Liebber. Para ello disponen de una jeringuilla con suero de la verdad, pero inyectárselo a Litvak requiere de mucha precisión, así que Cougar decide sostener al pintor por la espalda para que Coyote pinche a Litvak en el brazo. Se trata de un apoyo en el que Cougar debe enfrentarse a Litvak, que se resistirá todo lo que pueda. La característica implicada será Fortaleza para ambos personajes.

La jugadora de Cougar tira cuatro dados de acción (negros) por la característica y dos complementarios (blancos): ⚅⚅⚅⚅⚀⚄, dos éxitos (dos ⚅, el tercero es anulado por el ⚀). La directora de juego tira los dados por Litvak: ⚅⚅⚂⚁⚃⚃, tres éxitos (⚅⚃⚃). Parece que Litvak va a soltarse, así que la jugadora de Cougar activa el rasgo «Atleta» de su personaje gastando un punto de Superación para volver a tirar el ⚂ y el ⚀, y los nuevos resultados son: ⚄⚃. Además, ese mismo rasgo le permite subir un punto a dos dados o dos puntos a un dado, así que decide aumentar el ⚂ a ⚅ y el ⚄ a ⚃. De esta forma, el resultado de la tirada es: ⚅⚅⚅⚅⚃⚃, seis éxitos. El número de éxitos en los que Cougar supera a Litvak es tres, así que Cougar consigue sujetar al oso ruso y este obtiene un aspecto temporal negativo: «Inmovilizado».

Ahora es el turno de Coyote. Lo que pretende es inyectar a Litvak el suero de la verdad, de modo que su jugador tira tantos dados de acción (negros) como su puntuación de Reflejos (4) y tantos dados complementarios (blancos) como para tirar seis en total: ⚀⚅⚅⚃⚄⚄. Como Cougar ha realizado una acción de apoyo con un resultado de tres éxitos, el jugador de Coyote puede repetir la tirada de tres dados, y así lo hace, repite ⚀ y ⚄⚄. El nuevo resultado es: ⚂⚅⚅⚃⚃⚃. Litvak intenta por todos los medios evitar la inyección: ⚂⚅⚃ por sus Reflejos 3 y ⚄⚄⚄ por los dados complementarios. Ni el jugador de Coyote ni la directora de juego repiten la tirada de ningún dado, así que el resultado final es cuatro éxitos de Coyote frente a dos de Litvak: Coyote inyecta el líquido en el cuerpo del ruso, como quería.

Otros tipos de acciones

Con lo que hemos explicado, se pueden vivir la mayoría de las aventuras de tus personajes favoritos de *Blacksad* jugando a este juego de rol. Sin embargo, en algunas ocasiones puede que necesites alguna regla más para determinar acciones más concretas. En esta sección te facilitamos algunas.

Acciones prolongadas

En general, tanto los desafíos como los enfrentamientos podrán resolverse rápidamente y con una tirada. Sin embargo, a veces la acción exigirá obtener varias tiradas exitosas











para representar el tiempo que se tarda en conseguir dicha acción. Para simular esto, la acción prolongada se resuelve como si de un desafío o un enfrentamiento se tratase, pero previamente el director de juego determina un número de éxitos que deben acumularse para completar la tarea.

En una acción prolongada, las tiradas fallidas no restan los éxitos acumulados, aunque sí pueden generar aspectos para emplear en las tiradas sucesivas de dicha acción. Además, el director de juego puede añadir más intensidad a la acción prolongada indicando que, si tras un número de intentos no se consigue, puede ocurrir una mala consecuencia para el personaje.

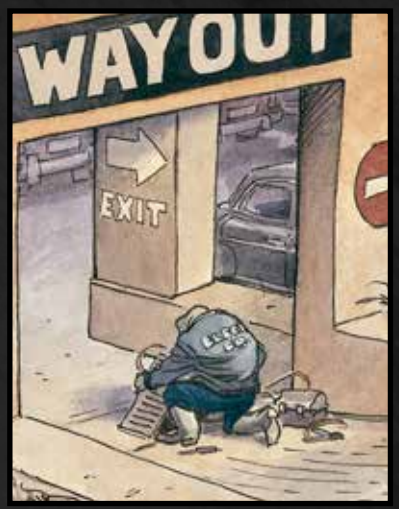
Ejemplo

John Blacksad está vigilando a su amigo Otto Liebber porque teme por su seguridad. El detective observa con unos prismáticos desde la habitación de un hotel cómo el científico se dispone a salir de un aparcamiento de varias plantas. En su vigilancia, se da cuenta de que un tipo sospechoso está preparando lo que parece una bomba y que, si Liebber no sale de allí, no sobrevivirá. Se trata de una acción prolongada en la que el gato detective debe correr hacia el aparcamiento para sacar de allí a su amigo a tiempo.

La directora de juego establece que hay que realizar tres tiradas exitosas de Fortaleza (que equivalen a salir corriendo del hotel, llegar al aparcamiento y sacar a Liebber del coche) a dificultad difícil, ya que el tiempo apremia y es una situación de riesgo.

El jugador de Blacksad hace la primera tirada: ⚀⚂⚂⚃⚄⚄. Como es una acción difícil, se añaden dos fallos por dificultad, lo que hace un resultado de dos éxitos: primera prueba superada. El resultado de la segunda tirada es: ⚂⚄⚄⚀⚀⚄. El ⚀ anula uno de los ⚄ y los dos fallos por dificultad anulan el ⚂⚄. En total queda un éxito. Blacksad llega al aparcamiento, pero sufre un aspecto temporal negativo: «Liebber no lo oye». La tercera y última tirada: ⚀⚁⚂⚀⚄⚄. El fallo de los dados complementarios ⚀ anula el ⚂ y los dos fallos por dificultad anulan el ⚁ y un ⚄. La tirada tiene un resultado de un éxito, pero la directora de juego decide activar el aspecto temporal de la tirada anterior, tras lo que entrega un punto de Superación al jugador de Blacksad, para que este repita todos los éxitos de la tirada. En esta ocasión, el resultado es: ⚀⚃⚃⚀⚁⚄, solo tres éxitos, que se anulan por el ⚀ y los dos fallos por dificultad: Blacksad no logra salir del aparcamiento con Liebber y la bomba explota en sus narices, pero, al menos, «Han salido del coche».











Acciones conjuntas

Algunas acciones podrán realizarse con ayuda de uno o más personajes para intentar conseguir un éxito mayor, pero no todas, pues los personajes pueden entorpecerse en la acción. Se deja al sentido común de los jugadores y del director de juego determinar qué acciones pueden llevarse a cabo como acciones conjuntas.

No confundas una acción conjunta con los apoyos, explicados anteriormente. En un apoyo, cada jugador realiza su acción de manera separada, pero los efectos de la acción de uno benefician a otro. En cambio, en una acción conjunta, los personajes trabajan juntos para lograr el mismo objetivo.

Ejemplo

Los escritores Abraham Greenberg y Chad Lowell están en una taberna de Amarillo, Texas, junto a Bill Sorrows, un flamenco amigo del primero. Por su inseguridad y prudencia, Lowell es carne de cañón para personas tan resueltas como el bisonte y el flamenco, y Greenberg se ha propuesto humillarlo hasta que se decida a dar un paso adelante o reconozca que es un fraude. Con su amigo Sorrows, lo tiene más fácil que nunca.

El jugador de Greenberg cree que Sorrows puede apoyar la acción de su personaje, pero la directora de juego considera más apropiado llevarlo a cabo como una acción conjunta, pues ambos estarán realizando lo mismo: presionar a Lowell.

Las acciones conjuntas se resuelven de manera similar a lo ya visto: los jugadores que controlan a los personajes implicados en la acción conjunta (o el director de juego si se trata de personajes no jugadores) declaran la acción y se determina la característica a usar. Una vez se sepa la característica, se comprueba cuál de los personajes tiene la puntuación más alta en esa característica, pues ese será el coordinador de la acción. El resto de personajes involucrados aportan un +1 a cualquier rasgo aplicable (o al rasgo virtual «Trabajando en equipo» si no hay ningún otro rasgo del personaje que pueda utilizarse), siempre y cuando su puntuación en la característica sea la mitad o más de la puntuación del coordinador.

La resolución de la acción es igual que la de un desafío, un enfrentamiento o incluso un apoyo conjunto para otro personaje.







Ejemplo

Sin duda, la característica a usar en esta acción conjunta es Voluntad. El jugador que interpreta a Greenberg y la directora de juego, que interpreta a Sorrows, comparan las puntuaciones en esta característica de ambos personajes: Greenberg tiene Voluntad 4 y Sorrows, Voluntad 2. El coordinador de la acción será Greenberg y el flamenco aportará un +1 al rasgo de Greenberg «Carismático» +2, que se convierte en +3.

Como lo que pretenden es minar la moral de Lowell, la acción se resolverá como un enfrentamiento de Voluntad entre Greenberg y Lowell, con el aumento en la puntuación del rasgo de Greenberg por colaborar con su amigo Bill Sorrows.

Moralidad

La lucha con uno mismo, el conflicto entre hacer lo correcto o seguir el camino fácil es uno de los temas centrales de las historias de género negro (ver página 58). Los protagonistas de estas historias son antihéroes que caminan al filo de la moralidad, corriendo el riesgo de corromperse y convertirse en los villanos de la historia o terminar destruyéndose a sí mismos.

Conciencia

¿Asesinará Blacksad al empresario Ivo Statoc en su despacho? ¿Confesará Chad Lowell sus crímenes para salvar a un inocente? Estas son algunas preguntas que los personajes deben responder según varíe su puntuación de Conciencia.

La puntuación de Conciencia es un medidor de la integridad moral del personaje. Los personajes con puntuaciones altas son seguros de sí mismos, siguen un código moral estricto y actúan según los ideales de la justicia y el bien. Se mantienen dentro de la ley y son moderados, actúan de forma altruista y son capaces de perdonar con facilidad y realizar grandes sacrificios por otros. Evitan la violencia y buscan soluciones que beneficien a los demás, incluso si eso implica que tengan que sacrificarse. Los personajes con puntuaciones muy bajas están llenos de dudas y remordimientos, a menudo ceden a sus bajos instintos, son egoístas y caen en las tentaciones. Con frecuencia utilizan la violencia para resolver las situaciones, sobre todo cuando creen que tienen amplia ventaja. Son mezquinos y autodestructivos.







Durante el juego, el personaje se verá expuesto a encrucijadas morales y tentaciones y tendrá que elegir entre hacer lo correcto, por mucho que le cueste, o tomar el camino fácil. Cada decisión que comprometa esta integridad será un paso más en el camino hacia la perdición, y puede hacer que su puntuación de Conciencia disminuya y lo acerque más a la ruina moral.

Si en algún momento el personaje baja a 0 puntos de Conciencia, se habrá convertido en un ser sin escrúpulos, deshonesto, egoísta, ruin y malvado. Será el momento en el que salga de la historia como protagonista y se convierta en un miembro más del reparto… o quizá en el villano. Hablaremos de esto más adelante (página 33).

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.

Encrucijadas morales

Durante tus historias de **Blacksad,** los personajes se enfrentarán a dilemas morales: ¿disparar al culpable a bocajarro o llevarlo ante la justicia? ¿Ignorar los gritos de una víctima o ponerse en peligro para salvarla? ¿Aceptar el soborno por olvidar lo que han visto o denunciarlo a las autoridades? Las decisiones que tomen en estas situaciones son las que determinarán por qué camino avanzan. ¿Escucharán la voz de su conciencia o avanzarán en la senda de la perdición?

En principio, será el director de juego quien señale cuándo un personaje se encuentra en una encrucijada moral, y, si bien todos los jugadores son libres de señalar que una situación determinada puede suponer una decisión de este tipo, el director de juego será quien tenga la última palabra.

Según la gravedad del conflicto moral, el director de juego puede asignar al personaje de uno a tres dados de tensión (rojos) para ayudarle en una acción si acepta tomar el camino fácil y no escucha la voz de su conciencia.

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…



Recuerda que, aunque es labor del director de juego decidir cuándo una situación supone una encrucijada moral, el jugador que interpreta al personaje implicado puede solicitar unos dados de tensión (rojos) si cree que los merece en una acción concreta.

Los dados de tensión son un buen recurso para que el personaje pueda salirse con la suya, pero también conllevan un precio: si algún dado de tensión muestra un fallo (un resultado de ⚀) o un éxito doble (un resultado de ⚅), la puntuación de Conciencia del personaje baja un punto inmediatamente. Solo se puede perder un punto de Conciencia por una acción determinada, de forma que si los dados de tensión muestran varios resultados de 1 o 6, la pérdida de Conciencia será la misma: un único punto.

Ejemplo

Blacksad quiere averiguar hasta qué punto Hans Karup, el jefe de policía de The Line, está relacionado con la desaparición de la niña Kyle, así que envía a Weekly a que vigile la casa de este. Husmeando por las ventanas de la casa, Weekly ve a la mujer de Karup, Jezabel, acostándose con Huk, un amigo del jefe de policía. Weekly sabe que entrometerse en los asuntos personales de la gente no está bien, pero si toma algunas fotografías quizá pueda utilizarlas para escribir una buena historia para el periódico, así que, de la manera más discreta que puede, se dispone a utilizar su cámara.

La directora de juego considera que es una encrucijada moral seria y asigna un dado de tensión a la tirada de la jugadora de Weekly. Esta tira cuatro dados de acción (negros) por los Reflejos de Weekly, un dado de tensión (rojo) y un dado complementario (blanco): ⚄ ⚄ ⚄ ⚄ ⚄ ⚀. El fallo del dado complementario ⚀ anula uno de los ⚄, de modo que quedan tres éxitos (⚄ ⚄ ⚄). Como el resultado del dado de tensión no es ⚀ ni ⚅, Weekly no pierde ningún punto de Conciencia. La directora de juego determina que la dificultad de esta tirada es media, por lo que uno de los éxitos queda anulado por el fallo por dificultad. Con dos éxitos, Weekly consigue sacar las fotos sin que la pareja lo descubra.

En algunas situaciones, no será necesaria una tirada de dados para resolver la situación planteada en una encrucijada moral. El personaje puede sencillamente hacer lo incorrecto porque le beneficia y resolver la situación sin que se requiera una tirada de dados. En este caso, aún se realiza una tirada con los dados de tensión que el director de juego considere apropiados, para comprobar si se obtiene algún resultado de 1 o 6 y, en consecuencia, la Conciencia del personaje disminuye un punto. Si el personaje tiene algún punto de Superación cuando sucede esto, entonces también pierde un punto de Superación (ver página 34).

Ejemplo

En su investigación sobre el asesinato de Natalia Wilford, el comisario Smirnov ha recibido órdenes de encubrir al asesino, pues parece que es alguien demasiado importante en la ciudad. El comisario se debate entre aceptar para proteger su cargo, aunque sabe que no es lo correcto, o continuar la investigación en busca de justicia. Al final decide ceder ante sus superiores y pedir a Blacksad, un detective ajeno a las fuerzas del orden, que investigue por él. Esta encrucijada moral se ha resuelto mediante una toma de decisión de Smirnov, así que el jugador que interpreta al pastor alemán debe hacer una tirada de los dados de tensión correspondientes solo para averiguar si su personaje pierde algún punto de Conciencia. La directora de juego considera esta encrucijada como seria, así que el dado rueda: ⚅. La Conciencia de Smirnov disminuye un punto y este pierde un punto de Superación.











Tentaciones

En ocasiones, los personajes del género negro tienen momentos de debilidad en los que ceden a la tentación y se dejan llevar por sus deseos sin pensar en las consecuencias. Ya se trate de sucumbir a los encantos de la persona equivocada, beber más de la cuenta o hacer una apuesta arriesgada en el peor momento, las tentaciones rodean a los personajes de **Blacksad,** poniendo obstáculos en su camino.

Cuando un personaje se vea tentado, el jugador que lo interpreta puede, normalmente, elegir si este cae o no en la tentación: al fin y al cabo, el jugador tiene libertad de interpretar a su personaje de la forma que considere mejor. Sin embargo, ¿no actuamos a veces en contra de nuestra propia voluntad, como si fuéramos incapaces de controlarnos? Por esto el director de juego puede pedir un desafío de Voluntad para determinar si el personaje resiste la tentación o cae en ella. Dicho de otro modo, si el director de juego cree que la Conciencia del personaje podría llevarlo a tomar una decisión contraria a la que el jugador considera más adecuada en ese momento, puede pedir que se realice un desafío de Voluntad para decidir qué sucede finalmente.

La dificultad de este desafío depende de lo fuerte que sea la tentación, como se indica en la tabla siguiente.

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 el desafío de Voluntad, entonces resiste la tentación: gana inmediatamente un punto de Superación y la rechaza o evita, como corresponda.

Ejemplo

Weekly acude al hotel Happy Dwelling buscando al gallo Junior Harper para hacerle algunas preguntas sobre su pasado con Sebastian Fletcher y Bill Lenoir. Nada más entrar, lo asaltan un par de prostitutas; cuando sube las escaleras, se choca con otra. Weekly podría caer en la tentación y dejar su misión de lado, así que la directora de juego le pide a la jugadora que interpreta a Weekly que haga un desafío de Voluntad. Como las mujeres son una de las debilidades del periodista, será una tentación difícil de superar (2).

Weekly tiene Voluntad 4. La jugadora tira los dados: ⚀ ⚄ ⚅ ⚅ ⚂ ⚂. *No hay ningún fallo en los resultados de los dados, pero como es un desafío difícil, dos fallos por dificultad anulan los éxitos* ⚄ *y* ⚅. *Weekly logra resistir la tentación; no es un irresponsable y tiene sentido del deber, pero obtiene un aspecto temporal negativo llamado «Las prostitutas desconfían de él» porque su rechazo ha hecho que las prostitutas piensen que es un polizonte. Además, gana un punto de Superación.*

Si el personaje falla, cae en ella de lleno: se deja llevar por sus impulsos y el director de juego narra qué es lo que le sucede al personaje. En este último caso, si en los dados complementarios (blancos) sale al menos un fallo (un resultado de ⚀), el personaje pierde, además, un punto de Conciencia.

Ejemplo

Sebastian Fletcher ha convencido a Carl, el encargado del Wild Note, de que le deje actuar esa noche en la sala. Carl sabe de la adicción de Fletcher a la droga y le preocupa



que pueda dar una imagen pésima en el escenario, así que le advierte que debe estar limpio para la actuación. Pero llega la noche y la directora de juego cree que es necesario hacer un desafío de Voluntad para ver si Fletcher resiste la tentación o no. Por desgracia, al jugador que interpreta a Fletcher no le quedan puntos de Superación, así que no puede hacer que su personaje la supere directamente (ver página 34). Como el grado de adicción es muy alto, la dificultad será 3. El resultado es: ⚀⚁⚂⚃⚀⚄, *un fracaso fatal. Como uno de los dados complementarios es un* ⚀, *el pianista pierde, además, un punto de Conciencia. La directora de juego describe cómo Fletcher cae en la tentación de drogarse antes de salir al escenario, cómo tiene una bonita ilusión en la que él es feliz junto a su esposa y su hijo y cómo unos golpes en la puerta lo devuelven a la cruel y triste realidad.*

En determinadas circunstancias, puede ser el propio jugador quien pida un desafío de Voluntad para su personaje si no tiene claro cómo actuaría en ese momento o si prefiere dejar a los dados la decisión de lo que pasará a continuación. Puede ser muy divertido dejar en manos de la conciencia del personaje lo que va a ocurrir… y también es una forma de recuperar puntos de Superación si el personaje logra resistir la tentación. En todo caso, el director de juego tiene la última palabra sobre si un desafío de Voluntad es necesario o no y debería evitar que los jugadores abusen de esta mecánica a su favor con tentaciones irrelevantes para la historia: deberían darse en momentos dramáticos en los que caer en ella o dejarla pasar pueda suponer realmente una diferencia en la historia o en el desarrollo del personaje, no cada vez que este entre en un bar o alguien atractivo se le insinúe. Si el hecho de que el personaje caiga o no en la tentación no va a tener ningún efecto en la historia o en sí mismo, entonces ¿dónde está el conflicto?

Tocar fondo

Si la Conciencia del personaje baja a 0, este se habrá degradado por completo: se ha balanceado al borde del abismo por última vez y ahora su caída ha llegado a su fin, ha tocado fondo. Su degeneración moral es completa y nada le importa excepto él mismo. No tendrá prejuicios de ningún tipo y será capaz de hacer cualquier atrocidad sin sentir ningún tipo de remordimientos. El personaje estará atrapado para siempre en el vicio y la degradación.

¿Para siempre? Bueno, aún no. El personaje todavía tendrá una oportunidad: si logra redimirse antes de que termine la historia (ver el siguiente apartado, «Redención») aún habrá esperanza para él.

Un personaje que termina el volumen (ver página 56) con Conciencia 0 se ha perdido para siempre y ya no podrá seguir siendo el personaje de un jugador. Todavía podrá ser un personaje secundario o incluso puede que su nuevo papel sea el del villano de la historia, pero en todo caso deja de ser el personaje del jugador que lo interpretaba y pasa a ser del director de juego.

Redención

Aunque caer en la espiral de perdición es lo más fácil y rápido para los personajes de **Blacksad,** también pueden redimirse. Si, en el transcurso del volumen (ver página 56), el personaje protagoniza una escena de sacrificio, se pone en grave peligro para proteger a un inocente, rechaza un importante beneficio personal por no perjudicar a otros o tiene un gesto equivalente, aún hay esperanza para él.

Es importante no trivializar la redención: no se trata de cumplir de vez en cuando para mantener la Conciencia alta. La escena de redención tiene que ser un sacrificio importante, un giro de ciento ochenta grados en el camino descendente,

en definitiva, un gesto significativo de verdad. Si el director de juego y los demás jugadores no reconocen la escena como una seña de redención, entonces es que no lo es.

Al protagonizar una escena de redención, el personaje recupera automáticamente un punto de Conciencia. Además, hace un desafío de Voluntad a dificultad difícil (2). Si lo supera, recupera un punto adicional de Conciencia por cada éxito obtenido. En este desafío, como no se trata de ninguna acción, no se tiene en cuenta el balance de fallos o éxitos excedentes (página 23).

Ejemplo

Chad Lowell ha recorrido un largo camino lleno de baches: ha robado un coche, ha asesinado a su amigo, ha dejado que la muerte de un compañero se mantenga en secreto y está a punto de huir después de que un autobús haya atropellado a su agente. La Conciencia de Lowell ha caído a 0 y los remordimientos están a punto de acabar con él. Entonces, ve cómo unos agentes del FBI quieren arrestar a Blacksad por el asesinato de Abraham Greenberg. Blacksad puede haber cometido errores en su vida, pero desde luego no es responsable de esa muerte, y Lowell lo sabe bien. Sin dudar un momento, el joven león confiesa su asesinato y se entrega a las fuerzas del orden esperando estar haciendo algo bello.

Toda la mesa de juego está de acuerdo en que Chad Lowell se ha redimido, así que recibe un punto de Conciencia y el jugador que lo interpreta realiza un desafío de Voluntad: ⚀ ⚅ ⚂ ⚄ ⚅ ⚅. *Los dos fallos por dificultad anulan el éxito de los dados de acción* ⚅ *y uno de los complementarios* ⚅, *lo que deja un éxito. Lowell recupera un punto extra de Conciencia.*

La redención de un personaje no es algo que tomar a la ligera ni que ocurra de forma continuada. Un personaje solo puede tener una oportunidad de redimirse en cada volumen.

Superación

Los puntos de Superación representan la propia identidad, la fidelidad a uno mismo, la capacidad de dar lo mejor en las situaciones más adversas. Al comenzar la historia, un personaje tiene tantos puntos de Superación como su puntuación de Conciencia, y cuando la puntuación de Conciencia baja un punto, el personaje inmediatamente pierde un punto de Superación. Si bien durante el juego estos puntos se gastarán normalmente para activar aspectos, también sirven para otras cuestiones:

- **Adelantarse:** En una situación de combate, un personaje puede adelantarse para actuar antes de su viñeta gastando un punto de Superación (ver página 40).
- **No es tan grave como parece:** Cuando un personaje sufre una herida, puede gastar uno o más puntos de Superación para hacer que el daño recibido no sea tan grave como parecía. Por cada punto de Superación gastado puede reducirse en uno el nivel de la herida (ver página 46). Esto no afecta a los puntos de daño recibidos, que son los mismos aunque la herida se reduzca a un nivel menor.
- **Fuerzas de flaqueza:** Un personaje que ha perdido puntos de Resistencia puede sacar fuerzas de flaqueza para recuperarse. El gasto de un punto de Superación permite recuperar la mitad de los puntos de Resistencia que el personaje haya perdido (ver página 44).
- **Sacar ventaja de la situación:** Un personaje puede sacar ventaja de la situación activando aspectos, tal y como se explica en la página 38. La activación de cualquier aspecto requiere el gasto de un punto de Superación.
- **Superar una tentación:** Cuando el personaje se enfrenta a una tentación, puede gastar un punto de Superación para superarla. Esta decisión se tiene que hacer antes de tirar los dados; una vez se hayan tirado, deberá aceptarse su resultado (página 32).
- **Volver a intentarlo:** Muchas de las pruebas descritas en estas reglas indican que, en caso de fallo, el personaje no puede volver a intentarlo de nuevo (por ejemplo, al tratar de intimidar a otros personajes, ver página 52), pero





el gasto de un punto de Superación permite intentar de nuevo este tipo de acción. Intentar de nuevo no es repetir una tirada, es volver a realizar una acción que normalmente no se podría repetir.

Los puntos de Superación se reinician al valor de la Conciencia del personaje al comienzo de cada volumen. En el transcurso del mismo, también pueden aumentar (incluso por encima del nivel de Conciencia) en los siguientes casos:

- **Encarar la adversidad:** Cuando se activa un aspecto contra un personaje, este gana un punto de Superación. El aspecto activado puede ser del propio personaje o de otro tipo (ver página 38), pero lo importante es que el resultado de la activación lo perjudique directamente (ver página 38).
- **Superar la tentación:** Cuando un personaje se enfrenta a una tentación y la supera mediante el desafío de Voluntad correspondiente, gana un punto de Superación. Si la supera gastando un punto de Superación, no gana nada por hacerlo (página 32).
- **Redimirse:** Si un personaje protagoniza una escena de redención (ver página 33), recupera un punto de Superación por cada punto de Conciencia que gane por dicha escena.

Los personajes no jugadores no tienen puntos de Superación de los que llevar la cuenta. El director de juego puede forzar el efecto que tendrían esos puntos en cualquier momento, eso sí, entregando el punto de Superación correspondiente a los jugadores cuyo personaje es afectado.

Instinto

Todos tenemos un lado animal, y en **Blacksad** ese lado animal es especialmente evidente. Como los animales, tenemos **instintos,** impulsos que nos indican cómo actuar en busca de la propia supervivencia, muchas veces al margen de las consideraciones éticas o morales.

Los personajes con puntuaciones de Conciencia bajas son más propensos a dejarse llevar por sus instintos y a moverse guiados por ellos sin pensar en las consecuencias. Al fin y al cabo, es la conciencia lo que nos hace humanos, pero en ciertas circunstancias puede ser un obstáculo para nuestra propia supervivencia. Salvo que el director de juego decida lo contrario, solo los personajes con Conciencia 6 o menos pueden utilizar el Instinto. Aquellos con Conciencia 7 o más están demasiado guiados por su sistema de valores y las convenciones morales como para escuchar a su lado animal.

Cuando el personaje se encuentre en una situación peligrosa o estresante, el jugador que lo interpreta puede pedir un desafío de Conciencia para que se deje llevar por sus instintos. Usa la puntuación de Conciencia como característica para determinar los dados de acción (negros) utilizados. Añade si son necesarios dados complementarios (blancos) hasta completar seis de la manera normal. La dificultad depende de lo estresante que resulte la situación o el grado de peligro real que corra el personaje, según la tabla siguiente:

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 el resultado del desafío de Conciencia es un fallo, entonces el personaje gana un punto de Instinto. Si en los resultados de los dados complementarios (blancos) hay algún fallo (es decir, un [•]), el personaje, además, pierde un punto de



Conciencia. Por el contrario, si el resultado del desafío es un éxito, el personaje no gana ningún punto y, además, no podrá usar puntos de Instinto durante el resto de la escena. Como en el caso de la redención (página 33), en este desafío tampoco se tiene en cuenta el balance de éxitos o fallos excedentes (página 23).

Como ves, en esta situación, fallar el desafío de Conciencia beneficia al personaje, ya que el punto de Instinto podrá usarse en su favor, como veremos más adelante. Por eso, en este caso es posible utilizar los rasgos para mover hacia abajo el resultado de los dados (ver página 22). No obstante, date cuenta de que fallar el desafío también supone el riesgo de sacrificar algo de su humanidad mediante una posible pérdida de Conciencia. Fallar este desafío significa dejarse llevar por el lado animal y obtener ventajas de ello, mientras que el éxito representa el triunfo de la moralidad y el control racional, lo que no siempre representa la forma más efectiva de actuar.

Aunque muchos instintos son egoístas y están vinculados a la propia supervivencia, otros pueden ser más nobles, como los relativos a la protección de los seres queridos o de seres que juzguemos como inocentes, como los niños.

Ejemplo

Hans Karup, el jefe de policía de The Line, está de camino a la iglesia cuando John Blacksad comienza a lanzar acusaciones contra él y su compañero Huk. Ninguna de ellas lo afecta realmente, salvo la que sugiere que el zorro está acostándose con Jezabel, la mujer de Karup. El jugador que interpreta al jefe de policía cree que es una situación lo suficientemente bochornosa para su personaje como para pedir un desafío de Conciencia. La dificultad depende de la situación a la que está enfrentándose Karup: claramente es una humillación social, que, acentuada por su trasfondo, es aún más grave, así que la directora de juego decide que la dificultad será 2.

Para realizar la tirada, el jugador tira tantos dados de acción (negros) como la puntuación de Conciencia de Hans Karup (5) y tantos dados complementarios (blancos) como para tirar seis dados en total: , tres éxitos. En este caso, el rasgo de Karup «Orgulloso» +1 está directamente relacionado con la situación, así que el jugador lo activa gastando un punto de Superación para repetir los tres éxitos que ha sacado ( ), y el nuevo resultado es: . Ahora utiliza ese mismo rasgo para convertir el resultado en un y quedarse solo con un éxito. Así, como la dificultad es 2, el resultado del desafío es un fallo y Hans Karup obtiene 1 punto de Instinto, que guardará para más adelante. Karup ordena a Huk que vaya a verlo después del ensayo con el coro de la iglesia.

Los puntos de Instinto acumulados pueden gastarse en cualquier momento para activar un impulso. Un **impulso** es una acción especial en la que el lado animal del personaje lo domina y le hace actuar de manera extraordinaria. Por lo general, un impulso tiene efecto en una única viñeta (ver página 55), pero no cuenta como una acción, de modo que el personaje puede activar el impulso correspondiente y luego realizar la acción que se beneficia de él. Solo puede activarse un impulso por acción.

A continuación te ofrecemos unos cuantos impulsos de ejemplo. El director de juego y los jugadores son libres de proponer otros nuevos, buscando que sean equilibrados a nivel de reglas con los ya existentes.

- **Furia.** La adrenalina bombea el cuerpo del personaje y lo hace letal en el cuerpo a cuerpo. El personaje recibe un +3 a su Fortaleza a efectos de calcular el daño de su siguiente ataque. Además, en dicho ataque los éxitos en los dados complementarios (blancos) hacen daño completo en lugar del punto de daño habitual (ver página 42).





- **Dureza.** Los músculos tensos del personaje parecen capaces de resistir todo tipo de daño. El personaje puede reducir el daño de un ataque en 10 puntos.
- **Escurridizo.** Los reflejos del personaje se agudizan y le hacen reaccionar rápidamente ante cualquier ataque. El personaje recibe un +2 a su Defensa desde esta viñeta hasta su siguiente viñeta de la página siguiente (ver página 40).
- **Amenazador.** La presencia del personaje proyecta un aura temible de depredador, que cualquiera en su presencia percibe como peligrosa. El personaje puede intimidar a un personaje secundario sin necesidad de tirar los dados o recibir dos éxitos automáticos en un intento de intimidar a un personaje principal (ver página 52).
- **Embelesar.** Las feromonas del personaje se disparan y lo hacen irresistible para cualquiera sexualmente receptivo. El personaje puede seducir a un personaje secundario sin necesidad de tirar los dados o recibir dos éxitos automáticos si lo que pretende es seducir a un personaje principal (ver página 50).
- **Felino.** El cuerpo del personaje responde como un resorte y le permite realizar una proeza física increíble. El personaje puede superar un desafío físico de saltar, trepar o caer sin necesidad de tirar los dados.
- **Corazonada.** Algo dentro del personaje lo impulsa a desconfiar de una persona o intuir la inocencia de otra, como si oliera la culpabilidad. El personaje recibe una pista sobre quién es el culpable o sobre cualquier aspecto de la investigación relevante a discreción del director de juego.
- **Ímpetu.** Con una asombrosa celeridad, el personaje es capaz de actuar el doble de rápido. El personaje puede realizar una segunda acción en su viñeta de esa página.

Ejemplo

Tras el ensayo con el coro, Hans Karup y Huk se quedan a solas en la iglesia, donde el oso puede descargar la ira contenida por la revelación que le hizo Blacksad. Karup inicia una pelea contra Huk y el jugador que lo interpreta decide gastar el punto de Instinto que ganó en la escena anterior para activar un impulso de ímpetu, que permite al personaje hacer dos acciones en su viñeta. Con las tiradas adecuadas, Karup pega una patada al zorro (primera acción) y lo levanta para lanzarlo hacia los bancos de la iglesia (segunda acción).

Aspectos

Los personajes de *Blacksad* están cargados de matices que los hacen únicos, no solo porque se tratan de animales antropomorfos, sino también porque tienen una serie de singularidades que hablan de su historia.

En el juego de rol, esto se representa mediante los aspectos. Los aspectos sirven para determinar cómo son los personajes que aparecen en las diferentes escenas, el escenario en el que se encuentran y la propia historia que están viviendo. No se quedan en meros elementos descriptivos, sino que sintetizan en una frase la historia de los personajes y de los lugares que visitan o han visitado.

Consideramos cuatro tipos de aspectos desde el punto de vista del personaje: aspectos propios (que pertenecen a dicho personaje), aspectos ajenos (que pertenecen a los demás personajes, principales y secundarios), aspectos de situación (que pertenecen a los escenarios y situaciones que viven los personajes) y aspectos implícitos (que se sobreentienden aunque no estén citados de forma explícita).

Aspectos propios

Los aspectos propios son aquellos descriptores que están en la ficha de nuestro personaje, como el concepto, los rasgos,





los hitos o la complicación. Cubren a los personajes de matices y los dotan de profundidad. Son elementos principalmente narrativos, aunque pueden servir para mejorar ciertas acciones de nuestros personajes. Si tu personaje es un oso polar jefe de policía racista (como Hans Karup), de sus aspectos propios se puede deducir que es fuerte y fiero (por la especie), con una posición social importante (por la ocupación) y que juzga a las personas por su raza (por la condición).

Aspectos ajenos

Los aspectos ajenos son como los propios, pero aplicados a los personajes de los demás (incluidos los no jugadores). De igual forma que los aspectos propios sirven para darle profundidad a nuestro personaje, los ajenos sirven para conocer más detalles sobre el resto.

Aspectos de situación

Los escenarios y las situaciones que envuelven a los personajes también tienen aspectos que les confieren un carácter especial. Los aspectos de situación permiten matizar los lugares que visitan los personajes, los objetos con los que interactúan e incluso el clima que llena la escena. Cualquier descriptor que el director de juego utilice para describir la acción o el escenario puede considerarse un aspecto de situación.

Aspectos implícitos

Los aspectos implícitos son todos aquellos que no se mencionan de forma directa, sino que se sobreentienden por la propia narración. Bajo la consideración del director de juego, se utilizan de la misma manera que el resto de aspectos. Por ejemplo, si los personajes pasean por la noche por el puerto, no hace falta especificar que está oscuro, que hay contenedores donde esconderse o que el ambiente es húmedo: todos son aspectos implícitos a la situación de estar en el puerto por la noche.

Uso de los aspectos

Los aspectos tienen dos funciones principales: permitir al director de juego y a los jugadores interactuar con la historia de una manera más viva, haciéndolos partícipes directos de ella, y servir de herramientas para obtener ciertos beneficios.

La primera función está implícita en los propios aspectos. Un solo vistazo nos permitirá captar cuáles son las peculiaridades importantes de los personajes, los objetos y el ambiente, y poder interpretar de una forma más sencilla y divertida.

La segunda función se lleva a cabo mediante la activación de aspectos. Un jugador puede activar un aspecto para generar una serie de ventajas, siempre y cuando se cumplan los siguientes factores: que la activación del aspecto tenga una justificación narrativa, es decir, que su uso sea pertinente, que el aspecto esté disponible para activarse y que el jugador gaste un punto de Superación.

Si se cumplen estos factores y existe un consenso entre los jugadores y el director de juego, se puede activar un aspecto para beneficiarse de uno de los siguientes efectos:

- **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 de acción ⚅ y complementarios ⚅ contarán como dos éxitos, en lugar de uno, como sucede normalmente en los dados de tensión (rojos). Como explicamos en la página 22, los dados de tensión no pueden repetirse al activar un aspecto.

Ejemplo

En el ejemplo de la página 22, cuando Blacksad estaba buscando pistas en el apartamento de Leon Kronski, su jugador activó el hito «El único trabajo que ha mantenido es el de detective privado» para volver a tirar los dados de acción (negros) que sacaron ⚂⚂ y los tres dados complementarios (blancos). Los nuevos resultados fueron: ⚂⚂⚀⚀⚅. Si hubiera sacado algún ⚅ o ⚅, habría contado como un éxito doble.

- **Afectar negativamente 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, página 35) a repetir los dados que él elija. Además, en esa tirada, los





resultados de ⚀ en los dados de acción cuentan como fallos que cancelan éxitos, como sucede normalmente en los dados complementarios ⚀ y de tensión ⚀. De nuevo, los dados de tensión no pueden repetirse.

Ejemplo

En el ejemplo de la página 27, cuando John Blacksad estaba corriendo para salvar a su amigo Otto Liebber de la explosión en el aparcamiento, en la última tirada de la acción prolongada, la directora de juego activó el aspecto temporal «Liebber no lo oye» que había resultado de la tirada previa para que el jugador tuviera que repetir los éxitos que había sacado. Los nuevos resultados fueron: ⚄ ⚄ ⚂ ⚅. Si en los dados de acción que se volvieron a tirar hubiera salido algún ⚀, se hubiera considerado un fallo y habría cancelado un éxito.

- **Añadir un elemento narrativo en la escena:** El jugador puede introducir un elemento en la historia relacionado con el aspecto activado.

Ejemplo

El cobarde de Samuel Gotfield se ha vendido al senador Gallo y ha delatado la ubicación de los Doce Apóstoles. El FBI acude rápidamente para detener a los comunistas, pero John Blacksad llega justo en el momento en el que están prendiéndolos. Blacksad quiere rescatar a Alma Mayer, pero ¿cómo podría hacerlo sin causar revuelo? El jugador que lo interpreta gasta un punto de Superación y declara que Blacksad tiene una placa de FBI a su nombre falsa. Esta placa le permite hacerse pasar por un agente y salir huyendo con Alma sin tener que hacer frente a Cougar y sus compañeros.

Si la activación de un aspecto de cualquier tipo perjudica al personaje de otro jugador, dicho personaje recibe un punto de Superación. Esto incluye el uso que haga el director de juego de los aspectos: los personajes secundarios no tienen puntos de Superación y el director de juego es libre de activar aspectos sin necesidad de hacer ningún gasto de dichos puntos, pero el personaje jugador que se vea perjudicado por el uso que haga el director de un aspecto recibe un punto de Superación.

Complicaciones

En las historias de género negro en general y en el cómic de *Blacksad* en particular, los personajes no tienen que luchar solo contra sus enemigos o los enigmas que se les plantean, sino también contra ellos mismos y sus debilidades. Como vimos en el **capítulo 1: Personajes** (página 16), los personajes jugadores tienen una complicación que se considera un aspecto a efectos de reglas de juego.

Un personaje al que se perjudica al activar su complicación recibe un punto de Superación de la forma habitual. Sin embargo, en este caso concreto, el jugador afectado puede rechazar el punto de Superación y gastar uno propio para





impedir dicha activación, representando que el personaje es capaz de vivir con su limitación y sobreponerse a ella ocasionalmente.

Combate

Uno de los elementos más importantes de las historias de *Blacksad* es el combate. Cuando Blacksad se enfrenta al hombre lagarto en mitad de una calle cubierta de niebla o el momento en el que Chad Lowell dispara a su amigo Abraham Greenberg en un arranque de ira son algunos ejemplos. La violencia es un ingrediente muy importante en las historias de género negro, y en el juego de rol de **Blacksad** hemos optado por un sistema ágil para representarlo. Este sistema nace de la mecánica básica del juego antes vista y se nutre de los mismos conceptos. En general, los combates se resuelven mediante desafíos en los que la dificultad está determinada por la Defensa del blanco. Para entender mejor cómo se desarrolla la acción, el combate se divide en una serie de secuencias que servirán para delimitar el tiempo de la escena.

Secuencia de combate

El combate es un continuo en el que los personajes atacan y responden a los ataques que sufren. La secuencia de combate nos permite encapsular el combate en páginas, como si de un cómic se tratara. Cada página se divide en **viñetas,** que se corresponden con el turno de cada personaje. De este modo, una página se compone de las viñetas de cada personaje y, una vez que todos han actuado, se pasa a la página siguiente. Una **página** es una medida de tiempo abstracta y equivale a entre cinco y diez segundos de tiempo dentro de la historia que estemos jugando. Cada viñeta es una fracción de este tiempo y varias viñetas sucesivas pueden estar ocurriendo prácticamente a la vez, pero se resuelven secuencialmente por una cuestión de sencillez. La secuencia básica del combate se desarrolla de la siguiente manera:

1. El director de juego determina qué personajes son conscientes de la presencia de sus oponentes. Si hay algún combatiente que sea ajeno a la presencia de sus contrincantes, se produce una página inicial de sorpresa antes de comenzar el combate normal. En esta página de sorpresa solo tienen viñeta los personajes que son conscientes del combate, los personajes sorprendidos no pueden actuar todavía. Si todos son conscientes de sus oponentes, no existe la página de sorpresa y se empieza directamente en una página normal en la que todos los personajes tienen una viñeta para actuar.

2. Dentro de la página, los personajes actúan por orden de su puntuación de Iniciativa. Si alguno quiere adelantarse, puede gastar un punto de Superación para actuar en el momento que quiera. Por el contrario, si lo que quiere es retrasarse, no tiene que gastar ningún punto. En cualquiera de estos casos, el orden se restablece en la siguiente página. En las páginas de sorpresa, los personajes sorprendidos no participan y, por tanto, no realizan ninguna acción.

3. Cuando todos los personajes han tenido su viñeta y han realizado su acción o acciones, la página termina y comienza una nueva: el personaje con el valor de Iniciativa más alto vuelve a actuar y se repiten los pasos 2 y 3 hasta la finalización del combate.

Iniciativa

La puntuación de Iniciativa es un valor fijo que se calcula sumando el Intelecto y los Reflejos del personaje. Esto significa que, en circunstancias normales, los personajes actúan en el mismo orden.



Si un personaje principal y uno secundario tienen el mismo valor de Iniciativa, el jugador que interpreta al personaje principal decide quién actúa primero en cada página. Si son dos personajes jugadores los empatados, sus jugadores pueden decidir cuál actúa primero. Si no hay acuerdo entre ellos o si se trata de dos personajes secundarios, el director de juego decide el orden de las viñetas.

Sin embargo, durante una página de combate, cualquier jugador puede gastar un punto de Superación para adelantar a su personaje y que actúe antes de lo que corresponde a su Iniciativa. Cuando varios jugadores decidan hacer este gasto de Superación para adelantarse, el que haya declarado adelantarse en primer lugar actúa primero.

Ejemplo

Tras la explosión en el aparcamiento del que estaba saliendo Otto Liebber, John Blacksad corre detrás del responsable: un gavial asesino a sueldo llamado Ribs, que está frente al escaparate de una zapatería cuando Blacksad llega a él. Se comparan los valores de Iniciativa de ambos personajes: los dos tienen el mismo, 7. Como Ribs es un personaje secundario, el jugador de Blacksad decide quién actúa primero, y, evidentemente, es Blacksad.

Ataque

La acción de ataque debería ser, según la lógica explicada previamente en el apartado «Mecánica básica», un enfrentamiento (ver página 24). Sin embargo, para reducir el número de tiradas de dados con la finalidad de hacerlo más emocionante y rápido, se resuelve como un desafío. Además, una única tirada nos va a servir para determinar si el ataque impacta y, en caso afirmativo, el daño que infligimos con él.

Para realizar un ataque, usaremos la puntuación de Reflejos del personaje y un rasgo que resulte apropiado. A diferencia de los demás desafíos, la dificultad en las tiradas de ataque no es un valor fijado por el director de juego, sino uno determinado por el blanco. El valor de dificultad de un ataque corresponde con el valor de Defensa del personaje objetivo, pues se da por hecho que está defendiéndose. Si por alguna circunstancia el objetivo no estuviera defendiéndose, considera que su Defensa es 0.

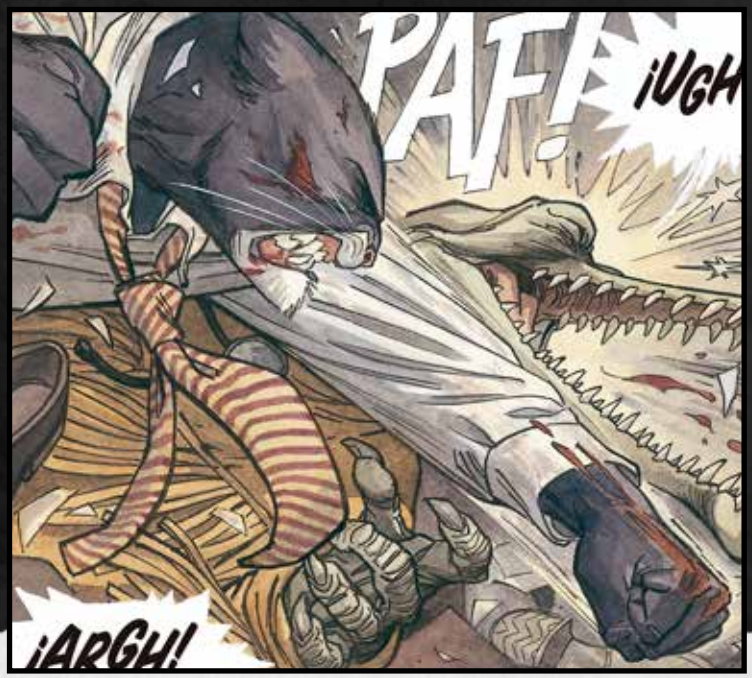
Como en cualquier desafío, el personaje tira los dados que correspondan, hace repeticiones de dados si tiene la posibilidad de hacerlo, aplica el rasgo apropiado y, por último, cuenta los éxitos. Recuerda que la Defensa del blanco es la dificultad del ataque y, por tanto, son fallos que cancelan éxitos de dicha tirada. Si el resultado final son uno o más éxitos, el ataque ha impactado y el daño dependerá del número de éxitos que se han obtenido (ver página 42).

Ejemplo

Blacksad va a abalanzarse sobre Ribs para derribarlo. El jugador que lo interpreta tira los dados correspondientes, teniendo en cuenta que Blacksad tiene Reflejos 4: ⚃ ⚃ ⚄ ⚅ ⚀ ⚂ *. La Defensa de Ribs es 2, así que el jugador utiliza el rasgo de Blacksad «Pelea callejera» +2 para subir el* ⚂ *a* ⚅ *y tener al menos un éxito. Blacksad y Ribs caen adentro de la tienda, pero al gato se le quedan clavados un montón de «Cristales del escaparate» en forma de aspecto temporal.*

Ataques a distancia

A diferencia de lo que ocurre en los ataques cuerpo a cuerpo, en los ataques a distancia hay otro factor además de la Defensa del blanco que debe tenerse en consideración a







la hora de determinar la dificultad del ataque: la distancia entre el atacante y su objetivo.

En **Blacksad** hemos reducido la distancia de forma abstracta a cuatro categorías: alcance inmediato, corto, medio y largo. Las armas cuerpo a cuerpo solo pueden usarse a alcance inmediato, es decir, cuando el atacante y el blanco se encuentran a una distancia a la que pueden tocarse, mientras que las armas a distancia pueden usarse, además, en una o más de las otras categorías, dependiendo del arma. Puedes ver las armas y sus alcances en la tabla de armas y ataques en esta misma página.

Según la distancia a la que se encuentre, incrementa la Defensa del blanco según la tabla de dificultad siguiente:

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

Recuerda que la Defensa del objetivo es 0 si no sabe que está siendo blanco de un ataque. Esto es importante, pues es difícil que los personajes a medio o largo alcance sepan que están atacándolos hasta que sea demasiado tarde.

Daño

Cuando un ataque tiene éxito, llega el momento de determinar el daño que provoca. Este dependerá de los éxitos obtenidos en la tirada de ataque (después de descartar aquellos que se anulan por los fallos, incluyendo la Defensa del blanco que recordemos actúa como fallos extra). Cada éxito produce un daño que depende del tipo de ataque, como se ve en la tabla siguiente. Conviene recordar que un ⚅ en un dado de tensión equivale a dos éxitos, por lo que hará el doble de daño. A discreción del director de juego, un resultado de *«No, pero...»* (un balance de cero entre éxitos y fallos) en lugar de considerarse un fracaso con un aspecto temporal positivo puede tratarse como un rasguño. Un rasguño produce al blanco la mitad del daño indicado en la tabla, redondeando hacia abajo.

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

Ejemplo

En el ejemplo de la pelea entre Blacksad y Ribs, Blacksad logró impactar al cocodrilo con un único éxito (su tirada tenía originalmente tres éxitos, pero una vez descontada la Defensa 2 de Ribs queda solo un éxito para calcular el daño). Como el combate se está produciendo sin armas, cada éxito produce tantos puntos de daño como el valor de Fortaleza del personaje (en el caso de Blacksad, 3). El daño total de este ataque es 3. Si Blacksad hubiera conseguido un éxito más su ataque hubiera producido 3 + 3 = 6 puntos de daño.

Protección

En este juego, un disparo puede significar una muerte dramática para tu personaje. En general, los personajes



LA NARRACIÓN EN EL COMBATE

EN EL JUEGO DE ROL DE **BLACKSAD**, LA NARRACIÓN DE LAS ESCENAS Y, POR TANTO, DEL COMBATE SE HACE ESPECIALMENTE IMPORTANTE, YA QUE TRANSPORTAN LAS SENSACIONES DEL CÓMIC A LA MESA DE JUEGO. TANTO JUGADORES COMO DIRECTOR DEL JUEGO DEBERÍAN DESCRIBIR LO QUE HACEN SUS PERSONAJES Y LO QUE SUCEDE A SU ALREDEDOR CON TODO LUJO DE DETALLES. EL HUMO DEL TABACO QUE DIFUMINA LOS RINCONES OSCUROS DEL NEW ORLEANS JAZZ 'N FUN, EL RASGUIDO DE UN MECHÓN DE PELO COMO SEÑAL DE INTIMIDACIÓN O EL AGRADABLE VIENTO EN LA CARA MIENTRAS ACELERAS POR LA AUTOVÍA EN UN DESCAPOTABLE SON ALGUNOS EJEMPLOS.

CUANDO ACTIVES UN ASPECTO DURANTE UN COMBATE, TENDRÁS QUE HACER UN USO AÚN MAYOR DE TU CAPACIDAD IMAGINATIVA PARA DESCRIBIR DE UNA MANERA PERTINENTE LA CONSECUENCIA DE ESA ACTIVACIÓN. POR EJEMPLO, WEEKLY PODRÍA SOBREVIVIR MILAGROSAMENTE A UN DISPARO LETAL GRACIAS A QUE LLEVABA UNA DE SUS CÁMARAS JUSTO EN EL LUGAR DONDE IMPACTÓ LA BALA SI ACTIVAS SU ASPECTO DE «PERIODISTA» PARA EMPEORAR LA TIRADA DE QUIEN INTERPRETA A SU EJECUTOR.

no llevan armaduras, pero sí puede que lleven ropas más gruesas, que se encuentren tras una cobertura en un momento puntual o que su piel sea más dura de lo común (ver página 15).

Para representar esto, los personajes y algunos objetos pueden tener un atributo de Protección. Una chaqueta de cuero o una piel dura como la de un oso podrían otorgar 1 punto de Protección; un grueso abrigo de pieles o una piel escamosa como la de un cocodrilo, 2 puntos; un muro de ladrillo, 4, y una plancha de metal, 5 o incluso más. Los personajes que tengan algún punto de Protección restan ese valor al daño recibido para calcular el daño final que reciben.

Las protecciones, ya sean naturales o externas, no se desgastan, ya que este juego no pretende ser simulacionista, y se considera que, durante una refriega, los disparos, golpes, cuchilladas y demás no van a parar siempre al mismo sitio. El director de juego puede determinar que exista un cierto desgaste según qué casos o que algunas partes del cuerpo no se encuentren protegidas (como ocurre por ejemplo cuando vistes un chaleco antibalas, que en la época de *Blacksad* no son muy seguros y su uso está poco extendido). Asimismo, si algún personaje tiene varias protecciones, no se suman, sino que solo se tiene en cuenta la más alta para determinar el valor de Protección.

Ejemplo

Ribs tiene una piel de cocodrilo muy dura que le otorga Protección 1. Ese valor se resta al daño que le ha provocado el ataque de Blacksad, 3 – 1 = 2, y ese resultado es el total de puntos de daño que se restan de sus puntos de Resistencia.

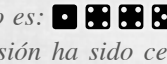
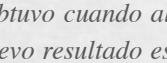
Otras fuentes de daño

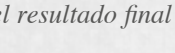
En ocasiones, los personajes tendrán que enfrentarse no solo a otros personajes para salvar sus vidas, sino también a otras fuentes de daño, como el fuego, las explosiones, las caídas y los venenos. Cuando un personaje se enfrente a una fuente de daño que no es consecuencia de una acción de combate por parte de otro personaje, se resuelve de manera similar a un desafío: el director de juego establece una dificultad según la gravedad de la fuente de daño utilizando como orientación la tabla siguiente, y el jugador realiza una tirada utilizando los Reflejos (en caso de fuego, explosiones y caídas) o la Fortaleza (en caso de venenos) de su personaje.

Peligrosidad	Dificultad	Ejemplo
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 cercana.

Si el personaje supera el desafío, habrá conseguido escapar al efecto dañino sin más secuelas que el susto y el destrozo que haya podido ocasionar. Si, por el contrario, no lo supera, sufre un daño que depende del número de fallos de la tirada: si no obtiene ninguno, el daño es igual a la mitad del daño correspondiente a la fuente a la que se ha expuesto; si obtiene uno o más, el daño es igual al daño de la fuente multiplicado por el número de fallos.

Ejemplo

En el ejemplo de la página 27, John Blacksad se apresura a sacar a Otto Liebber del aparcamiento que está a punto de volar por los aires. Consigue sacarlo del coche, pero no le da tiempo a más: se produce una gran explosión dentro del aparcamiento. El jugador de Blacksad debe hacer una tirada de Reflejos. El resultado es:  *, es decir, tres éxitos. Como la explosión ha sido cercana, los fallos por dificultad son cuatro, de modo que el jugador, gastando un punto de Superación, activa el aspecto «Han salido del coche» que Blacksad obtuvo cuando alcanzó a Liebber y repite el* *y el* *. El nuevo resultado es:*  *cinco éxitos. El jugador ahora utiliza el rasgo «Agilidad felina» +2 para mejorar el* *a un* *y convertirlo en un éxito más. De esta forma, el resultado final son dos éxitos y Blacksad no sufre daño.*

La directora de juego tira por Liebber:  *. A los tres éxitos (**) deben restarse los cuatro fallos por dificultad, lo que da un resultado de un fallo. Liebber no escapa al daño de la explosión, que, equivalente a un coche bomba, le provoca 10 puntos de daño (10 × 1 fallo), pero recibe un aspecto positivo: «Ha estado al filo de la muerte».*

Como puedes comprobar, estas fuentes de daño pueden ser muy letales. Utiliza estas tablas como una guía del efecto que pueden llegar a ocasionar en los personajes y como orientación para crear otro tipo de amenazas.

Salud

En las violentas historias de cine negro, la vida de los personajes siempre pende de un hilo. Una discusión puede estallar en una pelea violenta en un bar con botellas rotas o una persecución puede culminar con un tiroteo mortal. La violencia en *Blacksad* está muy presente y, por tanto, su letalidad también queda patente en sus historias.

Puntos de Resistencia

Los puntos de Resistencia representan el vigor del personaje, su capacidad de resistir el castigo físico, y normalmente son iguales al triple de su Aguante. Cuando un personaje sufre una cantidad de daño, esta debe restarse de sus puntos de Resistencia.

A efectos de juego, el personaje no sufre penalización por que sus puntos de Resistencia bajen: son más bien un medidor abstracto de cuánto puede soportar el personaje hasta caer rendido. Así, cuando llegan a 0, el personaje queda inconsciente.

Los puntos de Resistencia representan cansancio, dolor y *shock* más que daño real o heridas (ver la sección siguiente para más información sobre estas), de modo que se recuperan a gran velocidad. Una vez que el personaje tenga tiempo de descanso, como el que puede ocurrir entre una escena y otra, los puntos de Resistencia se recuperan hasta su máximo.

Durante el combate, el personaje puede gastar en su viñeta un punto de Superación para recuperar la mitad de los puntos de Resistencia perdidos, incluso si se encuentra inconsciente.

Niveles de salud y heridas

Aunque el efecto principal del daño es reducir los puntos de Resistencia, como hemos visto en el apartado anterior, a veces los personajes reciben algo más que magulladuras y contusiones. Las heridas representan daño real, grave, huesos rotos, hemorragias, órganos dañados…

Cada vez que el personaje recibe daño de un ataque, hay que comparar el daño sufrido con su puntuación de Aguante. Si

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

el daño es menor que dicha puntuación, entonces producirá una pérdida de puntos de Resistencia y nada más: no es lo bastante grave como para herir al personaje. Sin embargo, si el daño es igual o mayor que el Aguante, produce además una herida.

La gravedad de una herida se determina por cuántas veces el daño supera el Aguante del personaje. Si es igual o mayor, pero no llega al doble del mismo, es una herida leve. Si iguala o supera el doble del Aguante, pero no el triple, es una herida seria. Y así sucesivamente. La tabla siguiente muestra el tipo de herida sufrida en función de daño.

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 ×2	Seria	2
Igual o mayor que el Aguante ×3	Grave	3
Igual o mayor que el Aguante ×4	Mortal	4

Cuando un personaje recibe una herida, su medidor de salud avanza hacia su muerte un número de niveles determinado por la gravedad de la herida. Así, si el personaje sufre una herida seria, avanzará dos niveles en el medidor y pasará de estar sano a herido. Si a continuación recibe una herida leve se moverá otro nivel en el medidor y pasará a estar malherido.

- **Sano:** El personaje se encuentra en buen estado y no ha sufrido ningún tipo de daño grave.
- **Magullado:** El personaje se encuentra dañado, pero su herida es poco grave y puede actuar con normalidad.
- **Herido:** El personaje está seriamente herido. Todas sus acciones cuentan con un fallo automático que añadir al resultado de las tiradas de su jugador. Mientras esté herido, el máximo de puntos de Resistencia que puede tener es igual al doble de su Aguante.
- **Malherido:** El personaje tiene varias heridas y posiblemente alguna fractura u órgano dañado. Recibe dos fallos automáticos a todas sus acciones y, mientras esté en este estado, no puede tener más puntos de Resistencia que su Aguante.
- **Moribundo:** El personaje se encuentra al filo de la muerte por las heridas recibidas. Sus heridas no paran









de sangrar y muy posiblemente su cuerpo haya llegado a su límite. El personaje tiene unos segundos para decir sus últimas palabras y luego morirá irremediablemente a no ser que alguien haga algo pronto.

Ejemplo

Otto Liebber sobrevive a la explosión del aparcamiento, pero no sale ileso. Ha recibido 10 puntos de daño, el doble de su Aguante. Recibe una herida seria y su medidor de salud avanza dos niveles, hasta herido. Aunque descanse, el número de puntos de Resistencia máximos que podrá tener son el doble de su Aguante, 10.

Como dijimos en la página 34, uno de los usos de los puntos de Superación es para reducir la gravedad de una herida: puede gastarse un punto por nivel para que la herida sufrida no sea más que daño superficial y pérdida de puntos de Resistencia. Así, una herida grave puede convertirse en seria gastando un punto de Superación, en leve gastando dos puntos o ignorarse por completo gastando tres puntos. Esto no afecta a los puntos de Resistencia perdidos, que siguen siendo los mismos, pero hace que el daño sufrido no sea grave, sino solo dolor y *shock,* que se pasarán cuando el personaje descanse un poco.

Secuelas

Los personajes que han llegado al estado moribundo y han conseguido recuperarse, no lo hacen del todo. Un personaje que se recupere de este estado adquiere una nueva complicación relacionada con el motivo del daño recibido, como perder un brazo, quedarse tuerto o una cojera permanente. Esta nueva complicación puede activarse de manera normal siguiendo las reglas de activación de aspectos (página 38).

Primeros auxilios y recuperación del daño

En las historias de *Blacksad,* los personajes mueren de manera dramática y solo unos pocos llegan a recuperarse de sus heridas (generalmente los principales, como Blacksad o Weekly).

En primer lugar, recuerda que los puntos de Resistencia se recuperan hasta su máximo con solo una escena de descanso, pero ten presente también que dicho máximo está determinado por el estado de salud del personaje (ver la lista de la página 45).

En lo referente a las heridas, la cosa es un poco más complicada. Un personaje necesitará descanso y cuidados médicos para recuperarse de ellas. Según el estado de salud en el que se encuentre, su recuperación será más o menos rápida y más o menos complicada. Nada más resultar herido, un personaje puede recibir primeros auxilios para reducir la severidad de la herida. El personaje que lo atienda debe superar un desafío de Intelecto a una dificultad determinada por la herida sufrida, según la tabla siguiente.

Herida	Dificultad
Leve	0
Seria	1
Grave	2
Mortal	3

Un personaje solo puede recibir primeros auxilios una vez por herida, independientemente del resultado. Si es un éxito, la severidad de la herida baja un grado y, por tanto, la salud del personaje mejora un nivel. Esta es la única forma en que un personaje puede recuperarse del estado moribundo.

Pasado un tiempo, determinado por el estado de salud, el personaje deberá hacer una prueba de recuperación: un desafío de Fortaleza a una determinada dificultad. Tanto el tiempo como la dificultad dependen del nivel de salud del personaje, como puedes ver en la tabla siguiente.

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

Si el personaje tiene éxito, recupera un nivel de salud y pasa a estar en el nivel de salud anterior. Deberá dejar pasar el tiempo correspondiente a su nuevo estado antes de poder hacer otra prueba y continuar recuperándose. Si el resultado de la tirada es un fallo, el personaje se mantiene en su estado actual.

Para que la recuperación del personaje sea adecuada, este debe estar descansando la mayor parte del tiempo, sin hacer esfuerzos y observando las normas de higiene y salud adecuadas: cambiarse los vendajes, lavarse las heridas… Si no lo hace, adquiere el aspecto «Cuidados inapropiados» o similar, que el director de juego puede activar cuando haga la prueba de recuperación. Del mismo modo, si el personaje se encuentra en un hospital, medicado y atendido de forma adecuada, recibe el aspecto «Bajo supervisión médica», que puede activar a su favor cuando vaya a realizar la prueba.

Ejemplo

Justo cuando averigua el paradero de Leon Kronski, el último amante de la asesinada Natalia Wilford, John Blacksad recibe una brutal paliza de dos matones a sueldo. Aunque intenta devolver el golpe, lo superan en número y terminan reduciéndolo con facilidad. Blacksad se lleva de recuerdo una herida leve: el golpe que ha recibido cuando uno de los matones le ha estrellado la cara contra la piedra de una lápida le ha provocado más daño que la puntuación que tiene en Aguante (que es 6), pero menos que el doble. Las heridas leves hacen que un personaje sano pase a estar magullado (ver página 45), y, como Blacksad no recibe atención médica de inmediato, sino todo lo contrario, debe pasar un día de





descanso para recuperarse. Cuando está a punto de llegar a su apartamento, la policía se lo lleva al calabozo, donde pasa toda la noche durmiendo.

El jugador que interpreta a Blacksad hace la prueba de recuperación: [1][2][3][4][5][6], un éxito, pero el detective está en un incómodo camastro en una celda sucia y ni siquiera se ha lavado las heridas, así que la directora de juego activa el aspecto «Cuidados inapropiados», le da un punto de Superación al jugador y lo obliga a que repita el dado donde ha obtenido un éxito *([3]), que se convierte en un [1], un fallo. Como Blacksad tiene el rasgo «Resistente» +2, su jugador lo utiliza para aumentar el [5] a un [6] y obtener así el éxito que necesita. Blacksad pasa a un estado de salud anterior, es decir, sano. Aún tiene algunos rasguños, pero se ha recuperado de sus heridas, por lo menos de las físicas.*

Otras mecánicas

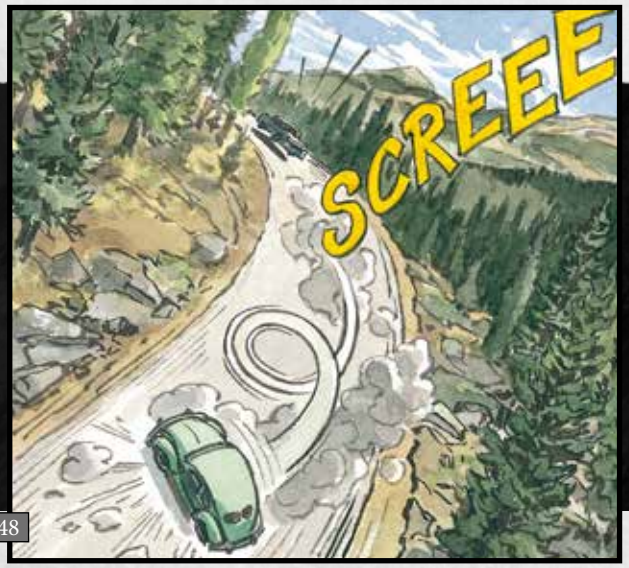
Persecuciones

Cuando los agentes federales persiguen en su coche a toda velocidad el Escarabajo verde en el que creen que van John Blacksad y Neal Beato o cuando Blacksad persigue al hombre enmascarado como la muerte por las calles de Nueva Orleans, los lectores somos capaces de vivir toda esa adrenalina desatada de las persecuciones.

Para representar esto, el sistema de persecuciones de este juego de rol lo plantea de una manera abstracta en la que los personajes se encuentran a cuatro tipos de distancia básicos:

- **Corta.** Los personajes están a punto de alcanzarse. Podrían llegar a empujarse o agarrarse con un simple paso.
- **Media.** Los personajes están separados por una docena de pasos. Podrían alcanzarse a la carrera.
- **Larga.** Existe bastante separación entre los personajes (varios metros), pero no se ha perdido el contacto visual.
- **Muy larga.** Los personajes han perdido el contacto visual, pero existe un rastro que aún puede seguirse continuando la persecución.

Cada vez que se produzca una persecución, el director de juego determina a qué distancia inicial se encuentran los personajes. Desde ese momento, los implicados realizan enfrentamientos de Reflejos para determinar si se acorta la distancia o se incrementa. Cada vez que venza el perseguidor, reduce en uno el nivel de distancia hasta que lleguen a corta distancia, momento en el que el perseguidor podrá intentar detener al perseguido con un nuevo enfrentamiento











de Fortaleza (perseguidor) contra Reflejos (perseguido), si la persecución es a pie, o de Reflejos contra Reflejos para cortarse el paso si es en un vehículo. Si el perseguidor tiene éxito, la persecución termina, pero si gana el perseguido, la distancia aumenta de nuevo a media.

Si es el personaje perseguido quien vence el desafío, aumenta la distancia un nivel. Si logra aumentarla hasta un nivel superior a muy larga, consigue finalmente dar esquinazo a su perseguidor.

Ejemplo

Los agentes del FBI Cougar y Coyote están decididos a detener a John Blacksad por el asesinato de Abraham Greenberg y por alteración del orden público. Tras el intento fallido de hacerse con él en el circo Sunflower y al ver cómo un Escarabajo verde se aleja a toda velocidad, los agentes se montan en su Buick azul oscuro y comienzan una persecución en coche.

La directora de juego determina que la distancia a la que comienzan el Buick y el Escarabajo donde se supone que va Blacksad es larga, ya que, aunque los agentes pueden ver el coche, están a varios metros. Como el que conduce es Cougar, es la jugadora que lo interpreta quien tira los dados en el enfrentamiento de Reflejos: ⚄ ⚄ ⚄ ⚀ ⚂ ⚅, *dos éxitos. La directora de juego, en secreto, pide al jugador de Blacksad que tire los dados para que los que interpretan a los agentes sigan pensando que quien conduce el Escarabajo es el gato, eso sí, con los dados de acción correspondientes a Filipe Papaleguas, el verdadero conductor:* ⚄ ⚄ ⚅ ⚅ *(ya que lo correcto sería que Papaleguas se entregara sin más)* ⚀ ⚃, *un éxito. El éxito de Papaleguas se resta a los de los agentes y el resultado queda en un éxito a favor de estos: Cougar y Coyote consiguen reducir la distancia a media, pero adquieren el aspecto temporal negativo «Conduciendo al borde de un desfiladero».*

Es el momento de realizar el segundo enfrentamiento para intentar reducir la distancia a corta, pero como tienen un aspecto temporal negativo, Coyote decide realizar una acción de apoyo para que Cougar lo tenga más fácil. Coyote va a disparar a las ruedas del Escarabajo con su M1911. Se trata también de un enfrentamiento de Reflejos, de Coyote por intentar dar en el blanco y de Papaleguas por intentar esquivar las balas. El jugador de Coyote tira los dados: ⚄ ⚅ ⚅ ⚅ ⚀ ⚅, *y utiliza el rasgo «Buena puntería» +1 para mejorar el* ⚄ *a* ⚅ *y convertirlo en un éxito más, cuatro en total. El jugador de Blacksad tira los dados por Papaleguas:* ⚄ ⚄ ⚅ ⚅ ⚂ ⚃, *un éxito. La diferencia entre los éxitos del primero y los del segundo es tres, que es el número de dados que podrá repetir la jugadora de Cougar cuando haga la tirada del enfrentamiento de la persecución. Coyote acierta a dar en la rueda trasera del Escarabajo y, además, este adquiere el aspecto temporal negativo «Rueda pinchada».*











Ahora toca el enfrentamiento para ver si los agentes consiguen acercarse aún más a su objetivo. La tirada de la jugadora de Cougar es: ⚀⚂⚃⚀⚁⚄. Gracias al apoyo de Coyote, puede repetir tres dados, y elige los ⚀⚀⚂, ya que tiene mayor probabilidad de sacar un éxito en los dados de acción que en los complementarios. La nueva tirada es: ⚀⚅⚃⚁⚁⚄, dos éxitos. El jugador de Blacksad tira sus dados: ⚅⚃⚂⚂⚁⚁. Por suerte para los agentes, sus jugadores pueden invocar el aspecto «Rueda pinchada». La jugadora de Cougar paga un punto de Superación al jugador de Blacksad (que después irá a la directora de juego, pues el personaje real es Papaleguas), y este debe repetir los dados de acción: ⚀⚂. En total, ningún éxito, pues como el aspecto se ha utilizado para afectar negativamente a la tirada, el ⚀ cancela fallos como lo haría un dado complementario o uno de tensión, de forma que el ⚂ queda anulado. Cougar gana este segundo enfrentamiento y la distancia entre los dos coches se reduce a corta.

En este momento, Cougar puede intentar forzar al Escarabajo a que pare. Como es una persecución entre dos vehículos, el enfrentamiento será, de nuevo, de Reflejos. El resultado de la jugadora de Cougar es: ⚀⚃⚃⚁⚄⚅, dos éxitos; el del jugador de Blacksad: ⚂⚂⚂⚄⚁⚁, un éxito. El resultado es favorable para los agentes por un único éxito, así que logran detener el coche, pero adquieren un aspecto temporal negativo: «Se han estrellado contra los árboles». Cougar y Coyote se acercan al Escarabajo para llevarse a Blacksad, pero cuando ven quién conducía en realidad…

Seducción

Utilizar el deseo para la manipulación de los demás es uno de los tópicos del género negro. Movido por sus bajos instintos, un personaje puede verse turbado por otro que lo maneja como una marioneta a su antojo. No vamos a hablar aquí de seducción en términos románticos. No vamos a hablar de amor ni de enamorarse, cuestiones que pueden quedar enteramente a merced de la narración. Vamos a hablar del lado oscuro de la seducción: la manipulación emocional y el uso del sexo como técnica para manipular.

Resistir a los encantos de otro personaje es una cuestión de Voluntad, que mecánicamente se considera una tentación (página 32), pero a modo de enfrentamiento (ver a continuación). Como en las tentaciones, si se pierde el enfrentamiento y en los dados complementarios (blancos) de la tirada del seducido sale al menos un fallo (un resultado de ⚀), este pierde un punto de Conciencia. También se puede gastar un punto de Superación para que el personaje resista la seducción directamente.

Cuando un personaje trata de seducir a otro, tiene que ofrecer algo que cubra una necesidad existente (cariño, comprensión







o, con frecuencia, sexo) para poder recibir a cambio aquello que pretende conseguir. Huelga decir que debe existir una dosis mínima de química entre los personajes para que la seducción funcione. Si el seducido no encuentra atractivo al seductor, este último recibe dos fallos automáticos en cualquier intento de seducir al otro.

Los intentos de seducción se consideran enfrentamientos desiguales (página 24), es decir, lo que el seductor trate de conseguir funciona como dificultad añadida para su tirada en el enfrentamiento de Voluntad. Evidentemente, cuanto más arriesgado y peligroso sea lo que quiera que haga el seducido, más difícil será conseguirlo.

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.

La seducción es un proceso que se prolonga en el tiempo. Cada intento de seducción exitoso proporciona al seductor un éxito automático acumulable en las pruebas posteriores de seducir a la misma persona. Estos éxitos acumulados no se pierden en los intentos fallidos: simplemente en esas ocasiones el seductor no logra que el seducido muerda el anzuelo, pero la atracción permanece. Solo si el seducido acumula tres victorias consecutivas puede romper el influjo que el seductor tiene sobre él y eliminar sus éxitos automáticos. Gana entonces el aspecto «Libre del influjo», «Desencantado» o lo que corresponda. Queda a discreción del director de juego cada cuánto tiempo puede hacerse un enfrentamiento de seducción: algunos amores son muy rápidos e intensos, pero una frecuencia adecuada podría ser una vez a la semana.

Ten en cuenta que seducir no es algo mágico, es un proceso de chantaje emocional, manipulación sutil y no tan sutil. Los personajes seducidos no actúan hipnotizados ni son zombis sin cerebro que aceptan órdenes, pero actuarán dentro de lo posible según el propósito del seductor, tratando de complacerlo y de hacer lo que les ha pedido.

Ejemplo

Jezabel Karup ha notado que, debido al interés que parece tener en ella, Huk es la persona idónea con la que llevar a cabo sus planes. Si se gana su confianza, logrará que se deshaga de Hans Karup. Pero antes debe seducirlo mediante un enfrentamiento de Voluntad. La dificultad es 0, pues Jezabel solo va a pasar tiempo con Huk para allanar el terreno. Su jugadora tira los dados: ⚀ ⚁ ⚂ ⚃ ⚄ *(su intención es claramente inmoral)* ⚃, *lo que da tres éxitos.*







El jugador que interpreta a Huk obtiene en la tirada: ⚀⚁⚂⚃⚄⚅. Esta última tirada no tiene ningún éxito, así que Jezabel gana. Huk cae ante los encantos de la osa y esta obtiene el aspecto temporal «Irresistible», aplicable a la relación entre ambos.

Cada varios días durante un breve periodo de tiempo, Jezabel seguirá seduciendo a Huk, acostándose con él para que esté a su merced cada vez más. En términos de juego, esto se traduce en tres enfrentamientos sucesivos de Voluntad. Gracias al aspecto temporal «Irresistible» y a la suerte, los nuevos resultados son favorables para Jezabel. Aunque por el momento no parece estar sacando mucho provecho, cada enfrentamiento exitoso se convierte en un éxito automático en el siguiente, éxitos que utilizará para convencer a Huk de algo terrible: que organice el secuestro de la niña Kyle.

Este objetivo añade tres fallos por dificultad a la tirada de la jugadora de Jezabel, pero como tiene cuatro éxitos acumulados por los enfrentamientos previos, los fallos desaparecen y en su lugar permanece un éxito automático. Es el momento de tirar los dados: ⚀⚀⚀⚀⚄⚅, de los cuales solo el ⚅ es un éxito, además, doble. A este se suma el éxito automático por lo «seducido» que está el zorro. Por el lado de Huk: ⚅⚅⚀⚂⚃⚄, un éxito que anula uno de la tirada de la jugadora de Jezabel (que queda en dos éxitos). Además, como ha sacado un ⚀ en los dados complementarios (blancos), Huk pierde un punto de Conciencia. Jezabel vuelve a conseguirlo: el zorro está plenamente dispuesto a ejecutar el plan. Su venganza está un paso más cerca.

Intimidación

Una mirada puede ser tan letal como una bala. Bueno, quizá no como una bala, pero sí bastante letal. Intimidar a los demás hasta paralizarlos, mostrando una entereza y una presencia terribles, es una buena forma de reducir el combate a un simple duelo de miradas o de comenzarlo con los oponentes desmoralizados.

Intimidar a un oponente requiere un enfrentamiento de Voluntad. Inicialmente la dificultad para el intimidador es 1, pero 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, pero, en cualquier caso, la dificultad no puede ser menor que 0 ni mayor que 4.

Una vez establecida, que cuenta como fallos en la tirada de la manera habitual, se resuelve el enfrentamiento. Si hay varios oponentes objeto de la intimidación, solo se tira la Voluntad con el valor más alto y el resultado se entiende como la moral del grupo. Si el intimidador falla, el intento ha fracasado y no puede volver a intentarlo con la misma gente durante toda la escena. Si se tiene éxito, los personajes intimidados reciben un +1 a la dificultad de su siguiente acción contra el personaje por cada éxito que haya obtenido, y ganan, además, el aspecto «Intimidados», que dura toda la escena. A criterio del director de juego, una actuación penosa del intimidador puede hacer que el aspecto desaparezca. Por el contrario, si el enfrentamiento se ha perdido pero el intimidador actúa de forma efectiva, el director de juego puede permitir que el jugador haga una nueva prueba de intimidar, al contrario de lo que sería normal.

Ejemplo

En su trabajo como guardaespaldas de Hewitt Mandeline, John Blacksad tiene que lidiar con estafadores y ladronzuelos de poca monta, de los que puede deshacerse con apenas una mirada o un tirón de orejas. Uno de esos casos es durante una timba de póquer en Las Vegas en la que la suerte, como de costumbre, sonríe a Mandeline. Negándose a ser vencido en el juego, uno de los participantes, una liebre, coge todo el dinero de la mesa que puede y sale corriendo de la sala, solo para encontrarse con Blacksad, que vigilaba en la puerta. Ni siquiera es necesario un enfrentamiento físico: Blacksad va a intimidarlo.

Como es físicamente superior a su oponente (la Fortaleza de Blacksad es 3, mientras que la de la liebre es 1), la dificultad inicial del enfrentamiento se reduce a 0. El jugador de Blacksad tira los dados: un éxito en total. La directora de juego tira por la liebre: (porque está intentando escapar con un dinero que no le pertenece) . Uno de los fallos de los dados de tensión anula el éxito (aunque sea un éxito doble, solo hace falta un fallo para anularlo), y el fallo restante mejora el resultado de Blacksad a dos éxitos. Temerosa del detective, la liebre devuelve el dinero a Mandeline.





CAPÍTULO 3:
GUION



En los juegos de rol hay dos recursos principales para contar una historia: la narración y la interpretación. Al narrar describiremos sucesos, escenarios y personajes que los protagonistas van encontrándose, si bien algunos sucesos están condicionados por el sistema de reglas. El otro recurso, la interpretación, es un estilo más directo de construir la personalidad de un personaje dentro de la historia (además, permite a los jugadores ponerse en la piel de sus respectivos personajes).

La narración

A nadie se le escapa que la responsabilidad de narración en un cómic recae tanto en la persona que escribe el guion, que desarrolla la trama y pone palabras en boca de los personajes, como en la que dibuja, que describe en imágenes desde la acción hasta detalles tan sutiles como el lenguaje no verbal de los protagonistas. Ambas figuras, guionista y dibujante, están tan entrelazadas que resultaría difícil usarlas como metáfora a la hora de explicar cómo se narra una partida de rol. ¿Quién dibuja una partida de rol? ¿Quién escribe el guion?

Igual que en un ejercicio de improvisación, en una partida de rol no existe guion: hay una persona, el director de juego, que propone una serie de directrices (un escenario, una situación inicial, unos personajes secundarios, un conflicto…) y unos intérpretes, los jugadores, que van a improvisar conforme a esas directrices. La responsabilidad de la narración en el rol es, por tanto, también compartida. El director se asegurará de que los jugadores están improvisando en la misma línea y de que la narración es coherente (al menos bajo las premisas que ha propuesto), pero todos, director y jugadores, aportarán elementos a la narración.

Un ejemplo. Los protagonistas llegan a un garito en el que han quedado con un contacto que dice tener información sobre el caso que investigan. Lo más típico es que sea el director de juego quien describa lo que ven al entrar el local:

«Es un antro lleno de humo en el que varias decenas de parroquianos se agolpan alrededor de un escenario en el que una banda de jazz *toca estrepitosamente. Vuestro contacto está sentado en una mesa solitaria, en una esquina oscura».*

Pero inmediatamente los jugadores empezarán a reaccionar y describirán las acciones de los personajes a los que interpretan:

«Harry llevaba una eternidad sin entrar en El Pianista Manco —dice uno de los jugadores—, desde aquella noche en que ella le dijo que había otro. Quizá por esa razón tropieza una y otra vez con todo el mundo mientras camina hacia la mesa del informador, como si caminase sonámbulo. Uno de los músicos que toca en el escenario le saluda».

El jugador ha decidido por su cuenta y riesgo introducir un detalle en la historia: uno de los músicos lo conoce. ¿Está permitido? Por supuesto. El director de juego tiene la última palabra a la hora de aceptar o no las aportaciones de los jugadores, pero la idea es que solo rechace un añadido cuando sea incoherente o ponga en peligro la trama propuesta. En ocasiones, eso sí, cuando el añadido sea especialmente ventajoso para los jugadores, el director pedirá a cambio uno o más puntos de drama.

Otro ejemplo. Los protagonistas han quedado en casa de uno de ellos. Se reunirán en el sótano para planear un golpe. En este caso, si el director de juego le da la oportunidad, puede ser el jugador que interpreta al dueño de la casa quien describa dónde vive:

«Veis un piano de pared muy gastado al fondo —explica el jugador—. En la pila de la cocina hay un montón de platos sucios y en el suelo, junto a la nevera, se acumulan botellas de whisky *vacías. El sótano está lleno de trastos, entre los que hay una cuna polvorienta y otra serie de enseres que indican que quizá hace tiempo hubo un bebé en la casa».*

En este ejemplo el jugador está deslizando en la narración un elemento de la historia de su personaje. Más adelante podría descubrirse, por ejemplo, que aquel bebé murió mientras dormía y que significó que la mujer del personaje lo abandonase, por lo que terminó en el alcoholismo. Las historias de los personajes son el hilo conductor de la serie de aventuras que protagonizan y estos detalles hacen del mundo de juego un entorno más creíble.

El equilibrio entre lo que el director de juego aporta a la narración y lo que aportan los jugadores es cuestión de gustos. Si otorgamos al director una responsabilidad mayor sobre la narración, los jugadores podrán vivir la historia en primera persona, como si les sucediese a ellos mismos, y si, por el contrario, se la otorgamos a los jugadores, la autoría de la historia se diluirá y se convertirá en una creación puramente colectiva.

Si estás leyendo este capítulo con la intención de ser el director de juego, puedes elegir tú mismo el nivel de responsabilidad sobre la narración que más te cuadre. Aunque si te pones de acuerdo con tu grupo de juego, la complicidad entre vosotros será mayor. Según el estilo que se elija, el director de juego tendrá más o menos influencia sobre la historia, pero en ambos casos él tendrá siempre la última palabra. Aunque las aportaciones de los jugadores serán siempre bienvenidas, él es el que tiene que decidir en cada momento si cualquier propuesta se ajusta al estilo de la partida.

Unidades de la narración

En el **capítulo 2: Reglas** hemos hablado de un par de unidades que utilizamos para estructurar nuestra partida, concretamente los combates. Al igual que en una película hay planos, escenas y secuencias, en un cómic podemos hablar de viñetas, páginas y capítulos. Pero, aunque estas unidades tienen un uso en el sistema de reglas, ante todo son elementos narrativos.

La unidad mínima de narración en este juego es la **viñeta.** En una viñeta un personaje puede darle un puñetazo a otro, saltar

desde la escalera de incendios al callejón, coger por las solapas a un sospechoso y amenazarlo con partirle la cara si no habla, etcétera. Como cualquiera que haya leído cómics sabrá, una viñeta puede incluir infinidad de detalles (una imagen vale más que mil palabras, suele decirse), así que vamos a definir que la descripción completa de un lugar o una situación entra también dentro de esta unidad narrativa:

«Al llegar a la escena del crimen, pude ver que el cuerpo desnudo de la víctima había sido dispuesto con los brazos y piernas en aspa, inscrito en un círculo hecho con ese polvo verde que usan los santeros. La imagen me recordó inmediatamente al famoso dibujo de Da Vinci, el Hombre de Vitruvio. Algo no cuadraba».

Otro elemento que puede entrar en una viñeta son los llamados textos de apoyo, el recurso de cómic análogo a la voz en *off* del cine.

Según la importancia que tenga una viñeta, podemos dedicar más o menos tiempo a describirla: hay viñetas pequeñas con una intención muy concreta (como que un personaje ataque a otro), pero también hay otras que ocupan media página o incluso una página entera, llenas de detalles importantes. Así, una **página** puede ser un conjunto de viñetas muy delimitadas, donde cada personaje puede realizar una acción determinada (como sucede en los combates, página 40), o una sola viñeta con mucha información a la que atender.

Siguiendo nuestra metáfora para dividir la narración, utilizamos el término **escena** para referirnos a una o más páginas que describen un mismo suceso. Por ejemplo, los protagonistas llegan al escenario del crimen, donde podrán hablar con el detective de policía al cargo para intentar sonsacarle lo que ha averiguado su gente, pero quizá tengan también la oportunidad de echar un vistazo y sacar sus propias conclusiones. Otro ejemplo puede ser un encontronazo inesperado de los protagonistas cuando, al llegar de noche a su oficina, descubren a unos hombres enmascarados que están poniéndolo todo patas arriba. Esto causa una confusa pelea que termina con el interrogatorio de alguno de esos tipos. No es necesario que estas viñetas describan acciones que acontecen en el mismo emplazamiento (una persecución de coches por la ciudad sería un buen ejemplo de lo que se puede narrar en una página), pero sí tiene que mantenerse la continuidad, o sea, que para los protagonistas tiene que ser una situación que sucede sin cortes. Una vez que necesitamos hacer una elipsis, cuando el director dice algo como «a la mañana siguiente» o «¿qué van a hacer los protagonistas esa noche?», estamos pasando de escena.

Por supuesto, una narración no siempre se hace en tiempo real. Si lo que queremos es emular la típica secuencia de una película en la que se resume el viaje de los protagonistas o cómo obtienen todos los elementos que necesitan para dar el golpe que han planeado, la forma de hacerlo es mediante textos de apoyo:

«Los protagonistas tenían todos los elementos necesarios a su alcance, fue solo cuestión de días reunirlos: el coche que usarían para su huida, el soplete de acetileno, las cadenas que fijarían al coche para arrastrar las rejas de la entrada…».

Estos textos de apoyo puede narrarlos el director de juego solo o con la ayuda de los jugadores, y supondremos que cada uno corresponde a una viñeta en la que se representa la acción descrita: *«Jack tuvo que cortar con un cortafríos el candado del almacén para llevarse el soplete de acetileno»* (el éxito de esta acción podría depender de una tirada de dados, del gasto de un punto de Superación o, simplemente, de que al director de juego le parezca irrelevante pagar un coste por algo fundamental para que la trama continúe). Esta serie de viñetas forman también una escena porque, aunque no suceden en un mismo tiempo, sí se produce una continuidad subjetiva para los jugadores.

Llamamos **capítulo** a una o más escenas que narran un episodio de la historia. Por ejemplo, una investigación puede llevar días, y en el transcurso de la misma se alternarán escenas en las que los protagonistas interrogan a los implicados o inspeccionan escenarios con otras en las que se desenvuelven en su día a día. Los capítulos tienen una intención narrativa concreta (una investigación, un viaje, el robo de un banco), así que terminan cuando su función se haya agotado (los protagonistas han dado con el culpable, han llegado a su destino, han conseguido salir del banco con vida). En un capítulo puede, por supuesto, haber distintos tipos de escenas. Por ejemplo, en el robo del banco, la planificación del golpe seguramente sería una escena, la narración resumida de cómo consiguen el coche y los otros elementos necesarios se resolverían con textos de apoyo en otra escena, la entrada en el banco sería otra y el reparto en el punto de encuentro, otra.

¿Cuántos capítulos tendrá nuestra historia? El cielo es el límite. Incluso un episodio tan largo como el del ejemplo del robo al banco puede ser solo un capítulo de una larga historia: la policía podría capturar luego a los protagonistas y eso abriría un nuevo capítulo (interrogatorios, maltrato policial, traidores que denuncian a sus compañeros, etcétera). Podría incluso continuar la historia entre rejas.

Hay cómics finos y otros más gruesos, y a veces no hay tiempo para leer todo el tomo de una sentada, así que debemos procurar no quedarnos a mitad de un capítulo. La idea es que durante una sesión de juego resolvamos un capítulo de la historia.

Por último, los capítulos se unen y forman lo que llamamos **volúmenes,** que pueden constituir historias más o menos grandes. El mejor ejemplo es el de la serie de *Blacksad,* que, en el momento de escribir estas palabras, tiene cinco volúmenes:

Un lugar entre las sombras, Arctic-Nation, Alma roja, El infierno, el silencio y *Amarillo*.

En realidad, hay aún una división más. En el mundo del cómic tenemos novelas gráficas, como *300* (de Frank Miller y Lynn Varley), y series, como la que sigue las aventuras de John Blacksad. ¿Cuál es la diferencia? Tanto las novelas gráficas como las series se componen de volúmenes, solo que la duración de las segundas es indefinida. Aplicado a nuestras partidas, lo que queremos plasmar es que hay capítulos que avanzan más o menos rápido dentro de un arco argumental mayor (las llamaremos **novelas gráficas**) y, por otro lado, otras historias en las que el único hilo conductor es que están protagonizadas por el mismo grupo de personajes (las llamaremos **series**).

El estilo de los cómics de *Blacksad*

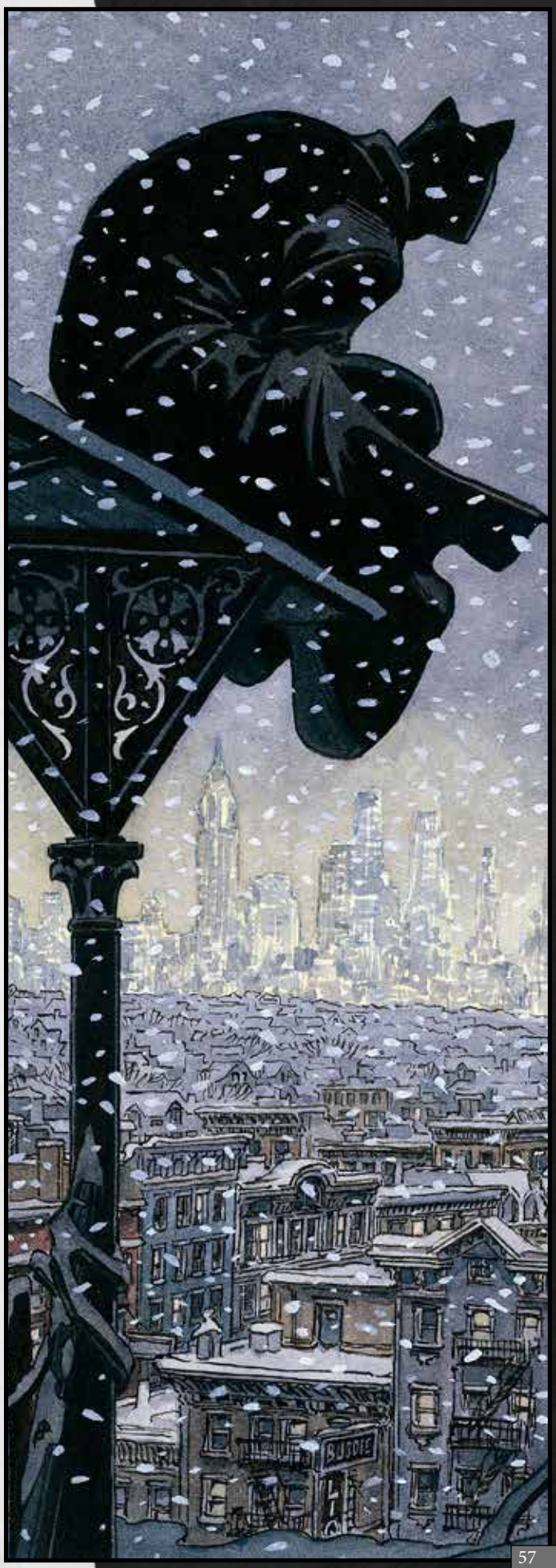
Así que vamos a contar una historia juntos, pero ¿qué tipo de historia?

Desde el primer volumen de la serie, *Un lugar entre las sombras,* las intenciones de sus autores están claras: Blacksad es un decadente detective que, mediante textos de apoyo, nos guía por un escenario emocional desierto en el que ha irrumpido el asesinato de un viejo amor. Ante semejante despliegue de referencias no hay duda de que nos encontramos frente a una historia de cine negro (a menudo llamado también *film noir*).

En la actualidad llamamos cine negro a una gran variedad de películas que tienen en común poco más que personajes sombríos e historias de crímenes que a menudo terminan en tragedia. Sin embargo, tratando de enfocar algo más, *Blacksad* se inspira principalmente en un tipo de cine negro que tuvo su apogeo en Hollywood entre los años treinta y los cuarenta, un cine que a su vez se basaba en un género literario llamado *hardboiled* (que se podría traducir libremente como «de tipos duros»).

En cualquier caso, estas hechuras de cine negro solo son un marco. *Blacksad* contiene referencias a otros muchos elementos de la cultura popular, tanto de épocas anteriores como actuales. De hecho, hay un subgénero que sería interesante tener en cuenta a la hora de ambientar una historia de *Blacksad,* un subgénero heredero también de las historias de detectives y criminales *hardboiled,* pero pasado por un tamiz racial: el *blaxploitation,* cine de serie B dirigido a los afroamericanos de las barriadas deprimidas, en el que el sexo y la violencia están a la orden del día.

Blacksad no es un cómic *blaxploitation,* no queremos confundirte, pero como muchos críticos han señalado, sí tiene algunos signos sutiles que lo relacionan con este género. Cuando uno piensa en el clásico detective *hardboiled,* la primera imagen



que le viene a la cabeza es la de Humphrey Bogart, con su larga gabardina y su fedora, pero John Blacksad es negro, y quizá por esta razón también tenga algo del personaje que constituye la respuesta *blaxploitation* al detective *hardboiled,* John Shaft. Eso sí, donde Shaft es un personaje construido como héroe para un cierto público afroamericano, en *Arctic-Nation* vemos que Blacksad es un descastado al que los racistas consideran un negro más y que los propios afroamericanos creen que no es suficientemente negro (el pelaje blanco alrededor de la boca señala que es mestizo).

En cualquier caso, *Blacksad* es una serie meticulosamente documentada, en la que se hacen referencias continuas a momentos y personajes históricos, y los conflictos raciales son un elemento especialmente importante que los autores usan para dibujar la época en la que le ha tocado vivir al protagonista.

Los elementos de una historia *noire*

Antes hablábamos de referencias en *Blacksad* que señalan esta obra como heredera del cine negro. En cualquier narración podemos encontrar una serie de tópicos que se repiten desde tiempos muy remotos, tanto en literatura como en cine, televisión, cómic, etcétera. Y cuando nos centramos en un género de ficción concreto, estos tópicos pueden ser señales inequívocas que identifican una obra como parte de ese mismo género, de forma que, por ejemplo, si lo que queremos es que nuestra historia tenga hechuras de cine negro, solo tenemos que pensar en el cine clásico para hacernos una idea de qué señas de identidad lo caracterizan: *El halcón maltés, El sueño eterno, Gilda, Sed de mal…*

El protagonista

En la típica historia de detectives, muy a menudo tendremos como protagonista a un investigador cínico que vive en un mundo asolado por la corrupción. En realidad puede ser alguien que se gane la vida como detective o una persona con un pasado turbulento (criminal, policial, militar, etcétera) que se ve empujado por las circunstancias que inician la historia. El caso es que el personaje empieza la aventura en un punto en el que ha renunciado al mundo, en el que vive por inercia o en el que, como mínimo, ha dado la espalda a ideas que en otro tiempo fueron muy importantes para él y ahora se encuentra, en cierto modo, perdido. Solo un importante gancho dramático puede empujar a nuestro protagonista a abandonar la fuerte inercia de esta vida sin objetivos. Pero, claro, nuestro protagonista es un imán para los problemas.

Blacksad fue un héroe de guerra en Europa, pero en algún momento de la contienda hubo un suceso que lo cambió, que hizo que adoptase una postura muy diferente, distante (conocemos estos detalles por el informe de John Blacksad que aparece al principio de *Alma roja*). De vuelta en los Estados Unidos, en gran medida debido a la crisis económica pero quizá también por el equipaje emocional que lleva consigo, parece que está dispuesto a hacer cualquier trabajo para el que se sienta dotado (al principio de *Alma roja* está trabajando como cobrador para un mafioso y en *Amarillo* acepta incluso llevar el coche de un rico tejano de Nueva Orleans a Tulsa).

La época dorada del *film noir* fueron los años cuarenta y cincuenta, así que el fantasma de la Segunda Guerra Mundial aún persigue a algunos de los personajes. En estas películas es habitual que el protagonista sea un veterano de guerra que no se ha recuperado de los horrores vividos y cuyo único recurso para olvidarlos es una botella de *whisky*. Este personaje ha perdido su fe en la humanidad, es pesimista, derrotista, acosado constantemente por sus debilidades humanas, y su conducta autodestructiva lo lleva sin tregua a la perdición.

Sin embargo, los autores de *Blacksad* han decidido hacer del protagonista una versión más optimista del veterano de guerra. Por supuesto, conoce los rincones más oscuros del alma, pero da la impresión de que aún le quedan fuerzas para tomarse los golpes de la vida con cierta filosofía. Y es que si partimos de un caso tan extremo como el del párrafo anterior, ese veterano autodestructivo del que hablábamos, seguramente la serie acabaría en el primer número. Si queremos jugar más de una partida hay que dosificar la caída a los infiernos del protagonista.

Vivir en un mundo corrupto hace que nuestro protagonista, puro en origen, se vea obligado a tomar difíciles decisiones morales que en ocasiones contradicen sus principios. Esta fricción continua supone un desgaste de moral y lo lleva a deslizarse por una espiral descendente hacia la oscuridad absoluta. ¿Podrá abandonar el círculo vicioso de la violencia antes de que sea demasiado tarde? En ocasiones el amor puede llegar a redimir a nuestro protagonista, pero redimirse significaría el fin de sus aventuras. Lo más habitual será que el personaje camine siempre en el filo de la navaja, con ocasionales traspiés hacia un lado o el otro.

Los momentos más definitorios para John Blacksad son los que le hacen tomar decisiones importantes que alteran su orden de prioridades. ¿Cómo se puede luchar contra el poderoso si este hace trampas? ¿Está el amor realmente por encima de todo? ¿Incluso por encima de la ley? ¿Puede un buen hombre cometer un acto terrible?

El sistema

En el cine negro, los representantes de los poderes públicos (el Estado, la justicia y la ley) o bien son corruptos o son unos incompetentes. En ocasiones el protagonista encontrará a alguien que no esté de acuerdo con la forma en que las cosas funcionan, pero esta persona estará superada por la situación, atada de pies

LA PERSPECTIVA DE LOS JUGADORES

VIVIR LA HISTORIA

CUANDO LEEMOS UNA NOVELA DE MISTERIO O VEMOS UN *THRILLER*, ES DIVERTIDO QUE NUESTRA PERSPECTIVA SEA LA MISMA QUE LA DE LOS PROTAGONISTAS, QUE VAYAMOS DESCUBRIENDO CADA PISTA CON ELLOS, UNIENDO LOS PUNTOS HASTA CONSEGUIR DESVELAR, POR EJEMPLO, QUIÉN ES EL ASESINO. DE ESTA FORMA, SI LA HISTORIA ESTÁ BIEN CONSTRUIDA, CADA GIRO DE GUION NOS SORPRENDERÁ Y LA EXPERIENCIA SE CONVERTIRÁ EN UNA MONTAÑA RUSA LLENA DE ASCENSIONES TENSAS Y DESCENSOS VERTIGINOSOS.

EN ESTE ESTILO DE NARRACIÓN, LOS JUGADORES DEJAN LOS DETALLES DE LA TRAMA EN MANOS DEL DIRECTOR DE JUEGO, Y DE ESTE DEPENDERÁ QUE EL MISTERIO SEA CREÍBLE, QUE SE DEN PISTAS SUFICIENTES PERO NO DEMASIADAS, QUE LOS SUCESOS QUE EMPUJEN A LOS PROTAGONISTAS SUCEDAN AL RITMO ADECUADO, ETCÉTERA.

EN LA PRIMERA AVENTURA DE JOHN BLACKSAD, *UN LUGAR ENTRE LAS SOMBRAS*, LA TRAMA SE DESARROLLA COMO UNA CLÁSICA HISTORIA DE DETECTIVES Y, ASÍ, EL LECTOR NO DESCUBRE QUIÉN ES EL ASESINO HASTA EL FINAL DE LA HISTORIA.

COMPARTIR LA AUTORIA

OTRA OPCIÓN ES DARLE MÁS IMPORTANCIA A CÓMO QUEDA FINALMENTE LA HISTORIA, HASTA EL PUNTO DE QUE LA CUESTIÓN NO ES QUE UN GIRO DE GUION NOS SORPRENDA COMO JUGADORES, SINO QUE EL RESULTADO FINAL COMO CONJUNTO QUEDE BIEN.

EN ESTE ESTILO, LOS JUGADORES TIENEN MÁS INFORMACIÓN QUE SUS PERSONAJES. POR EJEMPLO, EL DIRECTOR DE JUEGO HA PODIDO NARRAR UNA ESCENA EN LA QUE LOS PERSONAJES NO ESTABAN PRESENTES DE LA QUE SE DEDUCE QUIÉN ES EL ASESINO. SIN EMBARGO, CUANDO LOS JUGADORES INTERPRETEN A SUS PERSONAJES TENDRÁN QUE FINGIR QUE NO SABEN QUIÉN ES EL ASESINO, Y ESTO PUEDE PROVOCAR ESCENAS DE GRAN TENSIÓN: SI UNO DE LOS PROTAGONISTAS SE QUEDA A SOLAS CON EL ASESINO, EL PERSONAJE LO TRATARÁ DE FORMA NORMAL, PERO LOS JUGADORES ESTARÁN COMIÉNDOSE LAS UÑAS POR LA POSIBILIDAD DE QUE EL ASESINO DECIDA ATACAR POR SORPRESA.

EN *AMARILLO*, BLACKSAD COMIENZA LA AVENTURA SIGUIENDO EL RASTRO A LOS QUE LE HAN ROBADO EL COCHE QUE SE HABÍA COMPROMETIDO A LLEVAR A TULSA A CAMBIO DE UN BUEN FAJO DE BILLETES. COMO LECTORES, SOMOS TESTIGOS, ADEMÁS DE LA INVESTIGACIÓN, DE LAS DESVENTURAS DE UNO DE LOS LADRONES.

ESTE ESTILO TAMBIÉN PERMITE QUE LOS JUGADORES APORTEN SUS PROPIAS IDEAS, TANTO EN FORMA DE DESCRIPCIONES Y DE COLORIDAS ANÉCDOTAS COMO DE GIROS DE GUION Y POSIBLES DESENLACES.





y manos. Tanto si el protagonista la anima a que se rebele como si se trata de una persona ya rebelde de por sí, embarcada en una lucha quijotesca contra los poderosos, lo más probable es que todo acabe en tragedia: el funcionario alentado a hacer lo correcto será destinado al último confín de la Tierra, el matón al que hemos convencido para testificar contra su jefe mafioso aparecerá en el fondo del río con unos pies de cemento… Lo menos que puede suceder es que simplemente desautoricen al personaje desde instancias superiores.

Smirnov es un perro honesto, un buen policía, pero en los cómics vemos que a veces no puede hacer nada frente a los tejemanejes de los poderosos. Ante la certeza de que se mueve en un sistema corrupto, podría dimitir, pero desde su posición al menos tiene alguna oportunidad de luchar. Esto le permite echarle una mano a Blacksad de forma oficiosa para que este actúe desde fuera del sistema.

Los poderosos

En un mundo corrupto, los que llegan al poder han de ser a la fuerza corruptos: políticos que abusan de sus prebendas, jefes mafiosos, millonarios que creen que las normas no están hechas para ellos, etcétera. El sistema está hecho a la medida de los poderosos, entre ellos y el protagonista habrá un sin fin de obstáculos: retorcidas intrigas, secuaces dispuestos a partirle las piernas, funcionarios decididos a sepultarlo en papeleo y patrulleros corruptos que ocultarán las pruebas determinantes de la investigación. Sin embargo, tan cómodos se sienten los poderosos en sus torres de marfil que se creen invencibles, y esa es precisamente su mayor debilidad.

El millonario Ivo Statoc de *Un lugar entre las sombras*, el señor Oldsmill de *Arctic-Nation,* Samuel Gotfield en *Alma roja* o Fausto LaChapelle en *El infierno, el silencio* son poderosos que se creen por encima del bien y del mal.

El débil

El protagonista de una historia de cine negro no es un héroe, su misión no es defender a los débiles. Sin embargo, bajo el cinismo que le permite vivir entre sombras aún existen rescoldos de los principios que una vez lo movieron. Por esta razón, cuando nuestro protagonista se encuentre con una injusticia manifiesta, algo en su interior se conmoverá, y si la injusticia se está cometiendo contra una persona indefensa, quizá sea suficiente como para hacerle reaccionar.

La dimensión social que sus autores dan a la serie de *Blacksad* nos permite ver a un personaje mucho más humano de lo que es habitual en el cine negro. Aunque el origen de sus aventuras suele ser un suceso sobrevenido o directamente un caso para el que lo han contratado, nuestro protagonista habla de tú a tú con los desposeídos y rápidamente se alinea junto a ellos.

Las historias del cine negro no suelen profundizar tanto en cuestiones sociales. Lo típico es que el protagonista conozca a una mujer que vive a la sombra de un poderoso: da lo mismo si es su esposa, su hermana o su hija, no importa si es inocente o una *femme fatale,* el protagonista se verá irremisiblemente obligado a protegerla. La función de este personaje femenino suele ser la de convertir el caso en una cuestión personal para el protagonista, atarlo al caso, aunque a veces se quedará solo en un mero obstáculo, una influencia que impide al investigador ser todo lo expeditivo que podría.

Los cómics de *Blacksad,* sin abandonar las convenciones del género, construyen personajes femeninos más complejos de lo habitual. El principal ejemplo es Alma Mayer, que, aunque vive a la sombra de su rico marido, Samuel Gotfield, es una brillante escritora y lo suficientemente independiente como para no hundirse con él en el pozo de paranoia en el que está sumido. Además, Alma fue guionista en Hollywood






y seguramente allí pasó a formar parte de los Doce Apóstoles. En *Alma roja* hay claras referencias a la caza de brujas, y quizá no sea descabellado pensar que el grupo de militantes de izquierdas llamado los Doce Apóstoles esté inspirado directamente en los Diez de Hollywood, que tuvieron el dudoso honor de ser incluidos en la primera de las lista negras del macarthismo, que vetaban a los sospechosos de comunistas en los principales estudios cinematográficos.

El caso

En la novela de detectives clásica, el caso es un asesinato o una desaparición. ¿Por qué el cliente ha llamado a nuestro protagonista en vez de dejarlo en manos de la policía? Como hemos visto en el epígrafe anterior, en un escenario *noir* la policía no es de fiar, pero quizá la cuestión sea que el cliente no quiere saber nada de la policía porque tiene algo que esconder. Desde el primer momento aparecerán pistas que parecen señalar en una dirección clara, pero tendremos que girar varias esquinas hasta llegar a nuestro destino.

Los giros de guion también tienen en *Blacksad* una gran importancia, pero no tanta como en las novelas negras en las que está basado. El recorrido emocional de los personajes tiene mayor importancia que el misterio que el protagonista está investigando, así que mientras en la típica novela de Agatha Christie el lector descubre las pistas al mismo tiempo que el detective y el misterio no se resuelve hasta la última página, en ocasiones el lector de *Blacksad* conocerá quién es el asesino o dónde está el personaje desaparecido antes que el protagonista.

El escenario

El escenario en una historia *noire* es fiel reflejo de la moral de la sociedad que retrata. Así, las calles suelen estar sucias, llenas de indigentes, y los principales sucesos acontecen por la noche, hasta el punto de que se diría que el personaje vive en una noche perpetua. La lluvia es también un motivo constante en estos escenarios. La iluminación, sea en una película, una serie de televisión o un cómic, suele acentuar los contrastes para reflejar que los personajes viven en un mundo de buenos y malos (a veces llevado al extremo, como en el cómic *Sin City*).

Sin embargo, la serie de *Blacksad* no se ciñe a los típicos escenarios por los que se movía el típico detective de novela negra. La riqueza de los fondos dibujados por Juanjo Guarnido refleja una infinita cantidad de matices que no solo nos dan la impresión de estar paseando junto a Blacksad, sino que aportan valores dramáticos a las escenas.

Otros tópicos

En la época en la que estas películas tuvieron su apogeo, la mayoría eran consideradas poco más que cine de consumo, de fórmula. Los guiones están, por tanto, tachonados de elementos que se repiten en casi todas ellas.

El lugar común más habitual en el cine negro es el **asesinato.** Este concepto puede dar lugar a un sinfín de tramas muy distintas no necesariamente relacionadas con este género, pero uno particularmente explotado en el *noir* es la muerte fingida: el protagonista tiene que investigar la muerte de una persona, pero la verdadera investigación resultará estar en la trama que obligó a esta persona a fingir su muerte.

Muy característico también es el tópico del **falso culpable:** el protagonista es acusado de un crimen que no ha cometido, todas las pruebas lo señalan. Tendrá que pasar por una verdadera ordalía para demostrar su inocencia, y solo conseguirá librarse reuniendo pruebas contra el verdadero culpable.

Relacionado con el anterior está la **confusión de identidad:** llevará al protagonista a ponerse en la piel de un





desconocido al que persiguen por razones desconocidas para él. Averiguar estas razones constituirá el grueso de la investigación.

Otro tema común es **el mundo del juego y las apuestas ilegales:** no solo puede ser este el motivo de que hayan matado a la víctima (si, por ejemplo, debía dinero), sino que puede ayudar a expresar la humanidad del protagonista (si fuese este quien tuviese un problema con el juego). En ocasiones, el mundo del juego está con un pie en la legalidad y otro entre las sombras, lo que nos proporciona la oportunidad de poner al protagonista a prueba.

Las novelas de detectives clásicas a menudo retrataban el mundo criminal desde la perspectiva de alguien que había sido honrado pero al que las circunstancias habían llevado a relacionarse con la más baja calaña. Otro elemento típico del cine negro es **el golpe:** por la razón que sea, el protagonista se encuentra inmerso en la preparación de un golpe, ya sea a un banco, a una banda rival… La clave en este tópico es que el protagonista habrá de mantener sus principios de ladrón honrado a pesar de la influencia negativa de los que lo rodean, que tienen muchos menos escrúpulos que él.

Un tema transversal en el *noir* es la **traición:** el protagonista tenía un compañero, un jefe o una novia en quien confiaba pero que, generalmente movido por la codicia, lo traiciona. El resto de la historia suele consistir en deshacer los problemas causados por esta traición. La venganza no suele ser el motivo principal, y aunque en algunos casos al final habrá una oportunidad para resarcirse, ya hemos dicho que las historias negras suelen acabar mal.

Más común todavía es que la traición se combine con alguno de los tópicos anteriores: el cliente contrata al detective para que investigue un crimen que en realidad ha cometido él mismo y arroja multitud de pruebas que incriminan a otra persona. El protagonista *noir,* insistimos, no es un héroe, y, por tanto, en alguna de las historias lo utilizan, lo engañan y termina dándose cuenta en el último momento.

La interpretación

Antes de nada queremos aclarar que no hace falta tener grandes habilidades de actuación para interpretar a un personaje en una partida de rol. El principal objetivo cuando interpretas a un personaje en una partida no es ganar el Óscar. Dicho esto, está claro que cuanto más en serio te tomes el retrato de tu personaje, con todos los detalles que lo caracterizan, incluido su forma de hablar y lo que dice, mejor encajará en la historia. Vamos a ver qué tipos de personajes hay en una partida de rol y algunos trucos para que nuestra interpretación vaya en favor de la historia.

En una historia de **Blacksad: Juego de Rol** tendremos dos tipos de personajes: los protagonistas (interpretados por los jugadores) y los secundarios (interpretados generalmente por el director de juego). En el **capítulo 1: Personajes** tienes las reglas para crear la ficha de tu personaje (página 11), pero también puedes utilizar una de las fichas de los protagonistas de los cómics de *Blacksad* (página 118). También encontrarás multitud de personajes secundarios en el **capítulo 4: Ambientación** (página 89).

La voz del personaje

Lo más normal es que todos los personajes que interpretemos tengan mucho de nosotros: nuestras expresiones habituales se deslizarán en las líneas de diálogo que estamos improvisando, nuestros tonos de enfado y de tristeza tomarán rápidamente el control cuando nos dejemos llevar. Pronto descubriremos que los personajes que interpretamos tienden a pensar igual que nosotros.

Cuando la voz de los personajes que interpretamos es prácticamente la misma, el primer efecto negativo que se produce es



que para los demás jugadores puede ser confuso (sobre todo si eres el director de juego e interpretas a todos los secundarios). ¿Quién es este que está hablando, el policía o el corredor de apuestas? Por otra parte, interpretes a un secundario o a un protagonista, si todos hablan igual, terminará resultando repetitivo.

Un truco sencillo para dotar de mayor personalidad a un personaje es darle una voz peculiar: si es un niño quizá puedas poner voz aguda, si se trata de un viejo bastaría con hacer más áspera tu forma de hablar. Modular el volumen de la voz puede servir como factor distintivo; también la prosodia, así como utilizar acentos distintos. Pero, cuidado, no traiciones el tono de la escena: la voz de niño puede sonar ridícula en el contexto de una escena dramática, un acento imitado pobremente puede resultar confuso.

En realidad lo más efectivo a la hora de encontrar la voz de un personaje es preguntarse qué detalles en su historia, su personalidad y sus motivaciones lo llevarían a utilizar determinadas expresiones y no otras. El Sam Spade de *El halcón maltés* usaba un tono monocorde que evidenciaba su cinismo y su falta de interés. Para la Elsa de *La dama de Shanghái,* cada línea de diálogo es una insinuación.

Puesto que, como hablábamos al principio, es probable que mucho de nosotros se filtre en los personajes que interpretamos, es interesante definir al personaje en cuestión de unos pocos aspectos irrenunciables, y si alguno de estos aspectos es muy contrario a nuestra personalidad (por ejemplo, tenemos que interpretar a un asesino psicópata marcadamente misógino), pensar en cómo vamos a representar estas características odiosas para que se entienda. En la serie de *Blacksad* y en las historias clásicas de detectives, es habitual encontrarse con personajes odiosos e incluso aberrantes. Es parte de lo que define a este tipo de historias.

Trabajar un personaje, aunque sea secundario y apenas aparezca, enriquece la historia y el mundo de juego. Si en una partida entramos en un garito llamado El Pianista Manco y terminamos por hacernos amigos del dueño, un orangután llamado Smiley, quizá podamos recurrir a él en otra ocasión. Conforme vamos creando nuevos secundarios, se crea de forma orgánica una ecología de personajes.

Los textos de apoyo

En este juego queremos capturar en la medida de lo posible el espíritu de las historias de detectives en las que se inspiran los cómics de *Blacksad* (en la página 57 hablamos de estas influencias), y uno de los recursos más clásicos del cine negro es la llamada voz en *off*.

«Hay mañanas en las que cuesta más digerir el desayuno. Sobre todo si amaneces frente al cadáver de un viejo amor», dice John Blacksad en la primera viñeta de *Un lugar entre las sombras*. La voz del narrador se representa en los cómics mediante un texto recuadrado, y, en el caso de este género, el narrador es el propio protagonista. Para emular este estilo en tus partidas sugerimos que la narración por parte de los jugadores se haga como si se tratase de un texto de apoyo.

«El sospechoso se alejaba por una calle llena de gente —narra una jugadora—, así que bajo el ala de mi fedora y, a una cierta distancia, comienzo a seguirlo. Si ve mi cara, me reconocerá inmediatamente, así que trato de ocultarla por todos los medios, evitando mostrarla en el reflejo de los escaparates, procurando que siempre haya otro viandante que me sirva de parapeto».

En este ejemplo de narración hacemos notar varios detalles. Para empezar, la jugadora no puede dar por supuesto que pasará desapercibida para la persona a la que sigue (el éxito seguramente dependerá de una tirada de dados). Otro detalle importante es que la descripción no es especialmente ventajosa para el personaje, ofrece al director de juego la oportunidad de poner a la protagonista en aprietos: si hay mucha gente, será más



difícil seguir al sospechoso sin perderlo de vista, y si al personaje le preocupa que el sospechoso la reconozca en el reflejo de un escaparate, quizá sea porque no está dejando suficiente distancia entre ellos. Cuando un jugador pone en aprietos a su personaje, la narración se hace más interesante y el director de juego puede premiarlo con uno o más puntos de Superación; es lo que se suele llamar jugar a perder, y a continuación veremos qué sentido tiene. En último lugar, la descripción incluye varias ideas que plasman lo mucho que el personaje está haciendo por esconderse del sospechoso. No se trata de una descripción descuidada. El director de juego apreciará el detallismo de una descripción por lo que este aporta a la narración, y quizá esto haga que la dificultad de la tirada se reduzca levemente o incluso que la protagonista obtenga un aspecto positivo durante esta secuencia de viñetas.

Esta forma de narración por parte de los jugadores es algo más difícil que simplemente declarar las acciones, que es lo que suele hacerse en la mayoría de los juegos de rol. Te aconsejamos que pruebes a usar la voz en *off* en tu grupo de juego y que solo lo hagas si te sientes cómodo utilizándola. Lo más importante es que la narración sea fluida, y si cada vez que un jugador tiene que hablar tiene que estar pensando un rato en cómo lo va a decir en forma de texto de apoyo, quizá este recurso esté entorpeciendo más que ayudando. Te aseguramos, eso sí, que es cuestión de acostumbrarse y que cuando lleves unas cuantas sesiones narrando con voz en *off* te resultará de lo más natural.

Animales antropomorfos

Como decíamos en el **capítulo 1: Personajes,** una peculiaridad de los personajes de *Blacksad* es que se los dibuja con la forma de animales personificados. La intención metafórica no se le escapa a nadie: los reptiles son individuos de la más baja calaña y los policías son perros, el periodista listillo es una comadreja, ese púgil que suele trabajar como guardaespaldas es un enorme gorila, etcétera. El exterior de los personajes refleja lo que representan y, a veces, incluso lo que llevan en sus corazones.

¿Cómo interpretar un animal antropomorfo? Lo que te sugerimos es que, en general, lo interpretes como si fuese humano. Solo de vez en cuando puede ser interesante dar un toque de color a una viñeta con un detalle de la morfología animal de tu personaje que pueda aportar algo a la narración. Por ejemplo, en *Un lugar entre sombras,* John Blacksad habla con un boxeador, Jake Ostiombe, y le pregunta por los tiempos en que fue guardaespaldas de la víctima del crimen que está investigando. Ostiombe es un gorila socarrón que habla de la víctima con muy poco respeto. Blacksad lo escucha apoyado en un gran saco de boxeo, aparentemente imperturbable, pero cuando termina la conversación y el detective se marcha vemos que había rasgado con sus garras la piel de cuero del saco: aún después de tantos años sin ver a la víctima aún conserva sentimientos por ella.

En los cómics de *Blacksad* también se ven algunas bromas relacionadas con la naturaleza de los animales a los que se parecen los personajes. También en *Un lugar entre sombras,* Blacksad da a entender que las ratas no le gustan: «Cuestión de instinto», dice. En *Arctic-Nation,* el viejo Cotten, una urraca ciega, dice que le hubiera gustado ser piloto en la guerra: «Ya, qué ironía, un pájaro que no puede volar».

Por último, está claro que el color del pelaje o de las plumas tiene una gran importancia en la serie. De hecho, en *Arctic-Nation,* John es rechazado tanto por los supremacistas blancos (un zorro de las nieves, un oso polar, un tigre blanco) como



por los Black-Claws (una banda callejera formada por un toro, un caballo negro y un *rottweiler*): queda claro que esa mancha blanca que rodea la boca de Blacksad lo convierte en un mestizo. Los problemas raciales son un tema especialmente importante en el segundo volumen de la serie, pero aparecen de una forma u otra en los demás.

Camino a la perdición

Cuando se interpreta a un antihéroe, lo habitual es jugar a perder: el protagonista confiará en la *femme fatale* hasta el último instante, acudirá a la cita con su adversario aunque a ojos del jugador todo indique que le han tendido una trampa, aceptará el caso por sospechoso que resulte que el cliente insista una y otra vez en que va a ser coser y cantar, etcétera. Incluso si en tu grupo de juego habéis decidido (o lo ha decidido el director de juego por vosotros) que la trama permanezca oculta a los jugadores y que descubrir cada nueva pista es la parte más divertida de vuestras partidas, resolver el misterio no tiene por qué llevar a un final feliz. De hecho, veremos que los finales felices son extremadamente raros en el género al que pertenecen los cómics de *Blacksad*.

En este juego, los protagonistas están siempre caminando al filo. Rodeados de la peor escoria, en un mundo en el que las injusticias están a la orden del día, resulta difícil no dejarse influir. A un solo paso del abismo, a menudo tropezarán y estarán a punto de precipitarse. Otras veces se alejarán lo suficiente como para sentirse seguros, pero esa sensación no durará.

Interpretar un protagonista requiere plantearse los puntos débiles que una y otra vez tientan al personaje y los asideros a los que puede agarrarse en los momentos más difíciles. Nuestro personaje podría tener un problema con el alcohol, al más puro estilo de la típica novela de detectives, y su asidero podría ser su hermano pequeño al que ve casi como a un hijo. En los momentos más difíciles, la balanza se inclinará hacia un lado o el otro: con suerte se acordará de su hermano y esto le dará la fuerza para continuar, pero también podría suceder que en determinado momento la única solución que sea capaz de afrontar sea la de beber y beber hasta perderse en el olvido.

Si pensamos en John Blacksad como personaje, veremos que hay dos polos dramáticos que permanecen inmutables durante todas sus aventuras: uno negativo, la violencia, y otro positivo, el amor. Blacksad intenta redimirse por las atrocidades que seguramente vivió durante la Segunda Guerra Mundial, pero la violencia lo persigue, y solo el amor hace que su corazón se llene de esperanza por un mundo mejor.

Por desgracia, es muy difícil salir del círculo vicioso de la violencia. Y es que estos dos polos dramáticos de los que hablábamos en realidad no tienen el mismo peso en una historia como la de los cómics de *Blacksad*. Nuestros protagonistas no son héroes, son personajes heridos, tocados por la oscuridad, y su camino hacia la perdición seguramente sea solo de ida.

En cualquier caso, hay que tener en cuenta que tanto si nuestro protagonista termina en un asilo para veteranos dándose de cabezazos contra paredes acolchadas como si es redimido por el amor, su ciclo habrá terminado y será hora de hacer un nuevo personaje.

En el **capítulo 2: Reglas** te explicamos cómo plasmar este difícil camino en el filo mediante el sistema de juego (página 29).

Buenas prácticas del jugador

Una y otra vez hemos insistido en que la labor de narrar una partida de rol puede ser un esfuerzo colectivo y que resulta

más divertido así. Sin embargo, incluso en los casos en los que la responsabilidad de la narración está repartida, resulta evidente que el director de juego tiene que hacer un esfuerzo extra, pues la tarea de plantear la situación inicial y el conflicto que constituirá el motor de la historia que se va a jugar es suya. Lo apropiado sería que, en la medida de lo posible, como jugador correspondas este esfuerzo extra remando en favor de la partida propuesta.

El consejo más importante que deberías tener en mente a la hora de interpretar es que, aunque tu personaje es uno de los protagonistas, y en el género negro esto es fundamental, la coherencia de la historia que se juega ha de estar por encima de la coherencia interna de los personajes. Cuando se deja la casi total responsabilidad de la narración en manos del director de juego, a veces sucede que los jugadores se concentran solo en interpretar a sus personajes y pierden perspectiva respecto a lo que cuesta armar una historia a base de aportaciones de personas distintas. Pero si las premisas de la partida se han dejado claras, no debería ser necesario llegar al punto de que el director de juego tenga que rechazar la idea de un jugador.

Respecto a los hechos y situaciones narrados por el director de juego, intenta ser lo más flexible que puedas. Por supuesto, habrá un sin fin de detalles en una partida de rol que pondrán a prueba la suspensión de la incredulidad, igual que sucede en cualquier ficción, ya sea una película, una novela, un cómic o una serie de televisión, pero no hay dos personas que tengan exactamente la misma idea de lo que es o no creíble, y, a opiniones distintas, el criterio del director de juego ha de prevalecer.

Uno de los problemas con los que se encontrará el director de juego es el de mantener unido al grupo. Si los personajes deciden dividirse durante la partida, puede ser divertido llevar la narración en paralelo de lo que hace cada uno por separado… un rato. Mientras los personajes permanezcan divididos, durante las acciones de uno de los grupos el resto de jugadores serán meros espectadores, y a la larga puede significar que algunos desconecten. El director tendrá que hacer lo posible para mantener a los personajes juntos la mayoría del tiempo, y esto es algo con lo que deberías colaborar.

También deberías intentar no interrumpir la narración o los diálogos de los personajes, pues eso daña el ritmo de la partida. Puede suceder que no se entienda una situación descrita por el director de juego o por un jugador, y en este caso está permitido pedir una aclaración, por supuesto, pero recordemos lo que hemos explicado respecto a la suspensión de la incredulidad: que nunca llueve a gusto de todos. Si no estás de acuerdo con algo que está sucediendo, pregúntate primero si se trata de una diferencia de opinión o si se ha dado alguna equivocación que puede corregirse rápidamente. Si se trata de lo primero, es mejor que dejes tu comentario para el final de la partida o, como mucho, que ofrezcas una escueta argumentación de por qué debería suceder de otra forma. Si no convences inmediatamente al director de juego, no insistas. En todos los juegos en los que hay reglas hay discusiones al respecto, y estas discusiones a veces llegan a monopolizar el tiempo de juego. Piensa que si estás viendo una película y no te gusta cómo han resuelto algo, no puedes pararla y tratar de convencer al director de que quite esa parte; pones una mueca de desagrado, quizá incluso bufas de frustración, y luego tratas de disfrutar del resto de la película. Además, seguro que el director de juego apreciará cualquier crítica constructiva que hagas a su partida cuando esta haya terminado.

Dirigiendo el juego

Como hemos dicho, la labor del director de juego exige un esfuerzo extra, pero se trata de una labor muy creativa y, por tanto, la recompensa es también potencialmente mayor.

El director será quien plantee la trama y proponga el punto de partida de la historia. Creará, además, los personajes secundarios que los protagonistas irán encontrando en su camino, personajes con sus motivaciones propias. También tendrá que pensar en los posibles caminos que los jugadores puedan hacer tomar a los protagonistas, pistas, sucesos emergentes, escenarios, etcétera.

Habrá a quien le guste más asumir el papel de director de juego y quien prefiera ser jugador, pero es recomendable que cada persona del grupo pruebe ambas responsabilidades: ser director de vez en cuando te ayudará a ser más comprensivo como jugador con las limitaciones de las partidas y, a su vez, ser jugador te ayudará como director a orientarte a las necesidades del grupo de juego.

Crear tus propias historias

En otros juegos de rol, el director de juego es solo una especie de adversario, la mente maestra tras las acciones de los enemigos y los obstáculos que el héroe encontrará en sus andanzas. Sin embargo, en **Blacksad** lo más importante es la historia que vamos a contar y, como hemos hablado, esto es en mayor o menor medida responsabilidad de todo el grupo. Eso sí, hay una obligación privativa del director de juego: plantear el germen de la historia.

La trama

El concepto que origina una historia puede ser muy simple: asesinan a alguien que uno de los protagonistas conoce, contratan a los protagonistas para investigar una desaparición, acusan a uno de los protagonistas de un delito y sus camaradas le ayudan a demostrar su inocencia, etcétera. En el epígrafe «Los elementos de una historia *noire*» (página 58)

ofrecemos algunos recursos habituales en las historias de cine negro, pero basta con repasar las muchas obras de ficción del género para encontrar fuentes de inspiración.

Definir el incidente motor de la trama es importante, pero mucho más importante es dotarlo de sentido en nuestra historia. Si hay un asesino, ¿quién es?, ¿por qué lo hizo?, ¿qué relación lo unía con la víctima?, ¿quién es la víctima? Si una persona ha desaparecido, ¿ha sido un secuestro o es que la persona desaparecida estaba huyendo de algo o alguien?, ¿cómo era la persona desaparecida? Si han acusado falsamente a uno de los protagonistas, ¿quién ha orquestado la farsa?, ¿por qué ha elegido como chivo expiatorio al protagonista?, ¿qué une al acusado y a su adversario? Las preguntas que hay que hacerse van todas en la misma línea. Al preparar la trama puedes limitarte a las siguientes: ¿qué?, ¿por qué?, ¿quién?, ¿cómo?, ¿dónde? y ¿cuándo? Y es que en realidad estas son las preguntas que cualquier investigador se hará cuando el misterio llegue a sus manos.

Por el momento basta con que respondas a cada una de las preguntas anteriores en un par de frases. Por ejemplo:

¿Qué? (El suceso o cuestión motor de la historia): Han matado a un agregado diplomático de la Embajada del Reino Unido en Nueva York y los protagonistas son periodistas del tabloide *What's News* que han recibido el chivatazo de que hay algo muy oscuro tras esta muerte.

¿Por qué? (Las causas que llevaron a la situación actual): La víctima era un agente doble, un espía que supuestamente trabajaba para los servicios de Inteligencia británicos y, sin embargo, estaba pasando información a la URSS.

¿Quién? (Quienes están implicados): El asesino es un espía estadounidense que descubrió a la víctima pasando información importante a la URSS que ponía en peligro el estilo de vida americano. Los protagonistas descubrirán que tienen un aliado inesperado, el contacto de la víctima en la KGB.

¿Cómo? (Los detalles del incidente): El asesino se coló en la Embajada Británica y disparó a la víctima mientras dormía, usando un silenciador, pero no llegó a descubrir el escondite en el que la víctima había escondido los microfilms.

¿Dónde? (Los escenarios de la aventura): Habrá una rueda de prensa en la Embajada Británica. También habrá un encuentro con el agente de la KGB en un callejón oscuro de la zona empresarial y una tensa reunión en un edificio federal con agentes preocupados por las injerencias de los protagonistas en un asunto de seguridad nacional.

¿Cuándo? (Fechas límite, momentos decisivos): Los protagonistas descubrirán que la víctima escondió los microfilms en una máquina expendedora y que esta va a ser retirada de la embajada en unos días.

Estructura del relato

Una vez que tienes la idea de la partida y has respondido a las principales cuestiones que los protagonistas se preguntarán, es hora de estructurar la historia. La mayor parte de la ficción que









consumimos ha heredado la estructura clásica del cuento: planteamiento, nudo y desenlace.

PLANTEAMIENTO

En esta primera fase de la narración se da a conocer el escenario en que se desarrollará la historia. Este escenario no es solo el lugar, sino también el momento, las condiciones previas, el ambiente en el que se mueven los personajes justo antes de que suceda algo que va a acaparar su atención durante el tiempo que dure la aventura.

Describir las condiciones previas puede ser muy interesante: nos da la oportunidad de conocer a los personajes protagonistas antes del suceso definitorio de la historia, y de esta forma se harán más evidentes los cambios que los protagonistas habrán sufrido tras la aventura. Quizá nuestro detective era un hombre honesto antes de que las circunstancias lo empujasen a tomarse la justicia por su mano, quizá nuestra escritora nunca se había adentrado tanto en una investigación para preparar un libro y esto termine cambiándola de manera radical.

Por otra parte, en esta presentación inicial pueden introducirse ganchos para desarrollos dramáticos posteriores. Pensemos que si, por ejemplo, al principio de una película un personaje que no conocemos muere sin más, lo normal es que nos resulte indiferente. Comprenderemos el drama que supone para los otros personajes, para sus seres queridos, pero a estos tampoco los conocemos todavía. Sin embargo, si durante toda la película hemos conocido al personaje, una persona entrañable, si se han desarrollado las relaciones con los otros personajes, si se han explorado temas universales con los que nos hemos identificado, cuando al final de la película el personaje se sacrifique por sus compañeros, la escena será mucho más emotiva. Sucede igual en el cine de suspense. La película nos muestra una tijeras encima de la mesa que en algún momento del futuro serán utilizadas como arma: desde que las vemos sabemos que las cosas van a ir decididamente mal. Es básico en cualquier ficción. Tienes que construir la tensión dramática poco a poco. Si quieres que los jugadores se impliquen en los sucesos de los que son espectadores, no puedes esperar que entren en la historia de forma inmediata solo porque un evento sea terrible sobre el papel, es necesario conducirlos al drama sin que se den cuenta.

Tomemos como ejemplo el planteamiento de *Arctic-Nation*. Cuando John Blacksad llega a The Line, lo primero que ve es un buitre negro ahorcado, colgando de una farola con las manos atadas a la espalda. La muchedumbre mira con curiosidad morbosa, pero hay

un ambiente de frialdad al respecto. Luego se encuentra con la persona que lo ha contratado para investigar la desaparición de una niña, y esta le habla de cómo era el barrio antes, de los principios en los que se fundó y de los efectos del final de la guerra. También le habla de una banda callejera llamada Black-Claws, que podría estar implicada. Tras esta conversación, Blacksad tendrá un enfrentamiento que hará de la situación que se vive en The Line algo personal, pero este suceso ya pertenece a la siguiente fase.

En definitiva, la desaparición de la niña solo es la excusa para que nuestro protagonista entre en la historia. Lo verdaderamente importante para la historia son los conflictos raciales y las diferencias sociales acentuadas tras las Segunda Guerra Mundial, que no se narran de forma abstracta como si se tratase de un libro de historia, sino a través de los personajes que viven estas circunstancias.

Así que nuestros protagonistas podrían, como en el ejemplo anterior, vivir una serie de escenas que les den las piezas del trasfondo en el que sucederá la trama, de forma que puedan posicionarse emocionalmente. ¿Cuántas escenas? Explorar el mundo en el que va a suceder la historia puede ser fascinante, pero ya habrá tiempo para hacerlo en la segunda fase. En esta solo necesitamos sentar las bases.

De hecho, hay muchas veces que decidiremos ir directamente al nudo de la historia, porque el escenario esté suficientemente definido o porque las bases se sientan antes de comenzar la partida:

«Esta aventura sucederá en un barrio deprimido llamado The Line, dirigido por supremacistas blancos, con la continua oposición de una banda callejera llamada Black-Claws. El detective y sus aliados tendrán que investigar el secuestro de una niña de la comunidad».

Que, como director de juego, narres el planteamiento de la historia, de forma más o menos detallada, más o menos informal, puede ser útil si lo que queréis es jugar una partida corta.

Otra opción habitual de solventar el planteamiento es que el simplemente preguntes a cada jugador qué ha estado haciendo su personaje en los últimos tiempos (o desde la partida anterior, si se trata de una serie) y en qué está metido en el momento en que surge esta nueva aventura.

Pero ¿por qué escoger una sola opción? Lo más enriquecedor para la historia es una mezcla de las tres propuestas: que cada jugador explique en qué ha estado metido su personaje, que luego narres algunos sucesos que conecten lo que han estado haciendo los protagonistas con el momento actual y, finalmente, que juguéis algunas escenas en las que se vea cómo se desenvuelven los protagonistas en la situación que desembocará en el conflicto que constituirá el corazón de la partida.

NUDO

El nudo es el grueso de la historia. Durante el planteamiento seguramente habremos mostrado una serie de tensiones entre los personajes secundarios, definiendo de forma sucinta las motivaciones y objetivos de cada uno (al menos lo más aparente), pero nuestros protagonistas aún no han tomado bando.

Es el momento de conocer a fondo la historia de cada uno de los personajes secundarios, de descubrir que la mayoría de ellos han mentido, incluso los que teníamos claro que iban a ser los buenos de la película, porque en una historia *noire* todo el mundo tiene esqueletos en el armario. Es, en definitiva, la hora de que los protagonistas comiencen a responder las preguntas que te hiciste al diseñar la historia (y, como hemos explicado, quizá la cuestión sea resolver el enigma o simplemente ir tirando del hilo narrativo entre tú y los jugadores).

En *Alma roja,* nuestro protagonista descubre que están intentando asesinar a un viejo profesor de su breve paso por la universidad al que él admiraba. En este caso, el posicionamiento de Blacksad es inmediatamente personal, porque tiene una relación paterno-filial con el profesor, pero la cuestión es que las apariencias pueden ser engañosas, y así, conforme va internándose en la trama, sus motivaciones se ven puestas a prueba.

Si los jugadores están viviendo la partida al mismo nivel que sus personajes, la clave en esta fase es dosificar la información haciendo que la tensión vaya ascendiendo hasta llegar al momento decisivo de la partida. Incluso si los jugadores están ayudándote a narrar, aun en el caso de que tengan más información que sus personajes (que sepan, por ejemplo, quién es el asesino y por qué lo hizo), tienes la oportunidad de construir la tensión dentro de cada escena: la idea es tomarse cada escena como una narración en sí misma, con planteamiento, nudo y desenlace propio.

Cuando hemos construido debidamente la tensión a lo largo de la partida, habrá un momento en el que todo encaje y esto lleve a los personajes a tomar una vía de acción que o bien resolverá el conflicto, o bien supondrá una derrota tan clara para ellos que seguir luchando carecerá de sentido.

Si perder es un resultado posible de la escena decisiva, debes tener mucho cuidado para que, aunque el protagonista sea derrotado, el jugador sienta que su pérdida tiene una función importante en la historia. Que tu personaje muera en la última página del cómic es una tragedia, sobre todo después del esfuerzo que ha llevado construirlo, pero quizá se sacrificó por sus compañeros y tuvo una última oportunidad para dedicarles unas palabras que acompañarán a los demás protagonistas el resto de su camino. Claro que, en realidad, una victoria tampoco tiene por qué ser algo positivo, no si para conseguirla se ha traicionado todo en lo que se creía.

Pero ¿qué pasa si hacia el final los protagonistas se atrancan y no llegan a unir las piezas como pensábamos que harían? Hay que tener en cuenta que cuando se sabe lo que está pasando, cuando eres quien ha creado la historia, todo parece muy lógico, pero si como jugador tienes solo unas pocas pistas, las conclusiones pueden no parecerse en nada a lo que había pensado el director de juego. En el epígrafe «Comenzar la partida» (página 80) hablamos de la forma de conseguir que nuestra partida sea lo suficientemente accesible para los jugadores sin que parezca un camino de baldosas amarillas del que uno no puede apartarse a riesgo de abandonar la historia. Porque el caso es que al final de esta fase, el nudo, los jugadores tienen que quedarse con un sentimiento de conclusión. Si no fuese así, resultaría bastante anticlimático.

DESENLACE

Tras la resolución (o no) del conflicto, tenemos la oportunidad de describir cómo han quedado las cosas después de la intervención de los personajes jugadores. Esto a veces se resuelve en forma de epílogo narrado, pero también pueden jugarse algunas escenas más para descubrir cómo ha afectado esta aventura a los protagonistas y a su entorno (sobre todo si no se trata de un episodio autoconclusivo, sino que forma parte de una serie). Esta fase es en realidad un reflejo especular de la primera fase, el planteamiento.

La clave del desenlace es que se hace evidente que los protagonistas han ganado o perdido algo, se aprende o, probablemente, se sumerge uno más profundamente en la oscuridad.

Suspensión de la incredulidad

Ya hablamos de suspensión de incredulidad desde el punto de vista de los jugadores, pero conviene insistir en este punto porque a la hora de crear tu historia tendrás que hacerte alguna que otra pregunta en este sentido.

Se llama suspensión de la incredulidad al ejercicio que hacemos ante una obra de ficción al pasar por alto detalles de esta que seguramente no nos cuadrarían si lo pensásemos dos veces: dejamos en suspenso nuestro sentido crítico para disfrutar de otras facetas de la obra. Sería imposible disfrutar de *Sin City* si cada vez que un personaje salta de un segundo piso y cae a la calle ileso o atraviesa el parabrisas de un coche patrulla sin inmutarse nos planteásemos que en el mundo real no hubiese sobrevivido. Desde el principio se sienta una serie de bases de lo que se puede esperar y de lo que no, y se toma la licencia poética de rebasar las leyes de la realidad como herramienta expresiva: vulgares criminales se convierten en héroes homéricos. En la serie de *Blacksad,* los autores se toman también algunas licencias, como que el héroe se recupere de una paliza de muerte en una noche o que sobreviva a una explosión que hace volar un coche por los aires, pero el tono que se pretende marcar es más realista.

La barrera de lo que es permisible en una historia como la que queremos contar puede ser muy sutil. En una historia clásica de detectives podemos encontrar a una señora anciana llamada Marple que se hace con una investigación de asesinato ante las narices de la policía, pero quizá este no sea el tipo de historia que querríamos ver en un cómic de *Blacksad*.

A la hora de poner en juego la imaginación, has de tener en cuenta la diferencia entre lo realista y lo verosímil. Pero sobre todo tienes que asegurarte de que estás en la misma onda que tus jugadores, porque al final esta es una cuestión muy subjetiva.

Conectar con los jugadores

Ya tienes un esqueleto de la historia que quieres contar, pero quizá aún sea una aventura que puede jugar cualquiera, que puede ocurrirle a los protagonistas de cualquier grupo de jugadores. Cuando hablábamos del nudo como parte de la estructura de cualquier narración, decíamos que en esa fase los personajes pasan de considerar la situación inicial como poco más que un caso a considerarla algo personal. Pero ¿y si vamos más allá? ¿Cómo podríamos hacer que los jugadores se tomasen nuestra partida como algo personal?

Lo más efectivo para conectar con el lector de un cómic sería sin duda conocerlo personalmente y recurrir a cuestiones importantes para este, pero como ni el guionista ni el dibujante de *Blacksad* saben en qué manos va a terminar su obra, los referentes destinados a conectar con el lector han de ser temas universales (la soledad, el desamor, la injusticia, etcétera). Si añadimos que Díaz Canales y Guarnido sitúan a su protagonista en un mundo construido efectivamente a base de piezas del





nuestro, con paralelismos históricos que les permiten analizar cuestiones sociales de gran importancia con la distancia apropiada, la sensación de familiaridad se acrecienta.

Pero el caso es que en un juego de rol tienes una ventaja que no tienen los creadores de *Blacksad:* que conoces a tu grupo de juego y sabes lo que les interesa. Solo necesitas pensar en la ficción que consumen para hacerte una idea de lo que buscan en una historia. Si quieres asegurarte, basta con tener un pequeño debate con los jugadores. Cuanto más consigas coordinar tus expectativas como director de juego con las de los jugadores, más fluida resultará la narración.

Dibujar más allá de la viñeta

Respondiendo a las típicas preguntas que se haría cualquier investigador, hasta el momento tenemos una idea que va ser el motor de nuestra historia, la trama. Además, hemos estructurado la historia de forma muy general, definiendo un punto de partida (un momento histórico, un ambiente…), también el conflicto que hará que nuestros protagonistas se tomen el asunto como algo personal y, por último, esa elección que solo ellos podrán tomar, que seguramente los cambie para siempre. Asimismo, hemos dibujado unos cuantos bocetos (metafóricos): cómo vamos a plasmar los temas que nuestros jugadores querrían ver en nuestra historia, algunos personajes secundarios, posibles escenarios, etcétera. Pero todo es aún muy abstracto.

Como veremos más adelante, dirigir una partida consiste en gran medida en combinar el material que has preparado respondiendo a las acciones de los protagonistas. Pero no puedes limitarte a planificar los elementos que terminarán por aparecer en las viñetas de nuestro cómic porque este va creándose según pasamos las páginas: es necesario preparar material de sobra, incluso a sabiendas de que muchos de estos detalles quizá no lleguen a aparecer. Piensa en todo caso que lo que no aparezca en la partida de esa semana quedará a tu disposición para otras partidas.

Es hora, por tanto, de definir mejor los bocetos que tenemos de lugares y personajes.

Como al crear cualquier ficción, si nos documentamos sobre esas piezas que nuestro mundo inventado toma del mundo real, el escenario y los sucesos que ocurren en este serán más creíbles. Además, ¿para qué inventar, por ejemplo, cómo funciona el sistema postal en Estados Unidos durante los años cincuenta si podemos encontrar una página web en la que aparece toda la información que necesitamos? Si usamos el mundo real como trasfondo de nuestra partida, cada libro de historia, cada página de la Wikipedia se convierten en un suplemento lleno de ideas de aventura y escenarios.

Por otra parte, la ventaja de construir personajes secundarios más detallados es que luego te resultará mucho más fácil improvisar su respuesta ante las acciones de los protagonistas: cuando tienes claros los objetivos y las motivaciones de los personajes secundarios, esto resulta tan fácil como interpretarlos, igual que si fuesen tu propio personaje. Respecto a los personajes, también puede ser interesante planteárselos en su contexto histórico, por ejemplo, preocupados por la crisis que asola el país, obsesionados aún con

Lluvia de ideas

Un truco que te proponemos experimentar en tu grupo de juego es el de la lluvia de ideas como inicio del proceso de creación de una nueva historia. Reparte entre los jugadores unos trozos de papel y pídeles que escriban en ellos temas que les interesen e incluso tramas que les gustaría jugar. Por supuesto, no se trata de coger todas las aportaciones y armar con ellas un pastiche, la idea es más bien usarlas como inspiración para crear una historia propia.

Puede suceder que los jugadores te digan: ¿Pero qué quieres que escriba en el papel este? . Aquí van algunos ejemplos orientativos:

- No quiero pensar mucho, solo dar mamporros.
- Una historia de amor con final trágico.
- Un objeto supuestamente valiosísimo que termina descubriéndose que es una falsificación.
- Terrooooooor.
- Una deuda con la mafia.
- La hija secuestrada de un político corrupto.
- Una mezcla de El tercer hombre y Con la muerte en los talones.















los días de la Segunda Guerra Mundial o temerosos de esa nueva amenaza que podría terminar por suponer la destrucción total de la Tierra: la energía atómica.

Hablamos de las líneas generales que caracterizan la época en la que se ambienta *Blacksad* en el **capítulo 4: Ambientación** (página 85).

Muñecas rusas

Puede parecer que en este epígrafe solo te hemos hablado de cómo planificar un volumen. Sin embargo, esta guía es en realidad mucho más flexible: con estos consejos puedes planificar una serie, una novela gráfica, un volumen, un capítulo y hasta una escena. Todas estas unidades de narración son en realidad como muñecas rusas que encajan unas dentro de otras.

¿No es, por ejemplo, un combate entre dos personas una pequeña narración? Desde luego, la manera de que no se convierta en una sucesión monótona de golpes es narrarlo siguiendo la estructura de planteamiento, nudo y desenlace: el protagonista puede comenzar el combate lanzando bravatas, e incluso podría hacerse una tirada de intimidación para fijar lo que su oponente siente al respecto; el combate propiamente dicho puede ser una tirada tras otra, y si los jugadores se esfuerzan en describir sus acciones, no solo resultará más emocionante, sino que podría entrar en juego el gasto de puntos de Superación y los aspectos propios de la escena; por último, el desenlace del combate supondrá una nueva pista, una amarga derrota, las consecuencias de haber peleado en un lugar público, etcétera.

Lo principal que hay que recordar a la hora de ensamblar todas estas piezas es que cada una debe tener un objetivo narrativo claro. No tiene sentido que introduzcas un combate en la historia si no hace avanzar la trama ni a los personajes. Con esto no pretendemos decir que haya que definir cada una de las páginas del capítulo antes de la partida, solo que, si aparece una oportunidad, la utilices, que le des sentido dentro de la historia.

Convertir tu historia en una partida

Hay una cantidad infinita de formas de plasmar la historia que has creado en una o varias partidas de rol. Todo el material que has preparado hasta el momento bien podría terminar siendo un videojuego, una película o un cómic. Es hora de dar a tu historia forma de partida de rol.

El alcance de tu historia

Lo primero que tienes que hacer es valorar el número de escenas que va a ocupar tu historia. La planificación previa a las partidas puede cambiar mucho dependiendo de si se trata de una historia larga que hay que contar en capítulos, incluso en volúmenes, o de una idea sencilla que puede resolverse en unas cuantas páginas.

En un epígrafe anterior, hablando de la trama, hemos puesto un ejemplo de idea para una partida, un asesinato en una embajada que esconde una trama de espionaje (página 67). ¿Cuántas escenas tendría una idea así? ¿Cuántos capítulos? Repasando las preguntas que nos hacíamos entonces, concretamente el dónde y el cuándo, se puede intentar valorar su alcance.

Cuando al crear la trama nos preguntábamos por el dónde, pensamos en tres momentos interesantes: una rueda de prensa en la embajada a la que los protagonistas tendrán la oportunidad de acudir, una cita con un espía de la KGB en un callejón oscuro y un interrogatorio por parte de agentes federales en un edificio del FBI. Puede decirse, por tanto, que la historia requerirá al menos de estas tres escenas.

Respecto al cuándo, en el ejemplo, la máquina expendedora en la que están escondidos los microfilms va a salir en algún momento muy próximo a lo de la embajada, y esa es la oportunidad que intentarán aprovechar todas las facciones implicadas para hacerse con ellos. Esto parece indicar que los personajes podrían tener tan solo unos días para resolver la situación.

Vamos a ver cómo podríamos encajar esta historia en un solo capítulo que constituiría un único volumen.

El director de juego comenzaría explicando cómo han llegado los protagonistas a meterse en semejante enredo:

«El editor jefe del What's News os reunió en su despacho para contaros que había recibido un chivatazo de una trama oscura relacionada con la muerte de un agregado cultural de la Embajada Británica.

—Es muy raro que quieran dar una rueda de prensa para explicar la muerte de un diplomático, cuando la versión oficial asegura que murió por un fallo cardiaco mientras dormía —dijo el director paseándose nerviosamente de un lado a otro del despacho—. No volváis hasta que sepáis qué está pasando. Descubrir los trapos sucios de esos británicos relamidos pondría vuestra publicación a la altura de las cabeceras más prestigiosas».

Primera escena: Un asesinato encubierto

La partida comienza con la rueda de prensa en la embajada, que dará pie a que los protagonistas metan sus narices en un montón de sitios, que hablen discretamente con algunos trabajadores de la embajada y que corroboren que el diplomático fue efectivamente asesinado.

Segunda escena: La investigación periodística

Esta escena puede tener más o menos páginas, según las ideas que se les ocurran a los jugadores y la libertad que les dejes para desarrollarlas: una investigación buceando en papeles públicos, en hemerotecas y entrevistando a cualquiera que pueda arrojar alguna luz.

Tercera escena: Un aliado inesperado

Una noche, cuando las líneas de investigación comienzan a agotarse, pueden recibir la llamada de un hombre que los cita para revelarles una información secreta. Se trata del espía de la KGB, que intentará utilizarlos para conseguir información sin dejarse ver. El espía solía entrar en la embajada como visitante, y en una de las zonas comunes, en un recoveco de una máquina expendedora, era de donde recogía los datos facilitados por el fallecido. Sin embargo, entrar en la embajada se ha hecho más arriesgado y por eso tratará de que los protagonistas lo hagan por él.

Cuarta escena: Espías involuntarios

Si los protagonistas deciden entrar en la embajada, verán que han puesto vigilantes por todas partes y que es imposible trastear en la máquina expendedora sin que los vean. Curiosamente, descubrirán que la máquina está estropeada (tiene un gran cartel que avisa de que no funciona). Será fácil averiguar qué empresa lleva la gestión de esas máquinas y así precisamente descubrir que la máquina en cuestión va a ser retirada esa semana porque se ha notificado que no funcionaba.

Quinta escena: El tío Sam

Por la noche, dos coches están esperándolos a la salida del periódico. Los llevan a un edificio federal y los someten a un interrogatorio (esto da pie a una escena típica en la que se interroga a varios personajes en paralelo, al estilo de la película *Sospechosos habituales*). El FBI está preocupado por las posibles injerencias de los protagonistas en asuntos de seguridad nacional. Por allí verán, además, a un tipo que los mira desde lejos y que discute con los agentes del FBI.

Sexta escena: El verdadero significado de patriotismo

Cuando encuentran la máquina, allí encuentran también al espía de la KGB y al espía estadounidense que asesinó al doble agente británico: todo el mundo quiere los microfilms y los protagonistas están en medio. Las preguntas que debería dejar esta escena son: ¿somos los Estados Unidos los buenos de la película?, ¿hay acaso alguna facción que sean los buenos?, ¿qué responsabilidad tienen los medios de comunicación en esta historia?, ¿con la verdad?, ¿con la patria?

El capítulo puede acabar con otra narración del director de juego, una especie de epílogo en el que se resaltan las preguntas



que han quedado en el aire, pero sobre todo el precio que los protagonistas han tenido que pagar.

¿Por qué hemos querido encajar nuestra historia en un solo capítulo y volumen? En realidad podría no haber sido así. Es decisión tuya como director de juego plantear la historia de forma más o menos extensa.

Pensemos en la serie *24*, en la que el director de la unidad de Antiterrorismo tiene solo veinticuatro horas para evitar una catástrofe monumental. Cada capítulo de esta serie es tan solo una hora de tiempo real en la vida de sus protagonistas. En el ejemplo de nuestra trama de espías hemos hecho una división en escenas que podrían haber sido capítulos: la rueda de prensa en la embajada podría haber sido un capítulo cuyo objetivo hubiese sido descubrir la conspiración tras la muerte del diplomático; la investigación periodística podría haber sido mucho más larga y llena de obstáculos puestos por la Embajada Británica, el tío Sam y el asesino; el intento de colarse en la embajada para conseguir los microfilms podría ocupar un capítulo lleno de acción y riesgo…

En definitiva, el alcance de la historia es una decisión que debes tomar más que un cálculo. Se trata de ponerte un objetivo y adaptar la narración para que ocupe lo que has decidido que iba a ocupar.

Lineal o abierta

El nivel de libertad que demos a nuestros jugadores puede ir desde un grado mínimo, en el que lo único que pueden hacer es interpretar sus personajes, hasta la total libertad, grado en el que los protagonistas deciden qué caminos tomará la partida. Una historia es lineal cuando una escena conduce invariablemente a la siguiente, hagan lo que hagan los jugadores; una historia es abierta cuando el director de juego ha decidido el punto de inicio pero no el final, que deja en manos de los jugadores. La planificación de una y otra es muy diferente.

Como hemos visto, una forma sencilla de planificar una partida es pensar una serie de escenas y capítulos. Sin embargo, este estilo de planificación requiere una de dos, que el director de juego tenga la capacidad de engañar a los jugadores haciéndoles pensar que caminan con libertad y que son dueños de su destino, cuando en realidad siguen el camino de baldosas amarillas, o que los jugadores decidan someterse al guion prefijado como si sus personajes estuviesen marcados por el destino, construyendo alrededor de la estructura propuesta. Los jugadores que esperaban ser una especie de espectadores inmersos en la trama se sentirán frustrados si sus acciones no tienen efecto, si solo las escenas prefijadas tienen color, mientras las demás son apenas unos gruesos trazos de lápiz. Aunque, como hemos dicho, a veces la cuestión no es que la trama sorprenda a los jugadores, sino crear una historia entre todos, y en este caso la linealidad puede ser lo más indicado. Una vez más, tienes que preguntarte qué estilo se adecua más a lo que quieres contar.

Una historia lineal se parece más a una película o un cómic. Vas pasando las páginas y vas encontrando sucesos, escenarios y personajes que estaban esperándote desde el principio. Una historia abierta se parece a un videojuego (más concretamente, a uno de los que llaman *sandbox*). Es un mundo vivo en el que los personajes secundarios tienen sus objetivos propios, que perseguirán incluso aunque sus caminos no se crucen con los de los principales, un mundo que continúa aunque te quedes parado.

En una historia abierta no se piensan escenas concretas, se detallan los escenarios, las tramas y los objetivos de los personajes metidos en estas. Eso sí, por su propia naturaleza,





una historia abierta es impredecible. Los protagonistas quizá tengan unos objetivos, pero estos pueden cambiar a mitad de camino, y en todo caso, aunque esto no suceda, las conclusiones a las que los jugadores lleguen durante la partida no tienen por qué parecerse a lo que el director de juego tenía en mente. ¿Cuándo acaba una historia abierta? Sean cuales sean los objetivos de los protagonistas y de los personajes secundarios, en nuestra historia habremos definido un conflicto, y cuando este se resuelva, el capítulo habrá concluido.

Igual que antes hemos estructurado nuestra idea según una serie de escenas, vamos a intentar plantear la trama de espionaje de la Embajada Británica como una partida abierta.

Si lo que teníamos que pensar antes eran escenas relevantes, ahora la única escena que vamos a preparar es la primera. Por muy abierta que sea la historia, no tiene sentido que demos la oportunidad de que los protagonistas rechacen la aventura que vamos a proponerles: se trata de que los jugadores se enfrenten al conflicto propuesto de la forma que ellos decidan, no de que decidan tomarse el día libre para pasarlo con la familia en vez de acudir ese día al periódico. Así pues, aprovecharemos la narración previa del ejemplo lineal y también la primera escena, la rueda de prensa en la Embajada Británica.

Los protagonistas querrán saber quién era el diplomático fallecido. No es necesario que pienses en los medios que tendrán que desplegar para conseguir la información que quieren, esto ya te lo propondrán ellos. Tú solo tienes que responder utilizando el sentido común y tu conocimiento del escenario que has preparado. Lo que sí tendrás que pensar es precisamente qué información relevante pueden encontrar sobre el diplomático.

La llamada anónima, por la que el periódico ha sabido que hay algo extraño en la muerte del diplomático, la ha hecho un agente de la KGB que era su enlace con la URSS. El diplomático y el espía soviético se pasaban mensajes dejándolos en un recoveco de una máquina expendedora situada en una zona común de la Embajada Británica a la que los visitantes pueden entrar sin problema. El espía de la KGB estaba esperando una entrega especialmente importante por parte del diplomático, unos microfilms con información sobre las actividades de espionaje de los Estados Unidos en otros países. El espía iba a recoger el paquete la mañana que se descubrió el cadáver del diplomático: a pesar de que oficialmente el diplomático había muerto de un infarto, la embajada se cerró a cal y canto (los protagonistas descubrirán más adelante que la razón es que se había encontrado al diplomático muerto de un disparo de bala en la cabeza). El plan del agente de la KGB es liar a los protagonistas para que consigan los microfilms y luego arrebatárselos. ¿Cuál es la versión que el espía da a los protagonistas? ¿Les habla del espía estadounidense que está buscando los microfilms? También conviene preguntarse si este personaje es un malo inhumano que pondrá a los protagonistas en peligro sin pensarlo dos veces o si tratará de que no sufran daño alguno.

El otro personaje dinamizador de la trama es el espía estadounidense, que descubrió los planes del diplomático británico y, colándose en la embajada, lo asesinó con una pistola con silenciador. Por muy patas arriba que puso la habitación del diplomático, no consiguió encontrar los microfilms (no sabe que el diplomático ya había dejado el paquete en el recoveco de la máquina expendedora). Cuando los protagonistas comienzan su investigación, el espía estadounidense enseguida se da cuenta de que tienen información valiosa y decide vigilarlos. Tiene suficiente poder como para aguijonear al FBI y que la agencia detenga a los investigadores para interrogarlos, pero al final le son más útiles en la calle, buscando los microfilms. ¿Llegará el espía a hablar con los protagonistas? ¿Intentará convencerlos











de que lo que haría un patriota es ayudarle a él? Es interesante hacerse las mismas preguntas con este secundario que con el otro, sobre su integridad y la empatía que en un momento dado podría sentir hacia los protagonistas.

El único que sabe que los microfilms están en la máquina expendedora de la embajada es el espía soviético, así que este tiene que hablar con los protagonistas a toda costa (en cualquier caso, hacerlo va en favor de sus objetivos). El único que sabe quién mató al diplomático y qué hay en los microfilms es precisamente su asesino, el espía estadounidense. Dos secundarios tirando de los protagonistas cada uno en una dirección distinta y una dificultad más: la máquina expendedora va a ser retirada porque no funciona, y el caso es que está tan vieja que esta vez no van a repararla, irá directamente a la chatarrería, a la prensa de metal. ¿Cuándo sucederá esto? ¿Cómo podrían enterarse de que esto va a suceder? Si hablan con el espía soviético, les contará lo de la máquina expendedora y esto podría llevarles a entrar en la embajada, con cualquier excusa, usando sus credenciales de periodista: allí descubrirán que la máquina tiene un cartel que indica que no funciona y que, además, no hay forma de trastear en busca de los microfilms sin llamar la atención de un soldado de su majestad al que han puesto a vigilar una puerta cercana. Si aun así se empeñan en hacer de espías, que se atengan a las consecuencias.

¿Cuándo se acaba la partida? La respuesta sencilla es: cuando los microfilms caigan en manos de alguien o se destruyan junto con la máquina en la prensa hidráulica de la chatarrería. ¿En manos de quién podrían acabar los microfilms? Si los protagonistas cometen alguna torpeza en la embajada, Reino Unido estará encantado de descubrir semejante información. Los microfilms podrían terminar en manos del espía soviético y servir como arma a la URSS contra los Estados Unidos, o podrían acabar en manos del espía estadounidense y que no se destapasen las violaciones de la ley internacional que están llevando los Estados Unidos durante la Guerra Fría. Por último, si los protagonistas consiguen eludir a los distintos bandos, pueden publicar los datos que encuentren en los microfilms en su periódico (o, al menos, llevarlos al periódico para luego descubrir que la dirección del mismo ha hecho un pacto con el tío Sam para no revelar los datos). También pueden descubrir demasiado tarde que la máquina expendedora es un amasijo de metal del que es imposible recuperar los microfilms.

Planificar una historia abierta requiere tomar una perspectiva muy distinta a si se ha decidido hacerla lineal. ¿Cuál es la mejor forma? Te sugerimos que experimentes con ambos estilos. Tras algunas pruebas, tú mismo podrás decidir la que más se ajusta a tus necesidades y a las de tu historia. Piensa que no se trata de una elección excluyente; entre una

historia lineal y una abierta hay infinitos grados de libertad que puedes dar a tus jugadores.

Líneas narrativas

Hemos hablado ya de algunos recursos que podemos usar para plasmar el ambiente de los cómics de la serie de *Blacksad* en nuestras partidas de rol. Hablamos, por ejemplo, de los textos de apoyo como forma de emular la voz en *off* tan típica en las películas de detectives (página 63). Aquí queremos comentarte otros recursos narrativos relacionados más con el montaje de nuestra película, con el orden en el que el lector de nuestro cómic irá descubriendo los detalles de la historia. Los recursos que describiremos a continuación pueden usarse sin planificación alguna, cuando convenga, pero los explicamos en esta fase de preparación por si has decidido hacer una historia más lineal.

Uno de los recursos narrativos más utilizados en la ficción es el de **in medias res.** Se trata de comenzar, como bien dice la locución latina, en mitad de la acción. Imagina que al principio de la partida, sin mediar explicación, describes a tus jugadores que los protagonistas van en un coche a toda velocidad por las calles de San Francisco y que otro coche los persigue. Es de noche y la iluminación es escasa, así que resultará muy difícil eludir a los perseguidores (salvo que las pruebas de conducir del piloto sean excepcionales, por ejemplo). Pueden decidir pararse, pero eso los obligará a enfrentar a los cuatro matones que van en el otro coche. La cuestión es que, aunque los protagonistas saben perfectamente lo que está pasando, los jugadores no. Esto hace que los jugadores tengan que centrarse en la acción, puesto que no pueden dar nada por supuesto en cuanto a la trama, tienen que dejarse llevar. Así, la principal ventaja de este recurso es que la partida no comienza con conversaciones dispersas en las que los jugadores aún están intentando sumergirse en el ambiente. Si eres hábil describiendo la situación, tendrán que subirse a la partida en marcha y esto hará que se pongan en la piel de sus respectivos personajes de forma casi inmediata. Lo único que hay que vigilar con este recurso es no estirarlo demasiado, pues pasada la acción, los jugadores querrán saber qué ocurrió. Basta con que hagas una pequeña narración diciendo cómo llegaron a ese punto o que retrocedas hasta un momento anterior en el tiempo y juguéis la escena que originó la persecución.

Por alusiones, el siguiente recurso narrativo que queremos explicarte es la **analepsis,** o sea, romper la secuencia cronológica de los acontecimientos. En la mayoría de las narraciones, los sucesos no se relatan de forma cronológica. A menudo irán agrupándose según su función en la historia. Por ejemplo, en *Un lugar entre las sombras,* la narración comienza en el escenario de un crimen, pero enseguida nos enteraremos de que John Blacksad conocía a la víctima: comienza relatándolo en los textos de apoyo y luego pasa a describirlo en imágenes, recuerdos (esto es lo que en el cine se llama *flashback,* una escena retrospectiva). En algunas narraciones, incluso, la cronología puede llegar a alterarse de arriba abajo. Un ejemplo de cine negro moderno sería la serie *True Detective,* en la que se entremezclan narraciones del pasado y el presente. La línea temporal inicial se desarrolla en forma de entrevistas a las personas que estuvieron implicadas en un viejo caso y la otra, en forma de *flashbacks,* repasando sucesos relevantes de aquella investigación. Cada capítulo agrupa una serie de escenas en el presente y una serie de *flashbacks* que inicialmente tienen un significado pero que va cambiando según vamos juntando nuevas piezas del puzle. Mostrar una visión parcial de los acontecimientos permite a los guionistas engañar al espectador para que saque conclusiones erróneas, que, sin embargo, proporcionan la necesaria sensación de avance. Cuando las verdaderas respuestas van desvelándose, el espectador queda más sorprendido.

Pero no es necesario alterar el orden cronológico de los sucesos para tener **distintas líneas narrativas.** En *Amarillo,* seguimos el viaje de John Blacksad, pero también conocemos la historia del pobre desgraciado al que nuestro detective persigue, un escritor maldito llamado Chad Lowell. En una partida de rol, cada vez que el grupo se separa se abre una nueva línea narrativa, pero puedes ir más allá y dividir tu historia según los distintos puntos de vista: si estuviésemos adaptando la historia de *Alma roja* al rol, podríamos jugar con un grupo la historia de Alma y John y la trama del viejo profesor, y con otro grupo podríamos adoptar la perspectiva de los agentes del FBI que investigan el caso. Otra opción sería jugar con el mismo grupo las dos partes de la historia, alternando una sesión de la historia de los agentes federales con otra del grupo de bohemios en torno a Alma y su marido Samuel Gotfield.

Cuando las distintas líneas narrativas están en sincronía puedes recurrir a una **narración en paralelo.** Este recurso es habitual en el cine, generalmente en secuencias de acción en las que los protagonistas tienen que dividirse en dos grupos para conseguir un objetivo. Si en tu partida quieres narrar un robo, quizá el plan incluya que un grupo de personajes cree una distracción en la calle mientras el resto entra en el edificio del banco por las alcantarillas: en vez de jugar las escenas de un equipo y luego las de otro, puedes ir jugando escenas alternas, de forma que lo que sucede en un grupo afecte al que está esperando. Esta es una manera muy interesante de crear tensión dramática.

Utiliza estos recursos narrativos para hacer el montaje de tu historia, ya sea de antemano o durante la sesión de juego, e intenta sacar otros recursos de este tipo de películas, series de televisión, cómics y novelas. Descubrirás que los mecanismos de la ficción son casi siempre los mismos, y que, una vez que los domines, podrás contar cualquier historia con ellos.



Continuidad

Quizá tu historia tenía un solo capítulo y no esperabas que los personajes fuesen más allá de una sesión de juego, pero si, como en el caso de los cómics de *Blacksad,* tu intención es hacer unas cuantas partidas conectadas entre sí, hay algunas cuestiones que deberías plantearte.

En el epígrafe de «Unidades de la narración» (página 55) hablamos de las series y las novelas gráficas: la principal diferencia que hay entre unas y otras es la forma en que se usa la continuidad. Los cómics de *Blacksad* son lo que hemos decidido llamar serie, pues el hilo conductor de los distintos capítulos son el propio protagonista y su mundo, y como hay un arco argumental en el que se va avanzando volumen tras volumen, su duración es indefinida. Al llevar nuestras partidas a una serie, en principio no hay que planificar nada en especial, cada capítulo será casi del todo independiente, pero sí hay que prestar atención al avance de los protagonistas, de los secundarios y del trasfondo. Desde el primer volumen, en el que John Blacksad comienza a resbalar por su personal espiral descendente, hasta que en el quinto emprende una desesperada huida para intentar escapar de la violencia y termina viendo que es imposible, la historia de nuestro protagonista se compone de momentos que se hilan de manera sutil para componer un retrato profundamente humano (o gatuno, más bien).

Como director de juego debes ir tomando buena nota de las decisiones de los protagonistas, porque las decisiones siempre tienen consecuencias. Si en un capítulo uno de ellos engañó al inspector de policía, ese *bulldog* miope que no hacía más que ponerse en el camino de su investigación, quizá cuando necesite su ayuda encuentre que su puerta está cerrada. Y, por supuesto, habrá que ver cómo ha quedado el coche de los protagonistas después de una persecución por la ciudad con tiroteo incluido. ¿Tendrán dinero para comprar otro? ¿Cómo afectará esto a la pequeña agencia de detectives a la que ya le costaba llegar a fin de mes?

Una novela gráfica, al contrario que una serie, pretende desarrollar determinado arco argumental y, por tanto, antes o después llegará a una conclusión. Por poner un ejemplo, en la novela gráfica *From Hell,* de Alan Moore, tenemos un arco argumental que abarca toda la historia, la conspiración tras los asesinatos de Whitechapel achacados a Jack el Destripador. Sin embargo, esta novela está dividida en volúmenes y en capítulos, y cada uno de estos desarrolla tramas distintas que finalmente convergen en una sola. A lo largo de sus distintas partes, las pistas sobre la trama general van arrojándose de forma más o menos clara, y así el lector va construyendo en su cabeza la historia que contiene todas las demás historias (hablábamos de esto cuando, al crear nuestra historia, decíamos que al final toda narración está compuesta por tramas que contienen otras tramas, como si se tratase de una muñeca rusa, página 72).

A la hora de planificar tu historia en forma de novela gráfica tienes que pensar primero en cada capítulo por separado, y después ver qué función tienen en el arco argumental. Al igual que en una sesión de juego irás liberando poco a poco la información sobre esa trama concreta, también tendrás que ir liberando información sobre el arco argumental general, pero de forma mucho más lenta. Por ejemplo, el capítulo quizá narre la investigación de un asesinato, la muerte de una prostituta a quien aparentemente nadie va a echar de menos, pero los protagonistas descubrirán que la víctima tenía los bolsillos llenos de margaritas y, aunque en ese momento será un detalle que no puedan conectar con ningún otro, algunos capítulos más adelante terminarán por descubrir que es la firma de un asesino que está jugando con ellos. La trama del asesino no tendrá



demasiada continuidad en los primeros capítulos, pero irá cobrando importancia poco a poco hasta convertirse en la trama principal. En el último volumen los protagonistas tendrán que enfrentarse a su antagonista, y quizá para esas alturas hayan juntado suficientes piezas como para acabar con él.

Las novelas gráficas son en realidad un tipo de serie, lo que en otros contextos (los cómics de superhéroes, por ejemplo) podría llamarse una serie limitada, así que todo lo que hemos explicado de las series también puede aplicarse: cambiamos el mundo al interactuar con este, hacemos amigos, enemigos, etcétera.

Cuando tenemos tiempo de sobra para desarrollar una historia, como sucede en una serie, la idea es que cada capítulo tenga una función narrativa los más concreta posible. Un ejemplo típico es ese capítulo que se hace para desarrollar la historia de un personaje que hasta el momento no habíamos tenido la oportunidad de conocer. Harriet, una de las protagonistas, es una jirafa altiva, fría incluso, y desde luego no parece que haya crecido en el barrio de mala muerte en el que los demás protagonistas han pasado toda su vida. ¿Qué le ocurrió para convertirse en una persona tan desconfiada, incapaz de dar la más mínima muestra de empatía? Quizá si los demás protagonistas conociesen su historia, cómo creció en un barrio de clase alta y sus padres, metidos a fondo en el mundo de la política, fueron mezclados en una falsa trama de corrupción para quitarlos de en medio porque su integridad resultaba demasiado molesta… Quizá si los otros protagonistas averiguaran cómo Harriet descubrió en el sótano de su casa los cuerpos de sus padres, colgados de una viga uno al lado del otro… Pero nunca lo harán. Los jugadores, sin embargo, podrían llevar durante un capítulo otros personajes, los amigos de Harriet cuando era solo una adolescente, y quizá en las fiestas de la familia de Harriet tengan la oportunidad de conocer los inicios de los personajes que los protagonistas conocen en el presente: el comisario de policía, el alcalde Robbins, el senador Macintosh…

En último lugar, te aconsejamos que como director de juego utilices todo lo que los jugadores comenten durante y fuera de la partida para alimentar tus partidas. Si los jugadores tienen tiempo, algo que funciona muy bien para mantener ardiendo el fuego de la historia es que escriban por turnos un diario de lo que sucedió en la anterior sesión (si utilizáis Internet, quizá el mejor formato para hacer algo así sea un blog). Esto permitirá a algún jugador que se haya perdido la sesión enterarse de lo que pasó, pero también te servirá a ti para refrescar los detalles que han resultado más relevantes para el grupo de juego. Y, por qué no, cruzar correos electrónicos con los jugadores en los que te den una idea de lo que tienen en mente para la siguiente sesión o incluso directamente abrir un foro de discusión para la partida te facilitaría mucho las cosas.

Sentar las bases de la partida

Por último, con una historia en mente, habiendo decidido cuánto te llevará más o menos plasmarla, estructurada de forma lineal o abierta, decididos los recursos narrativos que vas a usar, ya puedes reunir a tu grupo de juego.

Crear un grupo de juego no consiste solo en buscar un día en el que todos podáis quedar. Lo importante de verdad es que os pongáis de acuerdo en las bases que harán que las partidas sean lo más divertidas posible para vosotros.

Lo mejor es que hables con los que van a participar en la partida y les expliques qué historia quieres contar: el tono, algunos de los recursos narrativos que quieres usar, las convenciones del género que deben respetarse, incluso detalles del trasfondo. Este es también el momento para que los jugadores hagan sus

propuestas de personaje y así aseguraros que encajen unos con otros y, sobre todo, con la idea del director de juego.

Una forma cómoda de hacer esto es mediante un intercambio de correos electrónicos. Como director de juego puedes hacer tu propuesta ofreciendo una simple sinopsis, como si se tratase del tráiler de una película, y añadiendo, por ejemplo, una lista de referencias a historias similares. Aunque la verdad es que el ejemplo de propuesta mínima podría entrar en un tuit o podrías mandárselo a tu grupo por WhatsApp: «Quiero hacer una partida al estilo de *L. A. Confidential* en la que los temas principales sean la corrupción del sistema y la imposibilidad de vencer ante los poderosos».

Comenzar la partida

Se acabó la fase de planificación, llega el momento de poner en práctica todo el material que has preparado. Ten por seguro que por muy lineal que sea tu propuesta, por detallista que hayas sido, incluso aunque hayas dibujado cada viñeta, los jugadores encontrarán la forma de salirse del guion. En realidad, eso es parte de su misión. Dirigir una sesión de juego requiere una enorme flexibilidad: hay que doblarse como el junco, hay que adaptarse con agilidad a cualquier propuesta que puedan arrojarnos los jugadores, integrarla en la medida de lo posible en nuestra propia idea, y todo esto procurando que el ritmo de la narración no decaiga. Es la hora de la verdad. ¡Comienza el espectáculo!

Un juego de ti

Desde el momento en que comienza la sesión, tú, el director, has de ser como el motor de un videojuego, describiendo los escenarios y el ambiente, interpretando a los personajes secundarios, respondiendo a las acciones de los protagonistas, teniendo en mente procesos que están produciéndose en segundo plano y que podrían afectarles.

Los jugadores te ayudarán en la medida que les dejes, pero vas a tener que improvisar como loco. Todo lo que hayas sacado en claro en la fase de preparación de la partida te será ahora de gran utilidad. Y si no es suficiente (nunca lo será), recurre a lo que conoces, a la ficción que has consumido, copia, copia, copia.

Cuando no sepas qué hacer, simplemente interpreta. Piensa en los personajes secundarios como personas normales y corrientes, con sus motivaciones, sus manías, sus debilidades… No hay mejor forma de entrar en una historia que el que te hablen sus personajes directamente: en vez de describir que el padre de la protagonista se arrodilla y la zarandea aterrorizado por la posibilidad de que el disparo que ha recibido la haya matado, simplemente habla como lo haría este personaje: «Cariño, cariño, mi niña, dime algo, nena, responde a tu padre». ¿Que no se te da bien interpretar? No te preocupes, es pura práctica: cuanto antes te lances a ello, antes lo dominarás.

No olvides que, por mucho que los jugadores te ayuden, esta de hoy es tu historia; mañana le tocará a otro proponer su propia idea, pero hoy te ha tocado a ti. Cada director de juego tiene sus temas favoritos, sus influencias, su forma de interpretar las reglas, etcétera. ¿Cómo hubiese sido *Blacksad* si, con idéntico guion de Juan Díaz Canales, hubiese tenido por dibujante a otro que no fuera Juanjo Guarnido? ¿Y si el dibujante hubiese sido Régis Loisel? ¿Y si hubiese sido Juan Giménez? Lo claro es que no habría sido el *Blacksad* que conocemos. Te hemos propuesto que compartas (en cierta medida, al menos) la responsabilidad de narrar con los jugadores, pero sus aportaciones han de adecuarse a un único criterio, el tuyo como director de juego. Imagina una novela escrita por varias personas donde, según el autor, cambiase la forma en que el narrador se expresa, el tono, el género o la persona en la que habla. ¿No resultaría demasiado caótico? Tú decides qué aportaciones encajan y cuáles no.

Eso sí, el ritmo de la partida se resentirá si cada dos por tres cortas a los jugadores, así que es conveniente tener flexibilidad a la hora de aceptar aportaciones (de ahí que sea tan interesante ponerse de acuerdo en las líneas generales antes de la partida).

Mantener unido al grupo

Reunir al grupo puede ser un infierno para el director de juego, sobre todo si cada jugador crea su personaje sin contar con los demás. «Mi personaje es un *ninja* solitario que bajo ninguna circunstancia se separa de su moto», podría declarar un jugador ante la estupefacción del director de juego, al que solo le queda preguntarse: «Y ahora ¿cómo junto a un *ninja,* un doctor loco nazi y una amazona, teniendo en cuenta que yo les dije que íbamos a jugar una partida de **El Reino de la Sombra**».

En **Blacksad** resolvemos esta cuestión de forma expeditiva: los jugadores no tienen libertad para crear el personaje que quieran. Como en el caso de las aportaciones a la narración, el director de juego tendrá la última palabra y obligará a los jugadores a que los protagonistas encajen, no solo en la historia propuesta, sino también entre ellos.

En el ejemplo de la historia de espías que hemos estado utilizando, la excusa para mantener unido al grupo es tan sencilla como que los protagonistas trabajan todos para el periódico sensacionalista *What's News* y les encargan el caso de la muerte en la embajada. Es de suponer que, durante la planificación de la partida, el director de juego explicó a los jugadores las limitaciones que iba a imponer: «Tenéis que ser todos periodistas», por ejemplo.

EL NÚMERO DE PROTAGONISTAS

CUANDO HAS DIRIGIDO UNAS CUANTAS PARTIDAS DE ROL EMPIEZAS A PREGUNTARTE CON QUÉ NÚMERO DE PERSONAS SE JUEGA MEJOR. ENSEGUIDA TE DAS CUENTA DE QUE A PARTIR DE CIERTO NÚMERO DE PROTAGONISTAS LOS JUGADORES PASAN MUCHO TIEMPO SIN PODER INTERVENIR (POR EJEMPLO, EN UNA SITUACIÓN DE ACCIÓN, EN LA QUE EL TIEMPO SE RALENTIZA Y VAMOS RESOLVIENDO VIÑETA A VIÑETA, LOS PROTAGONISTAS ACTÚAN POR ORDEN DE INICIATIVA), QUE SE HACE DIFÍCIL PARA EL DIRECTOR DE JUEGO GESTIONAR LAS PECULIARIDADES DE CADA PERSONAJE Y QUE RESULTA COMPLICADO MANTENER AL GRUPO UNIDO (LO QUE PUEDE LLEVARTE A UTILIZAR DEMASIADAS LÍNEAS NARRATIVAS PARALELAS).

NO HAY UN NÚMERO DE JUGADORES IDÓNEO, DEPENDE MUCHO DEL GRUPO Y EL DIRECTOR DE JUEGO, PERO DADO EL TIPO DE HISTORIAS QUE VAMOS A NARRAR EN **BLACKSAD** TE RECOMENDAMOS QUE MANTENGAS EL NÚMERO DE PROTAGONISTAS AL MÍNIMO.

PIENSA QUE LAS HISTORIAS DE DETECTIVES SUELEN TENER POCOS PROTAGONISTAS. LA SERIE DE BLACKSAD TIENE UN CLARO PROTAGONISTA Y, PUNTUALMENTE, UN PAR DE PERSONAJES QUE LE ECHAN UNA MANO: WEEKLY (EL PERIODISTA QUE ACOMPAÑA A JOHN EN *ARCTIC-NATION* Y EN *ALMA ROJA*) O EL ABOGADO NEAL BEATO (QUE COMPARTE EL CAMINO DE JOHN EN *AMARILLO*). AUNQUE TAMBIÉN ES VERDAD QUE SE PUEDEN ENCONTRAR HISTORIAS *NOIRES*, COMO *L. A. CONFIDENTIAL*, CON TRES PROTAGONISTAS (UN POLICÍA ESTIRADO Y PURITANO, OTRO DEMASIADO VIOLENTO Y EL ÚLTIMO, ÁVIDO DE NOTORIEDAD), Y QUE EN UNA HISTORIA COMO LA QUE HEMOS PUESTO DE EJEMPLO PARA HABLAR DE LA TRAMA Y EL ALCANCE DE LA PARTIDA, LA DEL ASESINATO EN LA EMBAJADA, PODRÍAMOS CONTAR CON AÚN MÁS PROTAGONISTAS: UN FOTÓGRAFO QUE CORRE DEMASIADOS RIESGOS PARA TOMAR LA FOTO PERFECTA, UN VIEJO PERIODISTA DE INVESTIGACIÓN AL QUE TRATAN DE JUBILAR, UNA JOVEN PERIODISTA QUE TRATA DE ABRIRSE PASO EN UN MUNDO DE MACHOS, UN EXPOLICÍA QUE TRABAJA PARA EL PERIÓDICO ASEGURÁNDOSE DE QUE SUS INVESTIGADORES NO SE METAN EN PROBLEMAS, UN EDITOR JEFE QUE ECHA DE MENOS EL TRABAJO DE CAMPO Y RAPIDAMENTE SE VERÁ ARRASTRADO AL CASO, ETCÉTERA.

¿HAY UN NÚMERO MÍNIMO DE JUGADORES? TE ANIMAMOS A PROBAR **BLACKSAD** CON UN SOLO JUGADOR. AUNQUE SIN DUDA EL MUNDO DE JUEGO ES MÁS RICO CUANTAS MÁS APORTACIONES HAYA, A VECES PUEDE SER MUY INTERESANTE JUGAR UNA HISTORIA AL MÁS PURO ESTILO DE LAS DE JOHN BLACKSAD, UN ÚNICO PROTAGONISTA ACOSADO POR LAS CIRCUNSTANCIAS, COMPLETAMENTE SOLO.





Una vez ofrecido el gancho inicial por parte del director de juego («trabajáis en el periódico *What's News* y os encargan un caso»), la responsabilidad de que el equipo se separe lo mínimo indispensable será principalmente de los jugadores. Los personajes demasiado individualistas son dañinos para el ritmo de la narración. En un juego de rol se cuenta una historia de manera conjunta, así que si cada cual quiere contar su propia historia, la propuesta por el director se diluirá. Si bien es interesante mostrar retazos de los protagonistas que no tengan que ver con la historia que se está jugando (al fin y al cabo, una historia *noire* no es nada sin sus protagonistas), el propio jugador debería evitar acaparar el foco.

Al final, como sucede en otros muchos aspectos, se trata de mantener un cierto equilibrio: ni tiene sentido que cuatro personajes se agolpen en una sala para interrogar a un solo sospechoso, ni se trata de que cada uno sea el protagonista de una historia individual. Y si lo que quieres es desarrollar la historia de uno de los protagonistas, haz una partida centrándote en ese personaje, como hablábamos en el epígrafe de «Continuidad» (página 78).

Marcar el ritmo

En una partida de rol, el ritmo se marca con dosis de información y sucesos. Sea la partida más o menos lineal, el director de juego siempre tendrá la oportunidad de revelar nueva información y de provocar eventos que obliguen a los jugadores a avanzar.

Aprender a marcar el ritmo es una cuestión de práctica, sin más. Igual que si tienes que dar un discurso procurarás levantar la voz en determinados momentos para asegurarte de que el público no se ha quedado dormido, y en otros buscarás su complicidad mediante el humor o con una anécdota personal que les haga empatizar contigo, en una sesión de juego también tienes que estar pendiente de que los jugadores están sumergidos en la historia y no pensando en lo que tendrán que hacer cuando regresen a casa. No se trata de obsesionarse con esto, porque nunca llueve a gusto de todos (en ocasiones tendrás a alguien que no entra en la partida y no habrá forma de meterlo, tampoco es un drama), pero estar atento a las reacciones de los jugadores te permitirá obrar en consecuencia, y en cuanto al ritmo es especialmente importante.

Piensa que es fundamental mantener la tensión dramática. Desde que se hace el planteamiento de la historia, la tensión debería siempre ir en ascenso hasta alcanzar el clímax, el momento decisivo en el que los protagonistas resuelven el conflicto o abandonan porque se hace obvio que ha quedado fuera de su alcance.

Para marcar el ritmo tienes que pensar en el tempo de las páginas de tu cómic. Algunas páginas están llenas de viñetas, atestadas de bocadillos y textos de apoyo. Otras son pura acción y nuestra mirada pasa sobre ellas a toda velocidad. Al principio de una sesión, los protagonistas pueden, si lo desean, meterse en una discusión filosófica, discutir sobre conceptos tan abstractos como la ética y la moral, pero según





avanza la historia no podemos pararnos en este tipo de situaciones, hay que pinchar a los jugadores, interrumpirlos con llamadas telefónicas, matones que aparecen en la agencia de detectives derribando la puerta, conseguir que sientan la tensión que sus personajes están viviendo.

Buenas prácticas de dirección

En el epígrafe «La interpretación» (página 62) hemos hablado de la responsabilidad de los jugadores y de cómo pueden remar en favor de la partida, ayudar al director de juego. Vamos a hacer lo propio aquí con la labor de dirección.

Hemos advertido ya por activa y por pasiva que, aunque la palabra del director de juego en materia de reglas y en lo referente al estilo de la historia va a misa, tampoco se trata de ser un dictador. Ante las propuestas de los jugadores hay que intentar ser lo más flexible que se pueda, principalmente porque negar constantemente las ideas que ofrecen corta la partida y resulta frustrante para los que hacen las sugerencias. Por norma general, si tienes que estar rechazando todo el rato las aportaciones a la narración de los jugadores es que algo no explicaste bien cuando propusiste tu idea.

En esta línea, es importante recordar que, como director de juego, no deberías abusar de tu poder: en **Blacksad,** el director de juego no es el antagonista de los jugadores, todos cuentan juntos la historia. Pide ayuda a tus jugadores y préstasela cuando ellos la pidan.

Dicho esto, hay que tener claro que una sesión de juego no es el momento para ponerse a discutir. Quizá haya jugadores a los que no les parezca verosímil una situación que has propuesto y traten de boicotearla, quizá los haya que se sepan las reglas mejor que tú y quieran aprovecharse de ello, quien piense que has cometido esta o aquella injusticia… En cualquiera de los casos, no importa quien tenga razón: deja la discusión para después de la partida. Cuando la partida haya terminado habrá oportunidad de analizar fallos, inconsistencias o cuestiones en las que el resto de jugadores no están de acuerdo y llegar a un entendimiento para las siguientes sesiones.

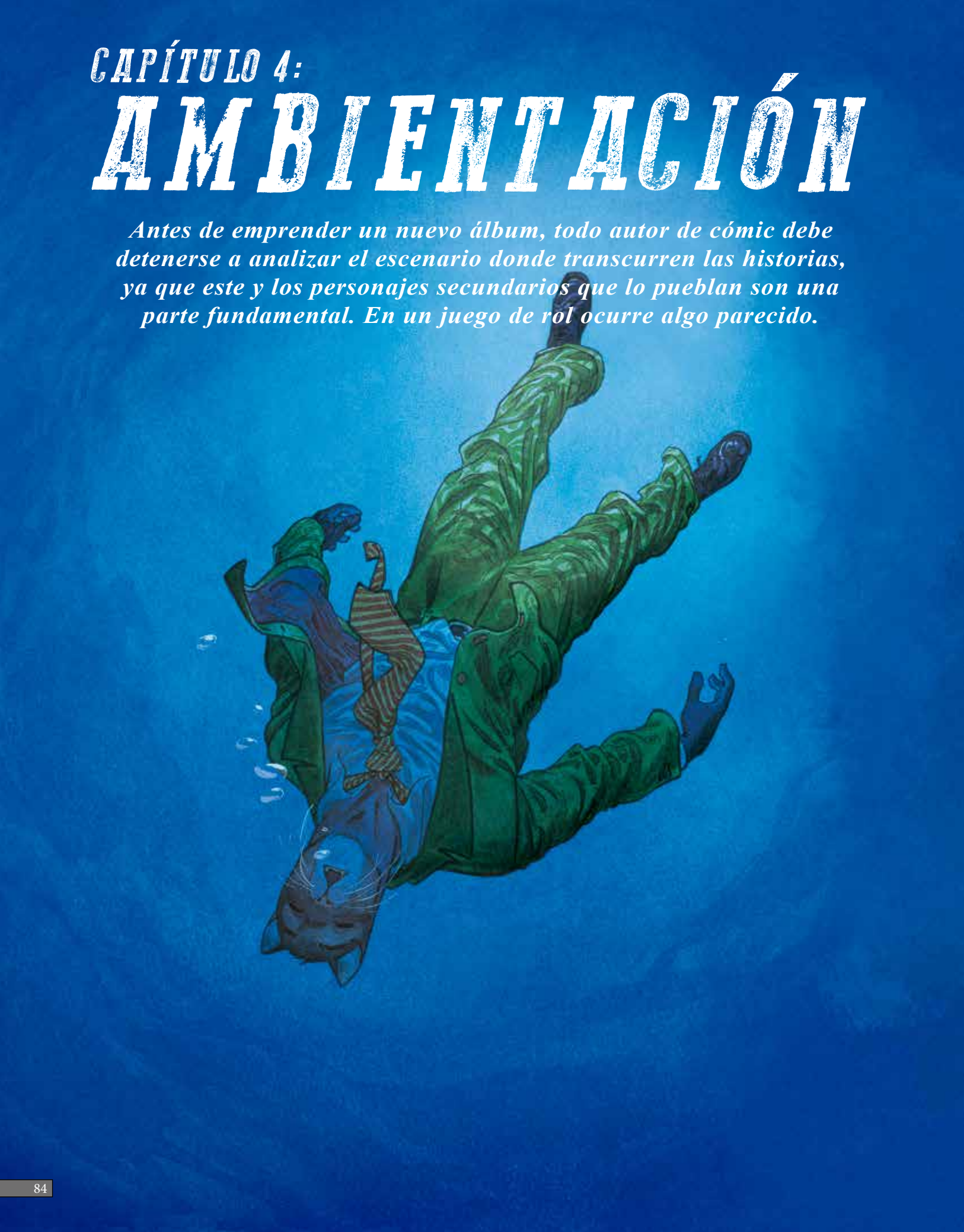
Sé imparcial con los jugadores. No debes caer en la tentación de dar más protagonismo a tu pareja o a los que son mejores amigos tuyos, esto no solo supone un agravio comparativo, sino que te limita narrativamente. Lo apropiado es tratar a cada jugador según sus particularidades (al menos en la medida de lo posible): conocer a tus jugadores te permitirá adaptarte con mayor habilidad a sus propuestas y ofrecerles lo que más los motiva.

En definitiva, la labor de dirección requiere estar un paso más alejado que los jugadores, ver la historia desde arriba, porque tiene que haber alguien que no pierda de vista el objetivo, que se centre en que la historia se construya siguiendo los patrones que se propusieron al inicio, que los temas que se querían tratar no se diluyan y que se respete el tono.



CAPÍTULO 4:
AMBIENTACIÓN

Antes de emprender un nuevo álbum, todo autor de cómic debe detenerse a analizar el escenario donde transcurren las historias, ya que este y los personajes secundarios que lo pueblan son una parte fundamental. En un juego de rol ocurre algo parecido.



Tiempos convulsos

Las historias de *Blacksad* nos sitúan en los Estados Unidos de los años cincuenta. Es una época de transición entre dos momentos oscuros: el horror de la Segunda Guerra Mundial, que concluyó en el año 1945, y el inicio de la Guerra Fría, que teñiría de desconfianza y miedo toda la década. Historias como *Alma roja* y *El infierno, el silencio* no tendrían sentido sin personajes marcados por su contexto histórico, como el científico Otto Liebber y Joachim, el trompetista. El director de juego de **Blacksad** debe tener en cuenta este contexto para saber construir un escenario creíble y situar las motivaciones e inquietudes de sus personajes. Nuestro objetivo no es hacer una extensa disquisición histórica, sino dar las principales pinceladas que te ayudarán a desarrollar historias interesantes.

La Segunda Guerra Mundial y lo que trajo consigo

Aunque la Segunda Guerra Mundial comenzó en el año 1939, los Estados Unidos no se involucraron activamente hasta 1941, cuando comenzó a apoyar a los Aliados mediante el aporto de suministros, y de manera más activa a finales de ese mismo año, cuando la Armada Imperial Japonesa atacó la base militar de Pearl Harbor. Muchos jóvenes estadounidenses, inspirados por las campañas publicitarias del Ejército, decidieron dar el paso y alistarse, y viajaron a lo que ellos creían una misión de valientes héroes, pero que resultó ser una compilación de los horrores que el ser humano es capaz de hacer.

Centrándonos en lo que ocurría en el país, todos parecían compartir cierto espíritu combativo, pues la maquinaria publicitaria del Gobierno recalcaba la importancia de la colaboración de todos los miembros de la sociedad: desde los granjeros, que proveían de comida a las tropas con el sudor de su frente, hasta los escolares, que debían esforzarse por convertirse en adultos de provecho, pasando por las madres, que empezaban a aprovechar alimentos que antes desechaban, como las vísceras, para alimentar a sus familias. La situación política también conllevó que la mujer, hasta ahora relegada a tareas domésticas, comenzase a trabajar, aunque a una escala todavía muy pequeña y circunscrita a determinadas labores.

Los Estados Unidos no iniciaron la guerra, pero sí la terminaron: el bombardeo atómico de Hiroshima y Nagasaki en 1945 fue toda una demostración de fuerza que puso el punto final al conflicto. Ya solo quedaba recoger los pedazos y volver a casa. El país salió reforzado del conflicto, siendo el único de los principales países involucrados que creció económicamente y que consolidó una posición de poder mundial que duraría muchas décadas. Solo la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas le plantó cara en los años siguientes.

Sin embargo, en la calle, en el día a día, las cosas no eran tan positivas. Muchos veteranos volvieron a casa cambiados, tanto psicológica como físicamente, sin poder encontrar su lugar en el mundo. Algunos acabaron sirviendo como detectives privados o policías, y otros, sumergiéndose en el mundo criminal. Con ellos llegaron también aún más inmigrantes, que huían de los horrores vividos en sus propios hogares. La prosperidad de la que hemos hablado estaba ahí, pero no para todos: algunos barrios de las grandes ciudades se empobrecieron y en otros se formaron guetos. No es oro todo lo que reluce.

La Guerra Fría, el desarrollo económico y el conservadurismo

Tras la Segunda Guerra Mundial, Estados Unidos y la URSS eran las dos potencias mundiales. Era inevitable que se miraran la una a la otra con desconfianza: Estados Unidos salió fortalecida de la guerra, y esto acentuó el consumismo de sus ciudadanos, lo que seguiría mejorando la situación económica. La URSS, con su carácter socialista, creía que los Estados Unidos usarían su posición de poder entre los países capitalistas y la bomba atómica para asegurarse la supremacía, mediante una nueva guerra si fuera preciso. El distanciamiento entre ambas posturas fue acentuándose con el tiempo, hasta el punto en que las acciones de una nación, fueran del tipo que fueran, eran tratadas como argucias y estrategias por la otra. Ese fue el inicio de una guerra política, sin soldados, pero con la amenaza del uso de bombas atómicas como elemento disuasorio: la Guerra Fría.

Volviendo a la situación interna de Estados Unidos, hubo diversos *booms* durante los años cincuenta, siendo los principales el desarrollo económico, el crecimiento de los barrios residenciales y el *baby boom,* aunque también el aumento del conservadurismo y las protestas sociales.

El desarrollo económico se debió a un crecimiento del consumismo a todos los niveles y al auge de la publicidad: todo lo que salía en la televisión era objeto de deseo. La gente no quería solo tener más posesiones, sino también que fueran más variadas y de mejor calidad: ropa, libros, coches…, todo lo que podía producirse experimentó un crecimiento que aumentó el volumen de la clase media en el país, dispuesta a invertir sus ganancias en obtener un nivel de vida mejor.

Quizá el mayor exponente del crecimiento de la clase media fuera el florecimiento de los barrios residenciales a las afueras. El sueño americano consistía en tener un trabajo

respetable y una amante esposa que cuidara de los hijos y que esperara al marido en una preciosa casa con jardín. Este sueño se hizo realidad gracias al enorme desarrollo de estos barrios, adonde se mudaba todo aquel que podía permitírselo, dejando la ciudad para los menos pudientes.

El *baby boom* también fue otro de los grandes fenómenos de la década. Con el fin de la guerra y la bonanza, muchos estadounidenses vieron el inicio de un tiempo de paz sin precedentes y se lanzaron a tener descendencia. El aumento de la población infantil supuso más bocas que alimentar y que educar, pero también más futuros consumidores.

En este escenario de crecimiento económico, de desarrollo de la clase media y de nacimientos también se produjo un cambio en la opinión. La sociedad se tornó hacia lo conservador: los valores tradicionales, el racismo y la xenofobia, la demonización del sexo y el erotismo. Esto no hizo sino agrandar las distancias con la URSS, haciendo ver a todo aquel alejado de la norma como un «rojo» dispuesto a todo con tal de socavar los fundamentos de la sociedad capitalista.

Por fortuna, no todos los ciudadanos estadounidenses tenían la misma perspectiva del mundo. La década de los cincuenta también fue lugar para las protestas sociales, sobre todo durante la segunda mitad de la década, cuando la activista de raza negra Rosa Parks fue arrestada por no ceder su asiento en el autobús a una persona de raza blanca. El descontento generado por la situación desigual entre personas blancas y negras crecería a lo largo de la siguiente década, en la que se produjeron numerosas protestas contra el orden establecido. Pero el presente de *Blacksad* continúa siendo un lugar desigual, donde el color de tu piel dicta las oportunidades que la sociedad estará dispuesta a ofrecerte.

Las historias en la historia

Todas las historias de *Blacksad* tienen una fuerte carga social en su trasfondo, aunque quizá sea en *Arctic-Nation* y *Alma roja* donde esto se hace especialmente evidente por ser una parte integral de la trama. No obstante, hay salpicaduras a lo largo de todas las historias: John Blacksad ha luchado en la Segunda Guerra Mundial, Samuel Gotfield vive con miedo a que estalle la guerra nuclear y los billares La Iguana son un lugar donde personas de otra especie no son bien recibidas.

Cuando juegues a este juego de rol, el trasfondo social debería estar presente y formar parte de la narración. En este sentido, te animamos a que, por raro que pueda resultar, trates de mantenerte dentro del contexto histórico, lo que incluye tratar con personajes secundarios que expondrán actitudes machistas, racistas y xenófobas. De la misma forma, es impensable que personajes femeninos o de color desempeñen determinadas profesiones o alcancen determinado estatus, sencillamente porque la sociedad de los años cincuenta era así y todavía quedaba mucho para llegar a la situación actual (aunque, lamentablemente, aún nos queda camino por recorrer). En definitiva, te invitamos a embeberte de la época histórica cuando juegues a **Blacksad.** Seguro que resulta un ejercicio interesante.

Las bases de *Blacksad*

Los cómics de *Blacksad* contienen una serie de temas recurrentes que deben tenerse en cuenta para trasladar el sabor de las historias de Díaz Canales y Guarnido al juego de rol. Algunos de estos temas son propios del género negro en general y otros solo encuentran su sitio en las historias del detective gato. Estos temas recurrentes te servirán como inspiración a la hora de crear historias y personajes que pueblen las viñetas del cómic.

Personajes con trasfondo

Las historias de *Blacksad* contienen enigmas que desentrañar (asesinatos, desapariciones, robos, etcétera) y muchos de estos son ejecutados de forma impecable. Sin embargo, las historias de género negro que reflejamos aquí pocas veces son historias de interrogar hasta descubrir al asesino, como ocurre en las novelas de Agatha Christie o en series como *Se ha escrito un crimen* y *Colombo*. Al contrario, si revisas las distintas historias protagonizadas por John Blacksad verás que el meollo se encuentra en los personajes secundarios: conocer su pasado, sus motivaciones, por qué actúan del modo en que lo hacen. Con esto queremos decir que no hace falta tener un ingenio espectacular o ser capaz de imaginar crímenes imposibles, basta con construir personajes interesantes con los que los personajes jugadores interactúen. Muchas veces la trama se desvelará ante ellos como parte de una suerte de casualidades, como le ocurre a Blacksad al mirar las fotos

HISTORIAS PARA APRENDER

AL RECOMENDARTE QUE REFLEJES LA REALIDAD DE LA ÉPOCA EN LA QUE SE DESARROLLA LA HISTORIA NO QUEREMOS ANIMARTE A QUE SEAS RACISTA O QUE DEFIENDAS UNA ACTITUD MACHISTA. AL CONTRARIO, QUEREMOS QUE TE SIRVAS DE LA REALIDAD SOCIAL DE LA ÉPOCA PARA EMPATIZAR CON AQUELLOS QUE, COMO JOHN BLACKSAD, VEÍAN MÁS ALLÁ DE LOS ESTEREOTIPOS SOCIALES Y NO TENÍAN PROBLEMA EN APRECIAR A LAS PERSONAS POR QUIENES SON EN REALIDAD.

TAMBIÉN ES UNA OCASIÓN EXCELENTE PARA PONERSE EN LA PIEL DE UNA PERSONA A LA QUE LA SOCIEDAD PONE TODO TIPO DE TRABAS PARA LLEGAR HASTA DONDE ESTÁ CAPACITADO. LOS JUEGOS DE ROL, ADEMÁS DE DIVERTIRNOS, NOS SIRVEN PARA REFLEXIONAR, EMPATIZAR Y APRENDER, ¡IGUAL QUE OCURRE CON LOS CÓMICS!

de Weekly en *Arctic-Nation* o con el encuentro con los moteros en *Amarillo*. Eso no es malo, es priorizar determinados personajes y su desarrollo a la trama criminal.

Las huellas del pasado

Los errores que cometimos o que cometieron por nosotros en el pasado son una constante en el género *noir*. Muchas de las motivaciones de los personajes secundarios de *Blacksad* tienen que ver con su pasado, bien porque se arrepienten de él, bien porque algo ocurrido entonces impacta en su presente, o bien porque este sale a la luz. Los personajes jugadores deben tener pasados que inviten a que este tipo de cosas sucedan, como cuando Blacksad se ve involucrado en la investigación de la muerte de un antiguo amor en *Un lugar entre las sombras*. Por su parte, el director de juego debe introducir el pasado en sus historias como parte relevante de la trama, como le sucede a Otto Liebber en *Alma roja* y a Fausto en *El infierno, el silencio*. De hecho, muchas veces resolver un caso supondrá sondear en el pasado de los personajes involucrados, aunque no siempre queden a la luz todos los detalles, como sucede con Dinah y Jezabel en *Arctic-Nation*.

La importancia de los detalles

Las viñetas de los cómics de *Blacksad* están repletas de escenas interesantes que ocurren entre bastidores. Vuestras partidas deberían ser iguales, y el lugar donde se encuentren los personajes jugadores debería ser escenario también de microhistorias, ya que probablemente tengan algo que contar: niños jugando a la pelota en un barrio humilde, una pareja discutiendo porque uno de ellos ha dirigido una mirada interesante a uno de los personajes jugadores, etcétera.

También es importante introducir de vez en cuando detalles que más adelante tendrán relevancia en la historia. Por ejemplo, en *Alma roja* Blacksad recibe una invitación a una cena que rechaza, pero que después acepta cuando consigue una acompañante. En *El infierno, el silencio,* recoger un viejo panfleto del carrito de un músico callejero parece no tener relevancia, pero después resulta ser clave para la resolución del caso. Introducir este tipo de detalles en vuestras historias ayudará a darles sabor, en especial si se hace con moderación: los personajes jugadores tienden a volverse muy inquisitivos con todo lo que ocurre a su alrededor si en historias anteriores han aprendido que cada vez que se introduce un detalle este guarda relación con el caso.

La vida es tristeza salpicada de momentos de felicidad

Ni Blacksad ni el resto de personajes que lo rodean son felices, o al menos no por mucho tiempo. Todos tienen algo que los tortura, los persigue o les pasa factura. Hans Karup de *Arctic-Nation* vive atormentado por su matrimonio, mientras que Luanne, la asistente del lanzador de cuchillos de *Amarillo*, llegó al circo huyendo de su pasado. El propio John Blacksad es otro de esos personajes marcados por la tristeza.





Desde la pérdida de un antiguo amor en *Un lugar entre las sombras* hasta la oportunidad de conseguir otro en *Alma roja* parece que su destino es acabar solo y, en ocasiones, en peor estado que al comenzar el caso. Tu personaje también debería tener un triste pasado a sus espaldas.

Sin embargo, la tristeza no es una constante en las historias de *Blacksad,* sino que también se introducen momentos de alegría: los niños jugando en *Arctic-Nation,* la cena familiar con el comisario Smirnov en *Alma roja* o el encuentro de John con su hermana en *Amarillo* son pequeños momentos de felicidad que hacen creer al héroe que pueden existir tiempos mejores. Asegúrate de que la historia de tu personaje también tenga estos momentos luminosos antes de que caiga de nuevo en la oscuridad.

Justicia más allá de la justicia

Blacksad está repleto de personajes que se las arreglan para eludir los crímenes que han cometido, pero eso no quiere decir que no acaben encontrando un castigo a sus actos, bien sea por acciones de personas que se toman la justicia con su mano, como hace el propio Blacksad con Ivo Statoc, o por ironías del destino, como Oldsmill, defensor de la raza blanca que tiene un hijo discapacitado por la endogamia, o Fausto LaChapelle, que también enfermó como aquellos a los que engañó en el pasado.

Vuestras historias de **Blacksad** también deberían incluir esta justicia más allá de la justicia corriente, como una forma de reflejar que incluso los que son capaces de evitar la ley acaban recibiendo su merecido… en algunas ocasiones.

Personas antes que animales

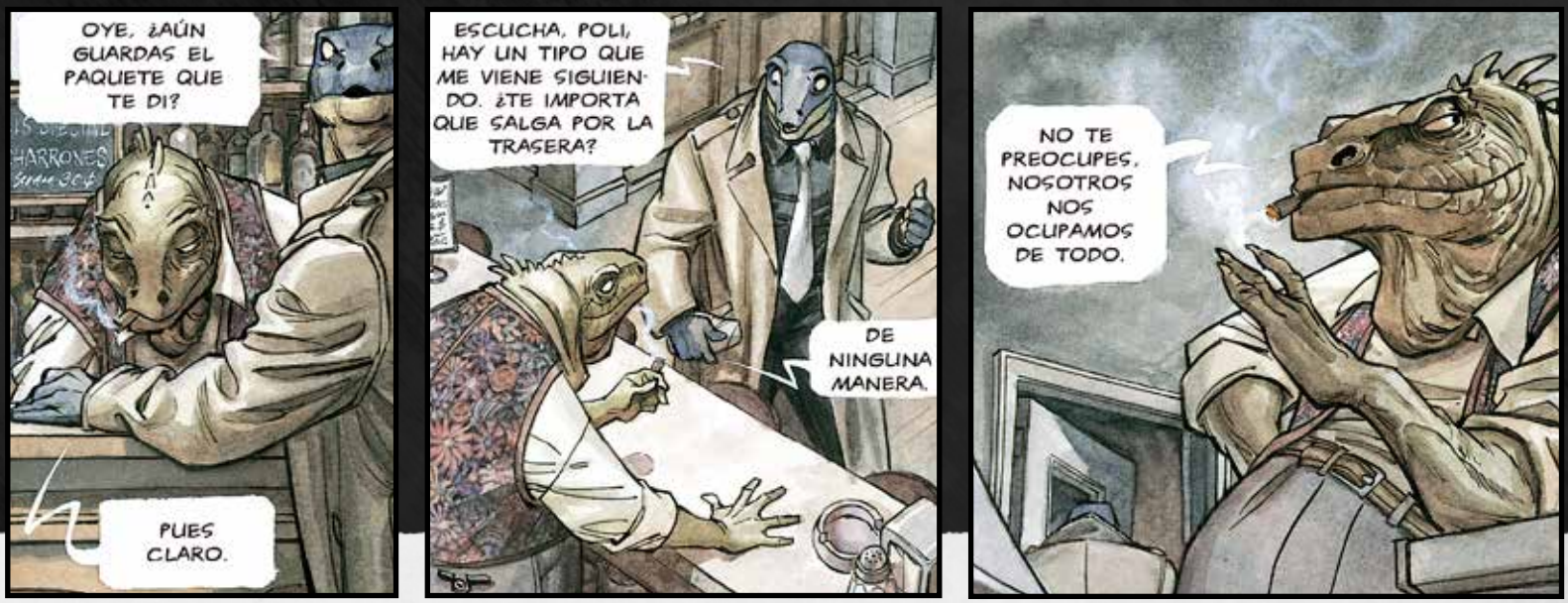
Los personajes de *Blacksad* son animales antropomorfos, pero basta ojear algunas páginas para darse cuenta de que no se trata de una historia infantiloide y que los personajes son personas antes que animales. Al igual que en otros cómics que se han servido de animales antropomorfos, como *Maus* y *Usagi Yojimbo,* los personajes de *Blacksad* exhiben a veces comportamientos y facultades que recuerdan a los animales que son (por ejemplo, Blacksad se mueve cómodamente entre las sombras como el gato que es y Cotten, la urraca, disfruta con las cosas brillantes), pero su comportamiento y forma de pensar obedece a comportamientos humanos, como las ansias de poder, el sexo o el dinero.

Cuando decidas a qué especie pertenece determinado personaje, déjate guiar por tu instinto (por ejemplo, los perros están siempre alerta, luego pueden ser agentes de la ley), pero no olvides que será, ante todo, una persona con sus motivaciones e intereses particulares. Su naturaleza animal puede emerger de manera puntual para apoyar la narración, y de hecho existe una mecánica en el sistema de reglas para ello (página 35).

Escenarios

Los escenarios son parte importante de cualquier historia de género negro. En ocasiones incluso se los considera personajes en sí mismos. Como director de juego, deberás dar vida al escenario, describirlo y hacerlo real en la mente de los jugadores. Esto es algo tan importante para la historia como construir un caso que merezca la pena investigar.

Es cierto que las historias de género negro pueden desarrollarse en cualquier parte, pero si revisas tus cómics de *Blacksad* y contrastas con alguna novela y película podrás identificar patrones: una serie de escenarios recurrentes en los que estas historias suelen desarrollarse. Si aún das un paso más, descubrirás que además estos escenarios no se utilizan indistintamente, sino que lo que suele ocurrir en un gimnasio no es lo mismo que lo que sucede entre las bambalinas de un teatro. De esta forma, el escenario también les dice a los jugadores algo sobre la historia, los prepara para lo que va a suceder en la escena.



A continuación te presentamos los escenarios más frecuentes del género, para después explicar cómo crear escenarios específicos.

Escenarios arquetípicos

Los escenarios siguientes se utilizan con frecuencia en el género. Es posible que no todos aparezcan en *Blacksad*, pero todos podrían hacerlo sin ningún problema. Junto a cada uno de ellos encontrarás también los aspectos de juego de un personaje no jugador típico del escenario, alguien al que es fácil encontrar allí. Te servirá como guía para crear tus propios personajes no jugadores similares o para improvisar durante una partida.

Bar

Grandes o pequeños, tumultuosos o tranquilos, los bares siempre tienen un papel en las historias de detectives. Más allá de apagar la sed de los que lo visitan, el bar es un lugar de reunión, de esparcimiento. Un bar de ciudad rápidamente reúne en torno a sí a personas de las calles adyacentes, que empiezan a transitarlo para charlar con sus vecinos, jugar a las cartas o comentar las noticias de la ciudad. Esto se acentúa aún más en las localidades rurales, donde el bar es el lugar al que acudir en busca de noticias. En cambio, si el bar se encuentra situado en una zona de paso, será posible diferenciar a los lugareños de los que están de paso, que a menudo serán tratados de manera distante e impersonal.

El elemento fundamental de cualquier bar es la barra, la separación entre el empleado y el cliente. Tras ella, el barman se dedica a sus quehaceres mientras escucha y da conversación a los parroquianos. Cuando eres nuevo en un bar, el barman tenderá a ser cortés y educado contigo. Tanteará el terreno para saber si eres de los que les gusta hablar, o si solo has venido buscando un trago. Por el contrario, cuando eres habitual de un bar el barman no necesita preguntarte qué es lo que quieres tomar, sino que te lo dispensa mientras te saluda por tu nombre de pila o apodo. Si además tiene buen corazón, es posible que te fíe los tragos… pero ¡ay de ti como evites pagárselos! Si dañas al barman, los parroquianos del bar te verán como *persona non grata* y no tardarás en descubrir que ese bar ya no es para ti.

En los bares también se encuentran personajes pintorescos, como los típicos militares de permiso que, tras pasar

Barman

Especies sugeridas: Cerdo, vaca, morsa

Características

Fortaleza	■■■□□□	Trasnochar +2, Levantar peso +1
Reflejos	■■□□□□	Escanciar +1, Llevar bandejas +1
Voluntad	■■□□□□	No fiar +1, Charla amigable +1
Intelecto	■■□□□□	Reconocer monedas +1, Noticias frescas +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
4	1	0	5	■■■■■ ■■■■■ ■■■■■

Militar de permiso

Especies sugeridas: Perro, tigre, oso

Características

Fortaleza	■■■□□□	Carrera +1, Cargar peso +2
Reflejos	■■■□□□	Cuerpo a tierra +2, Rifle +1
Voluntad	■■■□□□	Sobreponerse al miedo +3
Intelecto	■■□□□□	Leer mapas +1, Vigilar +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
5	2	0	6	■■■■ ■■■■ ■■■■





mucho tiempo en el cuartel o de maniobras, desean beber unos tragos y tratan de ligar con alguna chica.

En las historias *noires*, el bar es tanto un punto de encuentro para los protagonistas (después de todo, más de uno empieza una historia ahogando sus penas en el fondo de una botella) como un lugar donde recabar información sobre un hecho o una persona. Cuando uno es habitual del bar no tendrá dificultades, pero si es un extraño, se encontrará unos clientes callados y un barman educado que no querrá hablar mal de ninguno de los que lo visitan. La labia, o una cartera abultada deseosa de que la vacíen, son muy útiles en estos casos.

Algunos bares cuentan con una parte trasera que utilizan de almacén, al aire libre o no. Cuando no está al aire libre es un buen lugar para ocultar cosas… o personas. Si eres un verdadero amigo del barman, quizá este se muestre dispuesto a esconder algo para ti en su trastienda.

Descriptores: «El barman vigila desde la barra», «Luces fluorescentes y humo», «Abre hasta tarde».

Barrio humilde

Desde el primer momento en que uno pone un pie en un barrio humilde siente una cierta tristeza. El sueño americano se ha grabado con fuerza en todos nosotros, y resulta difícil aceptar que no es una recompensa que todo el mundo obtendrá. Al contrario, la mayor parte de las personas se ven sumidas en un barrio deteriorado, con vecinos en una situación tan difícil como la de uno mismo, y con frecuencia rodeados de criminales dispuestos a quitarte lo poco que te queda.

En un barrio humilde las personas que se conocen tienen un trato cordial y cercano, pero las que no, se evitan con la mirada, por una mezcla de vergüenza y miedo. También se oyen muchas cosas, pero cuando la policía acude nadie ha escuchado nada. Es por eso que los barrios humildes son lugares ideales para el tráfico de drogas.

Camello

Especies sugeridas: Camello, ratón, ardilla

Características

Fortaleza	Tolerancia a las drogas +1, Trasnochar +1
Reflejos	Navaja +1, Poner pies en polvorosa +2
Voluntad	Negociar precios +1
Intelecto	Manipulado de drogas +1, Reconocer polis +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
5	2	0	3	

Ama de casa

Especies sugeridas: Cisne, papagayo, gacela

Características

Fortaleza	Tareas domésticas +1, Llevar la compra +1
Reflejos	Manejar enseres de cocina +1, Manualidades +1
Voluntad	Cotilleos +2, Administración +1
Intelecto	Cocinar +2

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
4	1	0	5	

Vendedor ambulante

Especies sugeridas: Urraca, mangosta, chacal

Características

Fortaleza	Cargar mercancía +2
Reflejos	Pie en la puerta +1
Voluntad	Charlatán +3
Intelecto	Memoria +2

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
3	1	0	5	





Los barrios humildes juegan un papel relevante en muchas historias de género negro: en ocasiones alguno de los protagonistas se ha criado en uno de estos barrios, o un informante clave reside en alguno de ellos. Otras veces los barrios humildes son parte de escenas de combate o persecución, al ser lugares donde la policía no acudirá rápidamente.

Descriptores: «Todo el mundo sabe de dónde has salido», «Hay numerosos edificios abandonados», «Puedes encontrar cualquier información si sabes dónde preguntar».

Barrio residencial

Para muchos, los barrios residenciales representan el logro de un estilo de vida óptimo, donde uno tiene la casa de sus sueños donde criar a sus hijos y compartir momentos de distracción con sus vecinos. Los barrios residenciales se componen de avenidas en las que se sitúan casas con jardín y un poste con el buzón de correo. Según sea el nivel económico del barrio, los materiales de construcción serán más o menos lujosos y las viviendas tenderán a ser más o menos homogéneas por fuera.

Los habitantes típicos de un barrio residencial son la familia de padre trabajador, madre ama de casa y varios hijos de distintas edades. Mientras el padre se gana el pan lejos del barrio, la mujer cuida de los niños y prepara manjares para toda la familia, en tanto que los niños juegan por ahí, en el jardín, con otros niños en la calle o incluso en una casa en el árbol. La vida vecinal es parte importante de los barrios residenciales, donde todo el mundo se conoce, aunque sea de forma superficial, y se realizan algunas actividades colectivas: recogida de ropa para los desfavorecidos, venta de limonada casera, etcétera.

Cualquier cosa que se salga de la rutina de un barrio residencial llama la atención. Una persona con malas pintas o el color de piel inapropiado será vista con suspicacia, e incluso es posible que alguien llame a la policía. Los cotilleos son parte importante del día a día de los barrios residenciales, y nadie los considera perjudiciales salvo que sean sobre sí mismo.

En una historia de género negro el barrio residencial suele utilizarse como contraste entre una vida idílica y el tormento que suelen sufrir muchos protagonistas, pero también puede ser el escenario de una escena de búsqueda de información o de un crimen. Algunos investigadores se harán pasar por vendedores ambulantes, aprovechando la figura habitual del charlatán que vende sus productos de puerta en puerta. De esta forma puede conseguir que, al menos, le abran la puerta antes de empezar con sus incómodas preguntas.

Descriptores: «La gente trata de mantener una convivencia tranquila», «Siempre hay niños jugando en la calle», «Las amas de casa cotillean por la ventana».

Burdel

Los burdeles son lugares creados para comerciar con el falso afecto y el sexo. Siempre están bordeando la legalidad, lo que hace que sean locales clandestinos o que aparentan ser lugares más socialmente aceptables, como cabarés o bares.

Los burdeles suelen tener una barra de bar y algunas mesas, además de alguna clase de escenario si ofrecen espectáculos o se hacen pasar por cabarés. Siempre están vigilados por alguna clase de matón, que a menudo tiene más músculo que cerebro y carece totalmente de modales. Salvando a estos matones, en el interior del local solo suelen trabajar mujeres, y no siempre todas se pueden «comprar». En algunos, hasta las camareras están disponibles por un precio, mientras que en otros existen puestos de trabajo bien diferenciados.

Los burdeles pueden desempeñar distintos papeles en una historia de género negro. Algunas veces son lugares donde sucede la acción, aunque más a menudo son sitios en los que hacer averiguaciones. También funcionan como escenarios de inicio o desenlace de historias de antihéroes, en las que el protagonista acude a buscar compañía no necesariamente sexual. Otro tema recurrente dentro del *noir* es el amor entre una prostituta y el protagonista, como algo trágico que no acaba bien.

Descriptores: «Las únicas mujeres que hay son las trabajadoras», «Apenas hay luz, salvo en el escenario», «La puerta está custodiada por un gorila».

Cafetería

Las cafeterías pueden considerarse primas hermanas de los bares. Allá donde muchas veces estos son sórdidos y oscuros, las cafeterías son luminosas, aprovechando su situación en la esquina de alguna calle y sirviéndose de grandes ventanales para acercar la vibrante ciudad a sus clientes. En una gran ciudad o en una zona de tránsito, las cafeterías permanecen abiertas durante un montón de horas, a veces todo el día.

Suelen contar con una barra con taburetes, en general, clavados al suelo, y una serie de reservados que dan a sus clientes privacidad mientras toman un sándwich, una tarta o algún otro manjar que haya sido elaborado en las cocinas. De esta forma, la cafetería es un lugar de interacción social, como el bar, solo que pensada para grupos pequeños, de unas tres o cuatro personas, que comparten mesa y confesiones intentando pasar desapercibidos.

Las cafeterías también son buenos lugares para la vigilancia. Una gran ciudad tiene cafeterías por todas partes, de manera que buscar una que tenga unas buenas vistas a aquello que queremos vigilar es una gran idea para pasar desapercibido. Un poco de café, un bollo y el periódico se disfrutan mucho más sentado en una cafetería que en un coche.

El alma de una cafetería son sus camareras: jóvenes muchachas que suspiran por una vida mejor o veteranas que tratan a los que se sientan en sus mesas con apelativos afectuosos como «cariño» o «encanto». Muchos habituales acaban estableciendo lazos con alguna de las camareras, lo que convierte a estas en fuentes de información potenciales… para su desgracia. No son pocas las camareras que han acabado muertas por saber demasiado de un asunto que no era de su incumbencia.

Descriptores: «Las camareras no se resisten a un poco de conversación», «Ubicada junto a calles concurridas», «Los reservados proporcionan algo de intimidad».

Matón

Especies sugeridas: Rinoceronte, toro, gorila

Características

Fortaleza	■■■■⁚⁚	Empujar +2, Piel Dura +1
Reflejos	■■⁚⁚⁚⁚	Puñetazo +1, Bloquear golpe +1
Voluntad	■■⁚⁚⁚⁚	Proponer sobornos +1, Lealtad +1
Intelecto	■⁚⁚⁚⁚⁚	Resultados de fútbol +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
3	1	1	6	

Prostituta

Especies sugeridas: Chinchilla, cerdo, zorro

Características

Fortaleza	■■⁚⁚⁚⁚	Resistir enfermedades +2
Reflejos	■■■⁚⁚⁚	Zafarse +2, Robar carteras +1
Voluntad	■■⁚⁚⁚⁚	Seducción +1, Inquebrantable +1
Intelecto	■■⁚⁚⁚⁚	Inventar historias +1, Historia local +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
5	2	0	4	

Camarera

Especies sugeridas: Ardilla, canguro, gallina

Características

Fortaleza	■■⁚⁚⁚⁚	Madrugar +1, Manos curtidas +1
Reflejos	■■■⁚⁚⁚	Llevar bandejas +2, Zafarse +1
Voluntad	■■■⁚⁚⁚	Charla amigable +2, Sacar información +1
Intelecto	■■⁚⁚⁚⁚	Noticias frescas +2

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
5	2	0	5	

Sacerdote

Especies sugeridas: Topo, oso panda, cigüeña

Características

Fortaleza	■■⁚⁚⁚⁚	Vigilia +2
Reflejos	■⁚⁚⁚⁚⁚	Ritos litúrgicos +1
Voluntad	■■■■⁚⁚	Oratoria +2, Terco +2
Intelecto	■■⁚⁚⁚⁚	Lecturas de la Biblia +2

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
3	1	0	6	

Cementerio

Los cementerios son lugares donde impera el silencio. Situados en una zona despejada y a menudo alejada del bullicio de la ciudad, el césped y los árboles se alternan con lápidas y mausoleos. Algunos cementerios son grandes y es fácil perderse en ellos, mientras que en otros un único vistazo sirve para ver todo lo que tenían que ofrecer. Durante el día es habitual encontrarse a alguna persona que ha venido a visitar el lugar de reposo de un familiar o amigo, así como a algún sacerdote oficiando una ceremonia para un grupo reducido de personas. Por la noche, en cambio, solo el vigilante o, a lo sumo, algún vándalo rondan por el lugar.

En el género negro, los cementerios son lugares que sirven para las escenas de encuentros clandestinos o de transición o cierre, cuando los protagonistas despiden a un personaje querido (¡quizá incluso uno de ellos!).

Descriptores: «Algunas estatuas son más grandes que una persona», «Las familias más ricas entierran a sus muertos en mausoleos», «Las tumbas más humildes solo son una lápida clavada en el suelo».

Circo

Un convoy compuesto de camiones, caravanas y coches, el circo es un negocio itinerante que se mueve entre ciudades y pueblos trayendo «el mayor espectáculo del mundo». Su objetivo es sencillo: divertir a niños y mayores con un heterogéneo conjunto de números que van desde los divertidos payasos hasta los valientes funambulistas, además de *freaks,* como la mujer barbuda, habilidosos lanzadores de cuchillos y misteriosos prestidigitadores. Suelen estar pocos días en una misma ciudad (de hecho, en las pequeñas es habitual que hagan un único *show*), pero cuando llegan, todo el mundo lo sabe en muy poco tiempo.

Más allá de lo que es el negocio en sí mismo, el circo siempre acaba formando una suerte de familia disfuncional. Normalmente, las personas que llegan al circo lo hacen porque no serían aceptados en ningún otro lugar, o porque desean poner distancia entre su pasado y ellos mismos. Muchos de los miembros han cambiado su nombre o mienten sobre quiénes son, pero nadie les hace preguntas. Si eres parte del circo, eres parte de la familia. Esto también tiene su vertiente siniestra, y es que muchos circos prefieren lavar los trapos sucios de











puertas para adentro, por lo que las fuerzas de la ley y el orden siempre encuentran difícil tratar con ellos: testigos que desaparecen, miembros del circo que han cometido un crimen y de los que nunca se vuelve a saber, robos sin aclarar… Los circos se aprovechan de su carácter itinerante para alejarse de los problemas.

En las historias de género negro el circo solo aparece cuando juega un papel destacado. Cuando el director de juego introduce un circo en la historia, está indicando a los demás jugadores que el misterio al que los personajes van a enfrentarse tiene algo que ver con el circo: el crimen ocurre durante una función, los miembros del circo van a ser personajes secundarios de relevancia, etcétera. En cualquier caso, el circo suele mostrar su cara más triste y, en ocasiones, macabra. La felicidad y los buenos ratos son algo más bien excepcional en este tipo de historias.

Descriptores: «Los miembros del circo son de lo más variopinto», «Nunca permanece en el mismo sitio durante mucho tiempo», «Cuando no están actuando, están practicando».

Comisaría

La comisaría es un lugar que los protagonistas de las historias de *Blacksad* acaban pisando, les guste o no. Suelen contar con varios pisos, de los cuales la planta baja está dedicada a la atención directa al ciudadano, las plantas altas para los detectives… y los sótanos para los calabozos. El mobiliario y decoración parecen haber sido pensados como transitorios y, sin embargo, aquí siguen décadas después. El ruido es

Payaso

Especies sugeridas: Jirafa, pingüino, koala

Características

Fortaleza	■■■□□□	Resistencia +2, Frugal +1
Reflejos	■■■□□□	Lanzar cuchillos +1, Malabares +1, Acrobacias +1
Voluntad	■■□□□□	Lealtad al circo +2
Intelecto	■□□□□□	Contar historias +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
4	2	0	5	□□□□□■■■■■ □□□□□■■■■■ □□□□□■■■■■

Policía de uniforme

Especies sugeridas: Caballo, perro (bulldog, san bernardo, pastor alemán)

Características

Fortaleza	■■□□□□	Forcejear +1, Vigilancia nocturna +1
Reflejos	■■■□□□	Buena puntería +1, Persecución +1, Cuerpo a tierra +1
Voluntad	■■□□□□	Cara de perro +2
Intelecto	■■■□□□	Procedimientos policiales +2, Leyes +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
6	2	0	4	□□□□■■■■■■ □□□□■■■■■■ □□□□■■■■■■



una constante, aunque su naturaleza varía mucho de dónde nos encontremos: quejas y llantos en la atención al público, conversaciones de deportes y máquinas de escribir en los pisos superiores, y conversaciones en susurros y gritos de inocencia en los calabozos.

En una comisaría conviven los «hombres de azul», policías de uniforme que atienden al ciudadano, patrullan los barrios y hacen el trabajo sucio, con los «trajeados», detectives que investigan los casos y, en general, llevan una vida más relajada que sus compañeros de uniforme. Otro personal, a menudo olvidado, son los administrativos y conserjes, que ayudan a que todo funcione como debe.

La vida en la comisaría es muy distinta dependiendo de si eres parte de ella o no. Si eres un trabajador conocerás, aunque sea de vista, a todos los que trabajan allí. Os saludáis, a veces hacéis cosas juntos como ir al bar de al lado a tomar unas cervezas y, en general, hacéis equipo. Entre los policías lo habitual es que la relación más estrecha sea con los compañeros más cercanos: en el caso de los hombres de azul esto representa a tu compañero de patrulla, y si eres un detective, a tu departamento, es decir, el tipo de crímenes que investigáis. Los departamentos se encuentran separados, pero a veces de una forma tan tenue como puede ser una montaña de papeles. Los departamentos más frecuentes son: antivicio (casos de drogas, prostitución, etcétera), homicidios, tráfico, robos y hurtos, e incendios.

Si eres un ciudadano común, o aún peor, un criminal, eres tratado de manera distante e incluso fría. Se sabe que estás de paso y como tal eres tratado. A menudo se usan tecnicismos que la persona ajena no comprende, porque los que trabajan allí ni se plantean que deban explicárselos, reforzando esa sensación de que no es bienvenida. La gente que pasa por la comisaría te mira como pensando qué acto terrible habrás cometido para estar allí.

En las historias de género negro, las comisarías son lugares donde la información se arranca más que se sonsaca. Son lugares de tensión, de conflicto verbal. Si los protagonistas de la historia son miembros de la policía, en ocasiones esta tensión se produce con otros miembros del cuerpo.

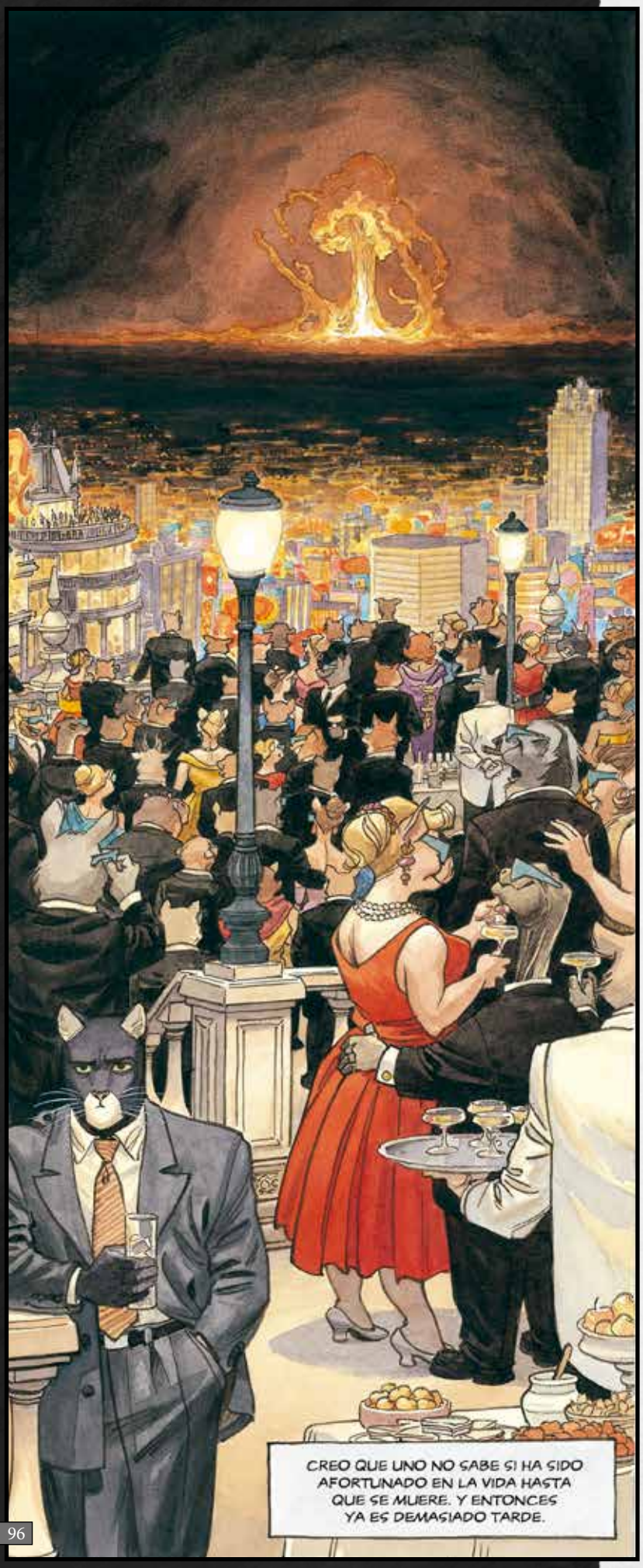
Descriptores: «El ajetreo típico de una oficina», «Los calabozos nunca están vacíos», «Los despachos están vetados al ciudadano de a pie».

Estación de tren

En esta época, los trenes son un medio de transporte muy utilizado. Mucha gente frecuenta las estaciones de tren a todas horas, pero no todas son iguales. En una gran ciudad, una estación de tren es amplia, con varios andenes y numerosos recovecos en los que perderse. Sus alrededores tienen negocios que se surten de los pasajeros que trae el tren, como cafeterías y quioscos de prensa. En cambio, en las zonas rurales, las estaciones apenas son apeaderos, una construcción austera pensada para resguardarse de la lluvia o el frío hasta que llegue el tren.

Las personas que trabajan en una estación suelen conocerse las instalaciones al dedillo. La mayor parte de la gente viene y va, pero ellas permanecen. Saben dónde se encuentran los escondrijos incluso aunque nunca hayan estado en ellos, y tienen buen ojo para las caras y personas que, por alguna razón, despierten su interés. No son pocos los trabajadores de estación que fantasean con tomar un tren y tener una vida mucho más interesante muy lejos de allí.





Cerca de la entrada a la estación de tren se encuentra la parada de taxis, donde siempre hay al menos uno esperando algo de trabajo. Los taxistas son personas observadoras, producto de tener que matar el tiempo hasta que llega un cliente, lo que los convierte en valiosas fuentes de información.

En las historias *noires,* una estación de tren es un lugar donde se producen reuniones y despedidas, pero, sobre todo, momentos de encrucijada. Muchas historias tienen su punto álgido cuando los protagonistas deben elegir si quedarse en tierra o subir a un tren, si partir junto a alguien o quedarse solos. Las estaciones grandes también son lugares para escenas de acción, bien sean persecuciones o combates, y a menudo acaban con una de las partes implicadas escapándose en tren o escondiéndose para pasar desapercibido.

No podemos cerrar este apartado dedicado a las estaciones sin hablar, aunque sea mínimamente, de su razón de ser: los trenes. Grandes o pequeños, regionales o interestatales, los trenes son lugares con encanto en los que viajeros de todo tipo y condición coinciden por unas horas. Y, entre ellos, los revisores, personas adustas y de aspecto serio que se dedican a recorrer los vagones hasta comprobar que todos los pasajeros tienen su billete y están sentados en su asiento. Esto hace que no puedan evitar escuchar fragmentos de conversaciones, en ocasiones muy útiles para un detective necesitado de pistas.

Descriptores: «Tiene puestos de prensa», «Los revisores solo reparan en ti cuando has subido al tren», «Las paradas de los trenes son cortas».

Estudios de cine

En la época en la que se sitúa *Blacksad,* el cine está cobrando cada vez más y más fuerza en la sociedad occidental, sobre todo en la estadounidense. Los ciudadanos acogen con pasión las fantásticas aventuras en formato audiovisual y llenan las salas para ver a sus artistas favoritos desenvolverse en diversos papeles. Para alimentar estos deseos florecen los estudios de cine, como en Los Ángeles, donde se encuentra Hollywood.

Desde fuera, los estudios de cine en absoluto tienen el *glamour* que uno esperaría encontrar. Suelen estar vallados, y su acceso se controla por guardias que vigilan desde su garita. Dentro, varias naves industriales acogen los escenarios, los camerinos, etcétera.

Revisor

Especies sugeridas: águila, lechuza, lince

Características

Fortaleza	●●○○○○	Todo el día de pie +2
Reflejos	●●○○○○	Dedos ágiles +1, Equilibrio +1
Voluntad	●●○○○○	Insobornable +2
Intelecto	●●●○○○	Memoria +1, Geografía +1, Detectar polizones +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
5	1	0	4	

Taxista

Especies sugeridas: chimpancé, perezoso, camello

Características

Fortaleza	●●○○○○	Viajes largos +2
Reflejos	●●●○○○	Conducción temeraria +3
Voluntad	●○○○○○	Irritable +1
Intelecto	●●○○○○	Atajos +1, Conocimiento local +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
5	2	0	3	

Actor

Especies sugeridas: león, pavo real, leopardo

Características

Fortaleza	●○○○○○	Gimnasia +1
Reflejos	●●○○○○	Danza +1, Escenas de acción +1
Voluntad	●●●●○○	Mirada seductora +2, Buena presencia +2
Intelecto	●●○○○○	Historia del cine +1, Moda +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
4	1	0	5	

Artista

Especies sugeridas: loro, pavo, mofeta

Características

Fortaleza	●○○○○○	Expresión corporal +1
Reflejos	●●●○○○	Manos hábiles +2, Material frágil +1
Voluntad	●●○○○○	Disciplinado +2
Intelecto	●●●○○○	Historia del arte +1, Técnicas pictóricas +2

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
6	2	0	3	

El mundo del cine da empleo a muchas personas, y todas ellas acaban coincidiendo en los estudios. Desde los directores hasta los artistas, pasando por guionistas, iluminadores, maquilladores, carpinteros, figurantes y un largo etcétera, todos se mueven de aquí para allá sonriéndose, compartiendo la alegría de estar en el cine. Para un visitante ocasional, un estudio es un lugar mágico donde todo el mundo es amable porque hace lo que más le gusta. Para alguien metido en el mundillo del celuloide, todo eso no es más que pura fachada: los edificios son falsos, creados como algo pasajero, y las personas que allí trabajan juegan a los dobles sentidos y hablan a las espaldas de los demás.

Los estudios de cine son lugares tanto para escenas de acción (aprovechando el exotismo de los escenarios para dar algo de color a la narración) como para historias sórdidas que solo unos pocos conocen: jóvenes artistas de las que se aprovechan engreídos mentirosos, secretos que se ocultan tras toneladas de maquillaje y objetos robados que pasan desapercibidos entre el atrezo de una historia ambientada en el Antiguo Egipto. Todo es pura ilusión, como el cine mismo.

Descriptores: «Los trabajadores tienen rencillas», «La escenografía es muy variada», «Durante el rodaje no se para de trabajar».

Galería de arte

Los años cincuenta son una época en la que algunos artistas viven en la pobreza pero otros se han convertido en miembros de la élite económica e intelectual por méritos propios. Ricos y pobres se dan cita en las galerías de arte, locales dedicados en exclusiva a mostrar el talento de los artistas que exponen allí. Son lugares amplios y bien iluminados, normalmente de colores claros para que los cuadros, estatuas y otras representaciones artísticas luzcan como deben. Como es lógico, no todas las galerías son iguales, y el barrio en el que se encuentran dice mucho de la seriedad del lugar y la calidad de los artistas que pueden encontrarse allí.

Las galerías de arte suelen contar con poco personal: el responsable de la galería, algún asistente y el servicio de seguridad, e incluso estos últimos solo en las galerías de cierto nivel. Esto no quiere decir que las galerías de arte estén vacías: siempre hay algún curioso echando un vistazo, y los días en los que se inaugura una exposición se invita a todo tipo de personas importantes. En las galerías de moda, lo habitual es encontrarse a políticos, comisarios, artistas de prestigio y otras personalidades tomando una copa de champán brindada por el servicio de *catering* contratado a tal efecto.

Niño rico

Especies sugeridas: Guepardo, tigre blanco, perro (chihuahua)

Características

Fortaleza	■■□□□□	Tomar copas +2
Reflejos	■■□□□□	Husmear +1, Tocar el piano +1
Voluntad	■■□□□□	Caprichoso +2
Intelecto	■■■□□□	Chismes +2, Pintura +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
5	1	0	4	

Rica heredera

Especies sugeridas: Armiño, gato (siamés), perro (caniche)

Características

Fortaleza	■■□□□□	Jugar al tenis +1, Trasnochar +1
Reflejos	■■□□□□	Baile +1, Dedos de pianista +1
Voluntad	■■■□□□	Autoritaria +1, Obstinada +2
Intelecto	■■□□□□	Música +1, Literatura +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
4	1	0	5	

En las historias de género negro, la galería de arte suele emplearse como punto de partida de una historia o lugar de reunión con miembros de la *jet set*. Si la historia gira en torno a ladrones de guante blanco, muy posiblemente se convertirá en la escena del crimen.

Descriptores: «De vez en cuando hay exposiciones sobre un artista concreto», «La frecuentan esnobs», «Está bien vigilada».

Gimnasio

Los gimnasios son lugares donde los hombres descargan su adrenalina. Suelen ser sitios grandes y fríos, con un cuadrilátero para los boxeadores y unos vestuarios que conocieron tiempos mejores. Todo gimnasio tiene sus clientes, que van día tras día a la misma hora y dejan su sudor por el suelo. Muchos de ellos son boxeadores, o aspirantes a ello, e incluso en algunos gimnasios hay muchachos que acuden después de las clases (o en lugar de las clases) para entretenerse un rato.

El responsable del gimnasio suele ser un hombre maduro, antiguo deportista, que ahora apenas llega a fin de mes con lo que le deja su negocio. Por ello, suelen tener buen ojo para identificar a las personas con talento y utilizan su red de contactos para garantizarles una oportunidad… sea en el circuito de boxeo oficial o en el clandestino. Las comisiones que obtienen por ello suelen servir para pagar sus gastos, sus vicios y para acallar su conciencia, salvo en las ocasiones donde saben que han condenado a un muchacho a un destino funesto.

Esto nos lleva a hablar de otro habitual de los gimnasios: el promotor de combates de boxeo. Siempre está buscando dos grandes competidores que puedan ganarse el interés del público o alguna estrella emergente que le proporcione pingües beneficios.

Los gimnasios son lugares donde nadie hace preguntas. Todos dan por hecho que puedes estar metido en un asunto no del todo legal, así que no indagan más. En las historias



Boxeador

Especies sugeridas: Jabalí, gorila, cocodrilo

Características

Fortaleza	●●●●○○	Directo a la barbilla +2, Pellejo duro +1
Reflejos	●●○○○○	Juego de piernas +2
Voluntad	●●○○○○	Templado +2
Intelecto	●○○○○○	Noticias locales +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
3	1	1	6	

Promotor

Especies sugeridas: Morsa, babuino, lobo

Características

Fortaleza	●●○○○○	En forma +1, Bebedor +1
Reflejos	●○○○○○	Trilero +1
Voluntad	●●○○○○	Carismático +2
Intelecto	●●●○○○	Buen ojo +2, Contratos draconianos +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
4	1	0	4	

de género negro es inevitable que los protagonistas que visitan un gimnasio acaben buscando respuestas, pero no siempre son capaces de encontrarlas. Ganarse la confianza del dueño o del «gallito» del gimnasio puede ser la clave para obtener un dato determinante, aunque sea de forma velada.

Como ya hemos dicho, los gimnasios son lugares de hombres. Las mujeres son recibidas con una mezcla de extrañeza y desconfianza, cuando no tratadas como pedazos de carne. Una mujer en un gimnasio se sentirá descolocada e incómoda, salvo que sea capaz de demostrar que es «una de los chicos». En ocasiones la hermana o hija del dueño del local se deja ver por ahí, pero todo el mundo la respeta. No hay que morder la mano que te da de comer.

Descriptores: «Está a las afueras de la ciudad», «El encargado revisa las taquillas cuando cierra», «Todos los clientes se conocen».

Hospital

Grandes o pequeños, modernos o antiguos, los hospitales siempre están rodeados de un aura de melancolía. No en vano son un lugar donde la gente acude porque sufre, y a menudo en ellos sufre todavía más. El color blanco es una constante, pero siempre se encuentra manchado, oscurecido o envejecido. A menudo un hospital se asemeja a una estación de tren, con personas que van y vienen, mirando los carteles o esperando largas colas. Entre toda esta gente los trabajadores del hospital se mueven de un lado para otro, ataviados con batas blancas con sus nombres. Sean médicos, enfermeras o celadores, suelen ser amables en sus primeros años de ejercicio, pero conforme el tiempo transcurre se vuelven más ariscos y secos, comenzando a ver a las personas como solo un número más del cupo que deben cubrir cada día.

Las habitaciones de los hospitales han sido pensadas como alojamientos temporales. No pueden esperarse una gran comodidad, ni en el descanso ni en la alimentación. Con todo,







Médico

Especies sugeridas: Elefante, oso hormiguero, oso polar

Características

Fortaleza	⚅	Guardias +2
Reflejos	⚅	Mano firme +2
Voluntad	⚅	Autoritario +1, Arrogante +1
Intelecto	⚅	Ojo clínico +1, Medicina +2

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
5	1	0	4	

Enfermera

Especies sugeridas: Conejo, mapache, foca

Características

Fortaleza	⚅	Mover camillas +2
Reflejos	⚅	Hábil con el instrumental +2
Voluntad	⚅	Amable +1, Sangre fría +1
Intelecto	⚀	Primeros auxilios +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
3	1	0	4	

los pacientes que deben pasar un largo periodo de tiempo en un hospital acaban volviéndose «de la casa», y a menudo el personal mantiene largas conversaciones con ellos y acaban estableciendo algo parecido a una amistad.

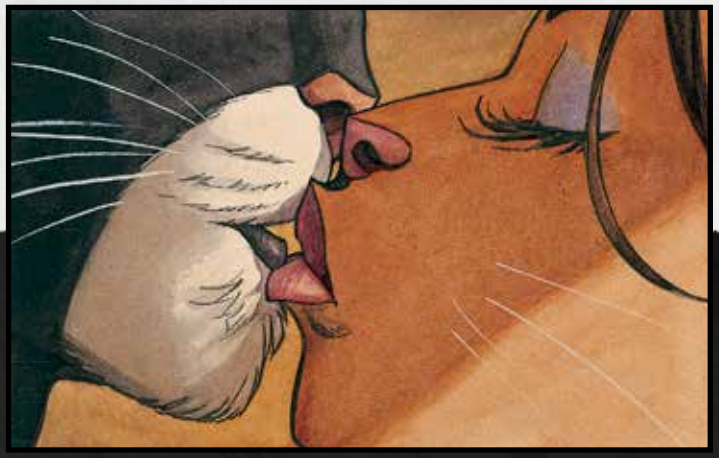
Alrededor de los hospitales suelen encontrarse muchos negocios que se aprovechan de la dinámica de estos sitios: cafeterías que abren todo el día, quioscos donde adquirir la prensa, floristerías para llevar un obsequio a las personas convalecientes… Todo ello forma un pequeño ecosistema dentro de la ciudad.

En las historias de género negro el hospital a menudo es un lugar donde la trama experimenta una pequeña pausa y se fomentan las relaciones entre los personajes y la introspección. Los hospitales también pueden jugar un papel dentro de una pequeña escena de transición, o de una en la que los protagonistas buscan información visitando a un enfermo en el hospital.

Descriptores: «Se ha convertido en el hogar de los pacientes crónicos», «No todas las enfermeras son amables», «Los familiares de los hospitalizados llenan de flores las habitaciones».

Motel

Situados cerca de la ciudad o en medio de ninguna parte, los moteles son lugares donde un viajero puede alojarse para descansar un poco antes de continuar su viaje por un precio económico, aunque acorde a las comodidades que pueden encontrarse. Lo normal es que tengan una o dos plantas, y cuentan con una plaza de aparcamiento por cada habitación.







Empleado de motel

Especies sugeridas: Cabra, camaleón, perro (fox terrier)

Características

Fortaleza	⚀	Tareas domésticas +1
Reflejos	⚁	Dedos ágiles +2
Voluntad	⚂	Estricto +2, Paciente +1
Intelecto	⚁	Contabilidad +1, Noticias locales +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
4	1	0	4	

Suelen andar cortos de personal (el empleado de recepción y una o dos personas para limpiar las instalaciones), lo que los convierte en un lugar adecuado para perderse un tiempo y pasar desapercibido.

En las historias de género negro, el motel es un lugar al que acudir en busca de pistas sobre el paso de un personaje o la escena de un crimen, o donde los protagonistas se refugian esperando a que las aguas se calmen.

Descriptores: «Es un lugar de paso», «Los empleados se quedan con el modelo de los coches de los clientes con facilidad», «El recepcionista no hace preguntas».

Oficina de detective

No es casualidad que Blacksad sea un detective. Los detectives son elementos representativos en las historias *noires*, y sus oficinas son escenarios recurrentes. La oficina de un detective suele encontrarse en la primera planta de un edificio de viviendas y tener una puerta que permite intuir la figura de alguien cuando se acerca. En cuanto a la oficina en sí, muchas no son más que una mesa con cajón, un par de sillas y un teléfono, aunque otras también tienen estanterías, una máquina de escribir e incluso una habitación anexa, que suele tener algún catre por si el detective debe pasar la noche allí o si ha acabado convirtiéndola en su lugar de residencia. Sea cual sea el mobiliario, las oficinas suelen contar con una ventana con vistas a la calle, ideal para saber quién está vigilando la oficina… o para escapar si es preciso. Por normal general, las oficinas de detectives tienen un aroma a tabaco, alcohol o ambos.

La oficina del detective suele ser un lugar de comienzos, el típico sitio al que acude una persona en busca de ayuda. También puede ser un lugar para ocultarse, aunque ese intento suele ir acompañado de una escena de huida o combate.

Descriptores: «Está llena de anotaciones de detective», «Las cortinas permiten otear el exterior sin ser visto», «Los ceniceros están llenos de colillas».

Detective

Especies sugeridas: Perro (sabueso), zorro, pantera

Características

Fortaleza	⚂	Atlético +1, Bebedor +1
Reflejos	⚂	Pelea callejera +1, Manos largas +2
Voluntad	⚂	Insistente +1, Carismático +1
Intelecto	⚂	Buen olfato +1, Seguir pistas +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
5	2	0	4	





Parque

Los parques son escenarios pensados para traer alegría a una ciudad. Conforme el tamaño de estas ha ido aumentando, cada vez es más difícil acercarse a la naturaleza. Los parques son una alternativa, un lugar en el que oler la hierba, apoyarse en un árbol o sentarse en un banco a descansar. Los parques pueden contar con muros o vallas que los separan del resto de la ciudad, y siempre tienen algún tipo de aliciente en su interior: unos columpios para los niños, un estanque habitado por patos, algunas estatuas o un cenador. Los parques no suelen tener más habitantes que las plantas y animales, aunque más de un vagabundo ha tenido que dormir allí en una ocasión.

El ciclo de actividad de un parque a lo largo del día es heterogéneo. Por la mañana está tranquilo, con ancianos sentados en sus bancos y algunas niñeras que pasean bebés. Por la tarde, cuando los niños ya han salido del colegio, los parques se llenan de ellos, deseosos de jugar a la pelota o al escondite. Junto a estos, en ocasiones es posible encontrarse con activistas de alguna organización, recaudando fondos para su causa o tratando de concienciar a la ciudadanía. Y no nos olvidemos de los artistas callejeros, que intentan alegrar el día a los transeúntes y ganarse así algunas monedas. En cambio, cuando cae la noche, el parque se vuelve mucho más sombrío, y las personas que se mueven por él suelen hacerlo porque no quieren ser vistas.

En las historias de género negro, un parque puede ser el lugar donde transcurren diversas escenas: a veces son lugares donde tener reuniones discretas, otras son el escenario de una persecución, y en algunas historias también son donde los personajes hablan de sus sentimientos e intenciones de futuro.

Descriptores: «Lugar concurrido por gentes de todas las edades», «Grandes explanadas de hierba y árboles», «Algunas familias acuden a hacer picnics los domingos».

Penitenciaría

En un género donde las historias giran en torno al crimen, es inevitable que la cárcel acabe jugando un papel relevante. Las cárceles varían sustancialmente de un estado a otro, y también dependiendo de la peligrosidad de los presos que aloja, pero siempre cuenta con un amplio patio, celdas

Activista

Especies sugeridas: Oveja, llama, canario

Características

Fortaleza	Resistencia pasiva +1
Reflejos	Huir de la policía +2
Voluntad	Manifestaciones +2, Huelga de hambre +1
Intelecto	Historia +1, Leyes +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
4	1	0	4	

Niño

Especies sugeridas: Pollo, ardilla, gato (scottish fold)

Características

Fortaleza	Pelea de patio +1
Reflejos	Carreras +1, Zafarse +1
Voluntad	Caprichoso +1
Intelecto	Absorber como una esponja +1, Cuentos +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
4	1	0	2	



estrechas y otras zonas de servicios (enfermería, comedor) que han sido diseñadas para vigilar y controlar, no para que los presos estén cómodos.

La falta de comodidad e intimidad es una constante en una penitenciaría. Por ello, los presos aprenden rápidamente a confiar unos en los otros antes que en sus captores y a recorrer con ojos atentos la cárcel para identificar dónde pueden ocultar algo si es preciso, como armas improvisadas o drogas. Por su parte, los funcionarios de prisiones aprenden a «calar» a los presos, alejándose de los peligrosos y siendo amables con los pusilánimes para así conseguir que se conviertan en confidentes.

Los presos y los trabajadores de la penitenciaría respetan por igual al alcaide, dueño y señor de la misma. Algunos son afables y tratan de que todo el mundo esté cómodo, mientras que otros son tiranos que utilizan su posición de poder para mejorar su calidad de vida… o deteriorar la de los demás.

Las personas ajenas a la cárcel que la visitan por alguna razón son objeto de observación de todos los que la habitan. Aquellos que no acuden con frecuencia allí se sienten incómodos y nerviosos en todo momento, como si tuvieran miedo de ser encerrados por error. Los «veteranos», como abogados, policías y detectives, se mueven por el lugar con cierto porte regio, como plantando cara a aquellos que tratan de intimidarlos con la mirada.

Las penitenciarías son lugares que aparecen con frecuencia en el género negro, pero con menos relevancia de la que podría pensarse. Son lugares que visitar para obtener información, donde iniciar historias basadas en criminales o donde concluir las basadas en policías.

Descriptores: «Los bandos no siempre son reclusos contra policías», «Los presos se fabrican armas blancas», «Los abogados saben cómo funcionan las cosas entre los presos».

Periódico

En la época en la que se ambienta *Blacksad,* los periódicos siguen siendo la mejor forma de conocer lo que ocurre en el mundo. Muchas personas están suscritas y un joven repartidor lo lanza a la puerta de su casa cada mañana, mientras que otros prefieren comprarlo en el quiosco o leerlo en su cafetería habitual. El escenario donde se crea esta píldora de información diaria recibe también el nombre de periódico, y es un lugar bullicioso repleto de periodistas, correctores, fotógrafos y otros empleados que trabajan a contrarreloj día tras día para llegar a la hora de entrega.

Los periódicos suelen tener una recepción, utilizada sobre todo por las personas que acuden a hablar con algún periodista o por ciudadanos de a pie que quieren informar de algo. Tras la recepción suelen estar los periodistas, en una gran sala con separaciones para que cada cual cuente con

Abogado

Especies sugeridas: Murciélago, hiena, serpiente

Características

Fortaleza	Resistencia +1
Reflejos	Mecanografía +2
Voluntad	Charlatán +1, Oratoria +1, Buena presencia +1
Intelecto	Leyes +2, Perspicacia +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
5	1	0	4	

Preso

Especies sugeridas: Búfalo, chimpancé, perro (chucho)

Características

Fortaleza	Pesas en el patio +2, Escalar +1
Reflejos	Pincho oculto +1, Huida alocada +2
Voluntad	Intimidar +1
Intelecto	Ojos en la nuca +2

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
5	2	0	4	



un escritorio propio en el que mecanografiar y fumar tranquilo. También hay despachos, pero se dejan para el editor y algún otro cargo. Lo habitual es que el periódico tenga la imprenta en el piso subterráneo, donde el ruido resulta menos molesto, y sus trabajadores siempre están manchados de tinta.

Las personas que trabajan en un periódico suelen mostrarse más malhumoradas cuanto mayor es su cargo. En cambio, los jóvenes que comienzan en el oficio suelen ser más agradables, porque creen que trabajando duro ganarán un Pulitzer.

Por su propia naturaleza, un periódico siempre está ligado a la información en las historias de género negro. Es posible que los protagonistas lleguen allí buscando pistas, o que sean trabajadores del periódico y descubran algo tras lo cual podría haber una buena noticia. En cualquier caso, la información juega un papel clave. Dentro de un periódico, la imprenta también es un escenario con protagonismo, sobre todo en escenas de persecuciones o acción, que a menudo acaban con una persona herida o muerta por la acción de la propia máquina.

Descriptores: «Suena el repiqueteo de las teclas de las máquinas de escribir», «Tiene grandes ventanales», «El ambiente es agitado y nervioso».

Puerto

Aunque casi todas las poblaciones costeras tienen un puerto para amarrar barcas de pesca y barcos de pequeña eslora, este escenario es especialmente llamativo en las ciudades con acceso al mar o a grandes ríos. Los puertos son lugares concurridos de gran extensión, un pintoresco espacio donde siempre huele a humedad y suele haber neblina, gaviotas, olor a salitre y corrosión en todas las superficies. Los muelles pueden llegar a ser enormes, para que grandes buques comerciales o cruceros de placer atraquen. En los grandes centros comerciales con puerto, pueden encontrarse barcos de todas las banderas y perfiles: remolcadores, chalupas, unos pocos anacrónicos barcos de vela y, sobre todo, grandes embarcaciones cargadas de mercancías.

En el puerto frecuentan personajes de todo pelo. Por un lado están los funcionarios de aduanas, agentes gubernamentales que se encargan de la gestión de llegadas y salidas de las embarcaciones y de sus cargamentos. Se los puede encontrar

Periodista

Especies sugeridas: Comadreja, cuervo, macaco

Características

Fortaleza	Cargar con el equipo fotográfico +2
Reflejos	Colarse +2
Voluntad	Oportunista +1, Extrovertido +1
Intelecto	Fotografía +1, Redacción +1, Hemeroteca +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
5	1	0	4	

Capitán de barco

Especies sugeridas: León marino, pelícano, gaviota

Características

Fortaleza	Buen nadador +2
Reflejos	Pilotar barco +2, Equilibrio +1
Voluntad	Calmado +2
Intelecto	Cartografía y navegación +2

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
5	2	0	4	





en oficinas o garitas, siempre con un puñado de albaranes en las manos. También están los operarios de los muelles, que van desde los que manejan las grúas para cargar y descargar contenedores hasta los estibadores de puerto. Estos últimos son poco más que hombres forzudos que podrían confundirse con vulgares matones. Los pasajeros de los cruceros y otros barcos van y vienen, dotando de color las instalaciones de las aduanas. También acuden curiosos para ver qué barcos llegan. Y, por supuesto, los marineros de permiso y los capitanes de los barcos, atestando los bares y cafeterías que abundan en las cercanías. Estos lobos de mar siempre tienen noticias extrañas e información que puede ser muy valiosa para algunos casos.

En el género *noir,* los puertos son similares a las estaciones de tren en cuanto a que los barcos de pasajeros permiten la salida y llegada de todo tipo de personas. Pero, además, tienen un importante componente mercantil. Los puertos marítimos contienen hangares, almacenes y grandes montañas de contenedores rectangulares de metal, que delimitan callejones estrechos y claustrofóbicos. En estos sitios suelen darse intercambios no del todo legales, sobre todo a la caída de la noche. Entregas de mercancías a cambio de maletines misteriosos, polizones que se cuelan en el país al amparo de la oscuridad o persecuciones por los muelles y por las embarcaciones amarradas son solo algunas de las escenas de acción que pueden ocurrir en un puerto.

Descriptores: «De noche, es lugar de compraventa de contrabando», «El ambiente es frío y húmedo», «Los marineros son discretos, pero generalmente malencarados».

Residencia

En un sentido amplio, una residencia es cualquier edificio pensado para que personas de un determinado colectivo vivan en ella, como ancianos, niños huérfanos (orfanato) o personas con algún trastorno mental (psiquiátrico). Todos estos edificios tienen una serie de características en común que nos permiten abordarlos como uno solo.

En primer lugar, suelen estar en lugares apartados, alejados del bullicio de la gran ciudad, aunque personas malpensadas dirían que están allí para no molestar a los ciudadanos «normales». El edificio suele estar delimitado por alguna clase de muro o verja, y a menudo incluye un jardín o patio para

Estibador

Especies sugeridas: Caballo percherón, buey, avestruz

Características

Fortaleza	■■■■□□	Levantar cargas +2, Resistencia +1, Pulsos +1
Reflejos	■■□□□□	Pelea de borrachos +1, Manipular grúa +1
Voluntad	■■□□□□	Paciente +2
Intelecto	■□□□□□	Conocimiento local +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
3	1	0	6	

Anciano

Especies sugeridas: Tortuga, grajo, burro

Características

Fortaleza	■□□□□□	Paseos por el parque +1
Reflejos	■□□□□□	Fustigar con el bastón +1
Voluntad	■■□□□□	Terco +2
Intelecto	■■□□□□	Historias antiguas +1, Refranes +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
3	1	0	3	



favorecer la realización de actividades al aire libre sin abandonar la residencia.

El edificio de la residencia en sí suele ser muy grande, a menudo antiguo, y con habitaciones amplias para que varias personas puedan dormir en la misma. Los espacios comunes también suelen ser amplios, como los comedores o salones, y en ocasiones hay otros servicios con estancias propias, como una biblioteca o una enfermería.

En una residencia suele flotar cierto aire de tristeza y desesperanza. Las personas que viven allí no tienen adónde ir, nadie quiere ocuparse de ellas o han sido obligadas a permanecer en contra de su voluntad, por lo que pasan mucho tiempo pensando en sí mismas y en lo que les ha ido mal en la vida. Las más sociables traban amistad con otros residentes y forman algunas cuadrillas, los que les ayuda a pasar el tiempo. Los trabajadores de la residencia suelen tener un carácter paternalista con los internos y hosco con las personas de fuera, como si temieran que estas últimas fueran a juzgarlos por cómo realizan su trabajo.

Cuando cae la noche las residencias se convierten en lugares muy tranquilos, pues se imponen toques de queda y el personal se reduce al mínimo. Es entonces cuando las medidas de seguridad se hacen visibles, pareciendo más una cárcel que otra cosa.

Las residencias suelen ser el escenario de situaciones relacionadas con la obtención de información de un residente, de huida cuando un protagonista ha sido recluido contra su voluntad, o de desenlace trágico cuando la historia concluye con un personaje «condenado» a una de estas instalaciones.

Descriptores: «Los internados están ansiosos de tener visita», «Por la noche todo queda en absoluto silencio», «Los espacios comunes ocupan las primeras plantas».

Restaurante

Los restaurantes son sitios en los que pasar un buen rato en compañía de amigos, conocidos y familiares, por lo que suelen contar con mesas amplias, más o menos pegadas unas a otras según el tamaño y prestigio del restaurante. Algunos cuentan con reservados para quien desee una mayor privacidad, y la mayoría tiene una parte trasera para sacar la basura sin que los clientes tengan que verlo.

Son lugares en los que la comida juega un papel fundamental. Muchos se especializan en un tipo de comida o en atender a determinado tipo de público, lo que consigue que exista

Gánster

Especies sugeridas: Lobo, coyote, hipopótamo

Características

Fortaleza	Fuerza bruta +2
Reflejos	Pistolas +2, Conducir +1
Voluntad	Lealtad +1, Intimidar +1
Intelecto	Historias de familia +1, Siempre alerta +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
5	2	0	4	

Tramoyista

Especies sugeridas: Búho, cebra, cualquier simio

Características

Fortaleza	Levantar el telón +1, Cargar bártulos +1
Reflejos	Manipular maquinaria +2, Esconderse +1
Voluntad	Paciente +1, Discreto +1
Intelecto	Atento al detalle +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
4	2	0	4	



cierta homogeneidad en cuanto a los clientes. En cuanto a los trabajadores, a diferencia de sus homólogos de los bares y cafeterías, son más bien distantes con el cliente, dejando las bromas y chanzas para comentar en la cocina con sus compañeros. A propósito de las cocinas, estas suelen ser las que dan una mejor perspectiva del restaurante y de sus trabajadores, oscilando desde cocinas relucientes donde los cocineros tratan con mimo cada plato hasta sucias cocinas con cacerolas mugrientas en las que se guisa para un regimiento.

En muchas historias de género negro, los restaurantes están asociados a reuniones del crimen organizado, especialmente de la mafia italiana. Sin embargo, los restaurantes también son escenarios apropiados para desarrollar tramas románticas o momentos de sinceridad entre personajes.

Descriptores: «Desde el comedor no se ve lo que ocurre en las cocinas», «Los camareros van y vienen de la cocina a las mesas», «Los clientes solo quieren tener una velada agradable».

Teatro

Aunque las salas de cine van cobrando más relevancia con el tiempo, el teatro sigue siendo una diversión popular en los años cincuenta, aunque tal vez un poco más refinada. Los teatros de las ciudades suelen encontrarse en el casco antiguo y tiene una apariencia llamativa e impresionante a ojos de quien lo mira por primera vez. Siempre hay una cabina para dispensar entradas y dentro, un gran recibidor donde los acomodadores se sitúan para guiar al público a sus asientos.

Para el espectador eso es todo lo que tiene el teatro, pero para el que se mueve entre bastidores tiene mucho más. Para empezar, está el escenario y todo lo que lo rodea, con sus accesos, la parte superior desde la que se controlan las luces y otros elementos del decorado y, por supuesto, los camerinos. Lo habitual es que haya grandes camerinos para el común de los actores más un pequeño número de camerinos para las estrellas de la función, que incluso tienen su nombre escrito en la puerta.

Las personas que trabajan en el teatro son similares a las del mundo del cine, pero quizá son más cercanos y muchos todavía comparten ese sentimiento de «maravilla» por todo lo que rodea al teatro porque trabajan con menos personas.

Los teatros suelen ser lugares de escenas de transición cuando los protagonistas se encuentran entre el público. En cambio,

Maître

Especies sugeridas: Gato (siamés), pingüino, oca

Características

Fortaleza	●●⋰⋮⋮	Mantener la postura +2
Reflejos	●●⋰⋮⋮	Llevar bandejas +1, Servir vino +1
Voluntad	●●●⋮⋮	Tolerante +2, Adular +1
Intelecto	●●⋰⋮⋮	Memorizar la carta +1, Atención al cliente +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
4	1	0	5	

Músico

Especies sugeridas: Orangután (instrumentos), ablubilla (voz), leopardo (baile)

Características

Fortaleza	●⋰⋰⋮⋮	Cargar instrumentos +1
Reflejos	●●●⋮⋮	Dedos ágiles/Baile +2, Coordinación +1
Voluntad	●●⋰⋮⋮	Carismático +2
Intelecto	●●⋰⋮⋮	Música +2

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
5	2	0	3	



las escenas que transcurren tras el telón pueden ser de acción, persecuciones o intriga.

Descriptores: «Se accede a los camerinos por detrás del escenario», «Durante la función, los acomodadores esperan a ambos lados del público», «La gente se viste de gala cuando va al teatro».

Sala de baile

Bailar es una actividad divertida y excitante. No son pocos los jóvenes que se conocen e intiman, aunque sea de forma casta, en una sala de baile. Estas tienen un encanto difícil de encontrar en otro lugar, y a veces conjugan su función principal con un servicio de bar en las mesas y otros espectáculos. A menudo hay una orquesta de músicos o, al menos, un conjunto musical de *jazz*. También pueden acudir bailarines profesionales o cantantes para amenizar la velada.

Las salas de baile no son para todo el mundo. Requieren cierto vestir, determinada etiqueta y, muchas veces, también una buena cartera. La mayor parte cuenta con algún tipo de portero que se asegura de que solo entre la gente adecuada. Finalizado este escollo, el que acude a la sala de baile se encuentra con el guardarropa, donde alguna agradable joven estará encantada de cuidar de su abrigo. Un paso más allá es donde comienza la magia: con luz tenue y música que invita a la diversión, los jóvenes de la ciudad demuestran su talento para baile.

Algunas salas de baile son un tanto sórdidas, visitadas a menudo por personas de mala reputación o vinculadas al mundo del crimen organizado. Son precisamente estas salas las que suelen contar con un amplio y desagradable historial de redadas de la policía, palizas e incluso asesinatos. El tipo de sitios donde los negocios turbios tienen lugar. Justo por eso son el tipo de salas de baile que frecuentarán los protagonistas de **Blacksad.**

En una sala de baile, las escenas que se desarrollan son muy variadas, desde escenas de planteamiento, usando el escenario como marco para aquello que resolverán los personajes, hasta escenas de negociación, amenaza o combate.

Descriptores: «Hay música en directo», «Es caldo de cultivo para jóvenes romances», «El guardarropa lo vigila una señorita».

Sala de billar

Al igual que las salas de baile son punto de encuentro para determinado público, el billar es una diversión popular entre otro tipo de gente muy distinta, seguramente de un estatus socioeconómico mucho menor y que en ocasiones se dedica a realizar actividades dudosas más que un trabajo estable. No suelen ser criminales al uso, sino gandaya, personas que viven de intimidar y aliviar a los turistas del peso de su cartera. Suelen verse a sí mismos como supervivientes más listos que el común de los habitantes de la ciudad, y mantienen entre sí una camaradería que en raras ocasiones muestran con alguien que no sean ellos mismos.

La sala de billar es un lugar de hombres. Las mujeres que acuden son allegadas (parejas, hermanas) de alguno de los habituales. Todo el que para por allí lo sabe y mantiene una distancia de seguridad con ellas para evitar salir mal parado.



El ambiente de una sala de billar suele estar viciado por el humo. Son lugares apenas ventilados, oscuros, y que muchos de los habituales fumen no ayuda a mantenerlo más sano. Algunas salas cuentan con una barra de bar, pero la gente se reúne en torno a las mesas de billar, donde alternan el taco con el vaso con su bebida preferida.

Una historia que incluya una sala de billar seguramente tendrá relación con este mundo de criminales menores que suelen rondar por ellos: un chivato de la policía desaparecido, un ladronzuelo que puede saber algo sobre un criminal más peligroso o una pertenencia robada que ha sido vendida en la sala de billar son algunas premisas recurrentes en este escenario.

Descriptores: «Llena de humo de puros y tabaco», «El nivel socioeconómico de los clientes es medio-bajo», «Iluminación tenue».

Trastienda

Aunque en realidad son parte de otro escenario, las trastiendas han jugado un papel tan recurrente en las historias de género negro que merecen una sección propia. En sentido amplio, una trastienda es la parte de atrás de cualquier negocio, cuyo acceso está restringido al personal que trabaja allí y su círculo de confianza. Es, por tanto, un lugar ideal para que criminales se reúnan, para cerrar tratos de los que la policía no debe escuchar y para toda una suerte de actividades de legalidad dudosa.

Una trastienda también puede ser un lugar para la camaradería, para reunirse con los amigos después de una larga jornada y jugar unas manos de póquer. En cierto modo, este tipo de actividades también pueden ser clandestinas, aunque centradas en refugiarse de las demandas de la vida familiar.

Gandaya

Especies sugeridas: Lagarto, hurón, comadreja

Características

Fortaleza	Delgado +1
Reflejos	Dedos largos +2, Correr +1
Voluntad	Inquisitivo +1
Intelecto	Callejeo +2, Rumores +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
6	2	0	2	

Criminal

Especies sugeridas: Buitre, pantera, perro (dóberman)

Características

Fortaleza	Puños de acero +2, Cargar sacos +1
Reflejos	Hurtar el cuerpo +2, Esconderse +1
Voluntad	Trapicheo +1
Intelecto	Esconder mercancía robada +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
4	2	0	4	



Una buena trastienda ofrece vistas a la puerta del negocio en que se encuentra, tanto para saber si viene algún cliente como si es preciso ocultar lo que esté haciéndose. También es posible que cuente con una puerta de atrás o apertura a un patio interior, lo que facilita la huida en caso de que sea necesaria. Otras trastiendas ofrecen incluso una trampilla a una zona secreta, probablemente heredada de los tiempos de la ley seca.

En las historias *noires*, la trastienda puede ser escenario de una escena inicial o de cierre que se apoye en la camaradería (por ejemplo, los protagonistas echando un trago y jugando al póquer) o de escenas de ocultación o búsqueda de un sospechoso.

Descriptores: «Solo entra quien tiene confianza suficiente con el dueño», «Oculta sucios trapicheos», «Tiene una puerta trasera».

Universidad

En la época en la que transcurren las historias de *Blacksad*, las universidades no son lugares para todo el mundo. Al contrario: solo determinadas personas, por lo general varones y de cierto estatus socioeconómico, pueden cursar estudios superiores.

Las universidades tienen su propio recinto, el campus, en el que los regios edificios se separan por jardines donde los estudiantes conversan y leen. En el mismo recinto es posible encontrar gimnasios, campos deportivos, etcétera. Los edificios universitarios se clasifican en tres tipos: edificios de aulas, residencias universitarias y casas de fraternidades.

Los edificios de aulas son los lugares donde se imparten las clases, y suelen estar formados por grandes estancias con multitud de pupitres para que más de un centenar de alumnos puedan escuchar al profesor. También cuentan con laboratorios, despachos para profesores y la biblioteca, si es que no cuenta con un edificio propio. Todo el bloque tiene un aire solemne, aunque un ojo atento encontraría el escaso respeto de los jóvenes por la institución en la forma de alguna frase grabada en un pupitre o en los baños.

Las residencias universitarias acogen a los estudiantes que no viven en la ciudad, haciendo que compartan habitación con un compañero, pero siempre del mismo sexo. De hecho, seguramente exista una residencia para hombres y otra diferente para mujeres aunque, eso sí, lo suficientemente cerca una de la otra para que los chicos puedan ir a rondar a las chicas que les gustan y viceversa. ¡El amor está en el campus!

Estudiante

Especies sugeridas: Ratón, lémur, búho

Características

Fortaleza	■■	Atleta +1, Bebedor +1
Reflejos	■■	Baile +1, Entrar a hurtadillas +1
Voluntad	■■	Disciplina para estudiar +1, Extrovertido +1
Intelecto	■■■	Humanidades +2, Ciencias +1

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
5	1	0	4	



Las casas de fraternidades son casas de un par de pisos en las que estas asociaciones de estudiantes universitarios se reúnen y hacen actividades. Aunque las tratan con pulcritud, generaciones y generaciones de estudiantes han hecho que siempre estén un poco deterioradas.

En las historias de género negro, las universidades suelen estar ligadas al misterio o la búsqueda de información, bien sea a través de personas (como los profesores) u objetos (como libros de la biblioteca). En algunas ocasiones, los protagonistas son alumnos o profesores, aunque lo más habitual es que tengan un papel secundario.

Descriptores: «Muchos estudiantes se saltan las clases», «Por la noche también hay actividad», «Es una microciudad».

Crear un escenario

No todos los escenarios son iguales, y no deberían serlo en tus historias. Si los personajes acuden a una sala de baile y es idéntica a otra que ya se han encontrado en otras historias, los jugadores comenzarán a sentir que lo que están jugando no es todo lo único que debería. Por ello, aunque hemos definido las generalidades de los escenarios, vamos a explicar ahora cómo convertir un escenario general en uno específico. O, dicho de otra forma, cómo conseguir que un gimnasio sea el Gimnasio del Viejo Tom. Solo necesitamos dos cosas: un concepto y entre uno y tres descriptores. Estos, como en el caso de los personajes, son aspectos, que pueden activarse de manera normal por todos los jugadores.

Concepto

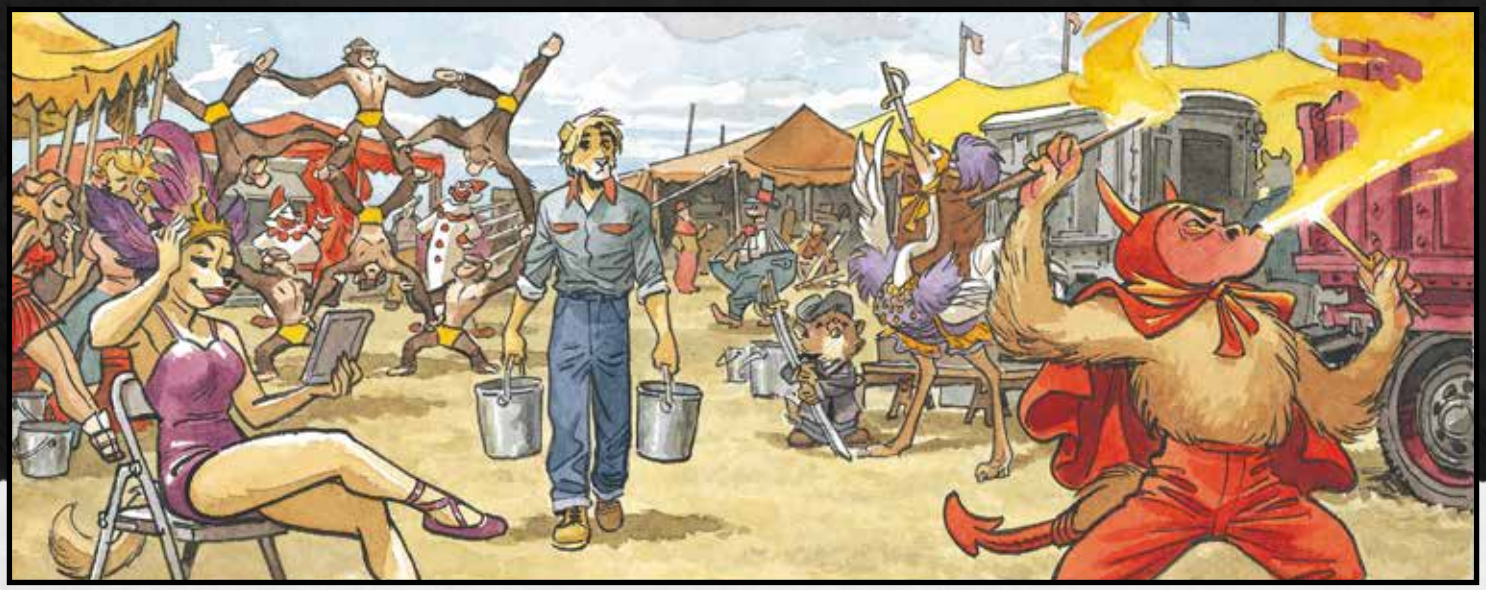
El concepto del escenario es la primera de estas cualidades y es una descripción breve y concisa en una frase. Debe al menos hacer mención al tipo de escenario al que se refiere (bar, parque, vivienda…) y a su estado (abandonado, famoso, en ruinas…).

El concepto del escenario tiene que permitir hacernos una idea del tipo de personas, equipamientos y demás que podemos encontrar en él, basándonos en lo que sabemos de la vida real. No debe desvelar ningún secreto del lugar, sino representar lo que se ve a simple vista. Estos son unos ejemplos de conceptos de escenarios:

- Tugurio.
- Sala de baile para la *jet set*.
- Casa con jardín.
- Motel de carretera.
- Fábrica abandonada.
- Bosque frondoso.
- Apeadero del tren.
- Oficina destartalada.
- Pantano enorme.
- Gasolinera en medio de ninguna parte.

Descriptores

Los descriptores añaden información adicional sobre el ambiente, la disposición, la situación o la función del escenario. Un escenario cualquiera tiene entre dos y tres descriptores, en función de lo complejo o detallado que quieras que sea. Los personajes jugadores conocerán los



descriptores en cuanto entren en contacto con el escenario, ya que la mayoría se perciben directamente o son información de libre disposición que puede averiguarse con facilidad (por ejemplo, preguntando en recepción o hablando con los vecinos de la calle). Los descriptores son aspectos que los jugadores pueden activar cuando se encuentren en el escenario. Algunos ejemplos de descriptores podrían ser:

- Antes fue un bar.
- Fue un local clandestino durante la ley seca.
- En obras.
- Su tiempo de gloria pasó hace mucho.
- Es imposible ignorar el ruido de la calle.
- El inquilino del último piso se ahorcó por las deudas que tenía.
- Decorado con muebles de lujo.
- Siempre hace frío.
- Fue remodelado para prevenir incendios.
- Hace mucho que un jardinero no cuida del lugar.

Ejemplo

*Cristina está preparando una partida de **Blacksad** para sus amigos. Ha pensado que el caso que los personajes van a investigar tendrá relación con una serie de incendios en la ciudad, y por ello ha decidido que un escenario es el parque de bomberos. Cristina echa un vistazo a los escenarios típicos del género y cree que, en cierto modo, el parque de bomberos comparte elementos con los hospitales, así que repasa la descripción para coger ideas. Después llega el momento de elegir un concepto, y decide que el parque será viejo y estará en franco deterioro, para darle un aire un poco más melancólico a la historia. Esto le da algunas ideas para los descriptores, y acaba pensando que es demasiado grande para la dotación que tiene, siempre hay alguien jugando a las cartas y va a ser derruido dentro de poco. El resultado final es el siguiente:*

Parque de bomberos de la ciudad

- *Concepto: «Vieja estación de bomberos en franco deterioro».*
- *Descriptores: «Demasiado grande para la dotación que tiene», «Siempre hay alguien jugando a las cartas», «Será derruido dentro de poco».*

El viejo parque de bomberos de la ciudad ha conocido tiempos mejores. El alcalde anterior se comprometió a construir uno más adecuado a las necesidades actuales, pero su mandato terminó antes de que se pusiera la primera piedra. El nuevo alcalde no ha tenido demasiado interés en ello hasta hace poco, coincidiendo con el crecimiento de la edificación en el barrio. Ha decidido derruirlo, aunque la fecha todavía no se ha fijado.

En tanto, los bomberos se pasean por las deterioradas instalaciones y matan el tiempo jugando a las cartas. Basta pasar por delante del edificio para darse cuenta de que el parque de bomberos estaba pensado para una dotación mucho mayor de la que hay ahora.

El bombero típico es un varón de mediana edad, malhumorado y que fuma a todas horas.

Bombero

ESPECIES SUGERIDAS: ELEFANTE, MORSA, LLAMA

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA	■■■□□□	GOLPE DE HACHA +2, DERRIBAR PUERTAS +1
REFLEJOS	■■■□□□	SALTAR +2, EQUILIBRIO +1
VOLUNTAD	■■■□□□	TEMERARIO +3
INTELECTO	■■□□□□	QUÍMICA +1, PRIMEROS AUXILIOS +1

PUNTUACIONES DE COMBATE

INICIATIVA	DEFENSA	PROTECCIÓN	AGUANTE	RESISTENCIA
5	2	0	6	



Los escenarios de *Blacksad*

Las historias de *Blacksad* incluyen muchos escenarios específicos que tú también puedes utilizar en tus partidas. A continuación presentamos cada uno de ellos, describiéndolos e indicando su concepto y descriptores.

Aeropuerto Moisant Field

- Volumen: *Amarillo*.
- Concepto: «Gran aeropuerto comercial».
- Descriptores: «Amplio», «Concurrido», «Tiene un gran aparcamiento».

Durante la Segunda Guerra Mundial, el Gobierno de los Estados Unidos construyó las instalaciones para un aeródromo militar en Luisiana. Al acabar la guerra, el Gobierno federal devolvió los terrenos a la ciudad de Nueva Orleans. Aprovechando las pistas de aterrizaje y otras construcciones, se construyó un aeropuerto civil, nombrado en honor al célebre aviador John B. Moisant. A finales de los años cuarenta, el Moisant Field ya era considerado uno de los aeropuertos comerciales del país. El aeropuerto tiene una terminal cuyo gigantesco vestíbulo tiene un alto techo abovedado. La entrada principal de la terminal es inmediatamente reconocible por su peculiar celosía, un enorme enrejado que cierra el vano acristalado de la fachada. Su patrón de líneas rectangulares le da un aspecto moderno y vanguardista.

Circo Sunflower

- Volumen: *Amarillo*.
- Concepto: «Circo itinerante».
- Descriptores: «Es una gran familia», «Entre bastidores no todo es alegría y humor», «Las acciones de sus miembros están al borde de la ley».

A mediados del siglo xx, en Estados Unidos los circos eran una de las atracciones más comunes, donde, por cierto, las mujeres gozaban de la misma aceptación que los hombres: en el circo todos son parias. El Sunflower es un circo itinerante que cuenta con numerosos artistas y trabajadores, grandes carpas y varias caravanas entre las que los miembros hacen su vida: ensayan, comen, hacen la colada… Los dueños, el elefante Simon Iwerks y el koala Elmore Kupka, tienen visiones diferentes sobre cómo llevarlo. El primero cree que manteniéndose como un negocio limpio conseguirán salir adelante, mientras que el segundo sabe que deben mantener lo que ocurra en el circo dentro del circo. El resto de miembros se mantienen a un lado de la toma de decisiones y actúan según se les indica, esperando que sea lo mejor para su «familia».

Club Cypher

- Volumen: *Un lugar entre las sombras*.
- Concepto: «Antro de *blues*».
- Descriptores: «De clase baja», «Hay frecuentes peleas entre los parroquianos», «Da a una calle oscura».

En las calles más estrechas y oscuras de Nueva York se encuentra el club Cypher. Se trata de un antro tan sucio como su dueño, un cerdo rechoncho que, a pesar de todo, es amable con sus clientes. Hay un pequeño altillo donde algún músico de mala muerte suele tocar alguna canción de *blues,* pero son pocos los que le prestan atención: la mayoría de los parroquianos están más pendientes de sus charlas, sus juegos de cartas y sus peleas. En efecto, el club Cypher no es el sitio al que llevar a unos niños a tomar una hamburguesa, y el principal motivo es la propia clientela. Si no tienes cuidado, tus conversaciones pueden llegar a los oídos de la más indeseable criatura.

Estación de autobuses Greyhound

- Volumen: *Amarillo*.
- Concepto: «Estación de autobuses de una gran ciudad».
- Descriptores: «Siempre hay autobuses entrando y saliendo de las dársenas», «Bullicioso», «Muchos de los viajeros no vuelven a pasar por la estación».

Greyhound Lines Inc. es una de las empresas de transporte más importantes de Estados Unidos. A pesar de que la construcción de la Red de Autopistas Interestatales en los

años cincuenta fomentó la posesión de vehículos propios, el transporte en autobuses de larga distancia seguía siendo la elección de muchos viajeros. En la ciudad de Chicago, cerca del lago Míchigan, se encuentra una de las estaciones de Greyhound, que consiste en un edificio cuadrangular de dos plantas conectadas entre sí por escaleras mecánicas. Con un simple vistazo puede verse la gran cantidad de personas que pasan por la estación cada día: las cafeterías, los quioscos y hasta los aseos están llenos de viajeros que hacen tiempo o se preparan para coger su autobús. Para satisfacer la alta demanda, salen autobuses a todas horas del día, lo que hace del área de las dársenas un lugar de ruido, bullicio y humo de motor.

Fundación Gotfield

- Volumen: *Alma roja*.
- Concepto: «Sociedad filantrópica procomunista».
- Descriptores: «Alberga conferencias a menudo», «Los ventanales ofrecen unas vistas espectaculares de la ciudad», «Tiene un aforo de casi cuatrocientas personas».

La Fundación Gotfield es la sociedad del filántropo Samuel Gotfield, un dálmata mecenas y protector de los llamados Doce Apóstoles, un grupo de intelectuales de izquierdas. La sede de la fundación es un edificio en cuya fachada están cinceladas las palabras «Gotfield Foundation». Su interior se compone de varios despachos y una gran sala de conferencias con un aforo de más de trescientas cincuenta personas. Las gradas, colocadas en escalera, están de frente a un gran ventanal con los cristales tintados de naranja. Al escenario, de un metro y medio de altura, se sube mediante unas escaleras situadas en el centro y a ambos extremos de él. Como el edificio es lugar de congregación de izquierdistas, son comunes las manifestaciones de anticomunistas, que en ocasiones se han vuelto violentas.

Hopper's Art Gallery

- Volumen: *Alma roja*.
- Concepto: «Galería de arte moderno».
- Descriptores: «Los cuadros expuestos están en venta», «Los visitantes llevan ropa formal», «La Fundación Gotfield es uno de los mecenas de los principales artistas que exponen aquí».

Los intelectuales, familias pudientes y aquellos interesados en adquirir obras de arte a precios prohibitivos encuentran su punto de tangencia en la Hopper's Art Gallery. Este museo tiene dos plantas, iluminadas por un gran tragaluz redondo en el centro del techo e hileras de plafones redondos que permiten apreciar mejor los cuadros. Las asistentes de galería, normalmente mujeres, visten un uniforme de falda hasta la rodilla y camisa blanca, lo que, junto a la habitual ropa formal de los visitantes, da a la galería un aire distinguido. Cerca de la entrada pueden encontrarse *stands* con panfletos de las distintas organizaciones que apoyan el negocio del arte, como la Fundación Gotfield, mecenas de uno de los artistas que exponen en la Hopper's Art Gallery, Serguei Litvak.

Hotel Happy Dwelling

- Volumen: *El infierno, el silencio*.
- Concepto: «Hotel y casa de prostitución».
- Descriptores: «Ha sufrido varias redadas de la policía contra la prostitución», «Tiene cuatro plantas», «Varias de sus habitaciones dan a una calle trasera donde se tira la basura».

El ocio nocturno de Nueva Orleans requiere de lugares discretos y a la vez cómodos. El Happy Dwelling es uno de los hoteles adonde las prostitutas llevan a sus clientes. El cartel luminoso con alguna letra rota que lo anuncia hace sospechar que no es el culmen del bienestar, pero al menos está limpio. La recepción se encuentra frente a la entrada, con el recepcionista, un topo que no hace demasiadas preguntas a las peculiares parejas que alquilan sus habitaciones. A la izquierda están las escaleras, por donde se accede a los cuatro pisos que forman el hotel. La actividad de las prostitutas del Happy Dwelling es conocida en el barrio. La policía ha acudido algunas veces y se las han llevado a comisaría, aunque de un modo o de otro siempre acaban regresando a su lugar de trabajo.

La Iguana

- Volumen: *Un lugar entre las sombras*.
- Concepto: «Sala de billar frecuentada por reptiles».
- Descriptores: «Está iluminado por tubos fluorescentes», «Tiene una puerta trasera que da a un callejón», «Los parroquianos siempre están fumando».

La Iguana, como su nombre sugiere, es un punto de encuentro para los saurios y reptiles de la ciudad de Nueva York. Para entrar hay que subir unas pequeñas escaleras, donde siempre hay tirados algunos jóvenes lagartos tomando el sol. La barra está situada junto a la entrada, de forma que queda espacio suficiente para las mesas de billar, iluminadas por fluorescentes, y un par de mesas para beber. Detrás de la barra hay una puerta trasera, por la que se puede acceder a una callejuela paralela a la calle principal. La complicidad entre el barman, Poli, una iguana barriguda que siempre tiene un puro en la boca, y los parroquianos es excelente, hasta el punto de que se protegen entre sí frente a los «clientes» indeseados.



New Orleans Jazz 'n Fun

- Volumen: *El infierno, el silencio*.
- Concepto: «Cabaré con espectáculos de *striptease*».
- Descriptores: «Durante los espectáculos siempre está lleno», «Lo frecuentan sobre todo hombres», «Está lleno de humo de tabaco».

Uno de los lugares más representativos de la noche luisiana es el New Orleans Jazz 'n Fun, un cabaré que, a partir de determinada hora, ofrece espectáculos de *striptease* al ritmo de la banda de *jazz*. En su mayoría, quienes frecuentan este bar son hombres, probablemente debido al ambiente que se forma bien entrada la noche. Los clientes se agrupan alrededor de las pequeñas mesas que hay al pie del escenario, donde una banda toca y la bailarina de turno va despojándose de la ropa a un ritmo sugerente. Es cuando muestra sus mejores atributos femeninos que el público estalla en vítores y aplausos. Esta atmósfera de desenfado y complicidad es lo que hace de este cabaré el sitio que muchos hombres eligen para reunirse, pues lo que ocurre en el Jazz 'n Fun se queda en el Jazz 'n Fun.

Oldsmill Aircraft Industries

- Volumen: *Arctic-Nation*.
- Concepto: «Fábrica de aviones abandonada».
- Descriptores: «No le llega la electricidad», «Cableado y equipamiento desperdigados», «Es el cuartel de una banda racista».

The Line era uno de los barrios-factoría que suministraban grandes bombarderos para la Segunda Guerra Mundial, pero cuando esta terminó, la fábrica productora tuvo que cerrar. La construcción sigue en pie, pero está abandonada: la electricidad no llega, parte del cableado y el equipamiento está por los suelos, las máquinas y los aviones inacabados están llenos de óxido… El alambrado que rodea el perímetro está roto, lo que indica que aún hay alguien que utiliza la fábrica. Se trata de la organización de racistas fanáticos del jefe de policía de The Line, Hans Karup. La banda se reúne en el interior del pabellón central y realiza sus actos, que en ocasiones han llegado a incluir asesinatos.

Oldsmill Sport Club

- Volumen: *Arctic-Nation*.
- Concepto: «Club deportivo privado».
- Descriptores: «Sus miembros son la élite de The Line», «Tiene tanto pistas cubiertas como al aire libre», «Sirve de punto de reunión social para sus miembros».

La clase alta de The Line tiene el privilegio de poder disfrutar de un club deportivo privado en el barrio. El Oldsmill Sport Club reúne a los hombres más pudientes, que acuden a él no solo para practicar su deporte favorito, sino a modo de encuentro social: es el lugar más apropiado para estrechar lazos con los vecinos. Con suerte uno puede coincidir con su dueño, el viejo Oldsmill, un tigre



blanco que gusta de jugar al tenis con su hijo, un guepardo enclenque con pocas luces. Las instalaciones del Oldsmill Sport Club cuentan con pistas cubiertas y al aire libre, y la presencia de gradas sugiere que se realiza algún que otro torneo entre los miembros del club.

Penitenciaría Estatal de Luisiana

- Volumen: *El Infierno, el silencio*.
- Concepto: «Prisión para hombres».
- Descriptores: «Los presos caminan libremente por el patio», «La mayoría de reclusos son negros», «Los vigilantes van armados».

La Penitenciaría Estatal de Luisiana es la prisión más grande de Estados Unidos. Con una extensión tan amplia como una ciudad, la prisión se compone de los distintos pabellones para los reclusos (solo hombres) y las zonas al aire libre, donde, a la sombra de los árboles o en los bancos de madera, los presos pasan su tiempo de descanso charlando, leyendo, jugando a las cartas o tocando música. Tanto a la entrada como diseminadas por los patios hay torretas de vigilancia con supervisores armados atentos a cada movimiento de los presidiarios, y suele asignarse escolta a las visitas, salvo que se traten de algún periodista, pues el alcaide no tiene en muy alta estima a los de esta profesión…

Puerto de Nueva York

- Volumen: *Alma roja*.
- Concepto: «Puerto de mercancías».
- Descriptores: «Lleno de grúas y cargamento», «Salitre, acero y frío», «Es fácil enviar o recibir mercancía de contrabando».

En palabras de John Blacksad, el puerto es «donde suelen acabar las películas que terminan mal». En el caso del de Nueva York, parece sacado de una película de género negro: lleno de grúas para cargar y descargar los cientos de cajas que esperan ser transportadas a otros puertos, barcos mercantes y estibadores con cara de pocos amigos. La disposición de los contenedores forma un laberinto de metal que hace que cualquiera que no esté acostumbrado a moverse por el muelle se pierda. Tampoco puede esperar que un amable marinero le indique dónde encontrar aquello que está buscando, pues cuando no hablan el idioma, directamente están malhumorados o reticentes a colaborar con un extraño.

Statoc Tower

- Volumen: *Un lugar entre las sombras*.
- Concepto: «El rascacielos comercial más importante de la ciudad».
- Descriptores: «Se ve desde cualquier punto de la ciudad», «Su dueño es rico y poderoso», «Tiene una alta seguridad».

Statoc Tower es un edificio imponente, con más de ochenta plantas, altamente equipado y exquisitamente decorado. Entre otras funciones, es un centro comercial y de ocio frecuentado por toda clase de personas, desde empresarios a



oficinistas y jóvenes. Sus plantas están interconectadas por escaleras mecánicas y ascensores, aunque hay escaleras de incendios por si se da una emergencia. En la última planta del edificio se encuentra el despacho de Ivo Statoc, el dueño del edificio y una de las personalidades más ricas (y, en consecuencia, más importantes) de la ciudad. La entrada al despacho está custodiada por sus dos guardaespaldas, un rinoceronte blanco y un oso pardo, que no permiten que nadie se pasee a sus anchas por esa planta.

The Line

- Volumen: *Arctic-Nation*.
- Concepto: «Barrio deprimido a las afueras de una gran ciudad».
- Descriptores: «Está sumido en una crisis», «La dicotomía entre los blancos ricos y los negros pobres es evidente», «Hace años fue un barrio próspero».

Al finalizar la Segunda Guerra Mundial, muchos de los barrios del extrarradio de las grandes ciudades estadounidenses quedaron desamparados, al no ser necesaria la expansión industrial de la que eran fruto. Este es el caso de The Line, donde, tras el cierre de la fábrica de aviones, el desempleo, las pintadas y las diferencias socioeconómicas entre los ciudadanos han ocupado lo que antes era un nido de esperanza. Los que más difícil lo tienen en este barrio son los negros, que tienen que hacer frente a una policía corrupta, a comercios donde no se les permite la entrada y al miedo de ser apaleados por alguna banda racista al pisar la calle.

Wild Note

- Volumen: *El infierno, el silencio*.
- Concepto: «Sala de *jazz* sureña».
- Descriptores: «Tiene tres ambientes separados por muretes y columnas», «El escenario es el centro de atención», «Da a una calle concurrida».

El Wild Note es una sala de *jazz* ubicada en el corazón de Nueva Orleans. Hace esquina en una calle donde se encuentran varios bares y restaurantes, pero, aun así, nunca le falta clientela. Esto se debe a que el Wild Note ofrece espectáculos musicales de calidad todas las noches: músicos como Sebastian «Little Hand» Fletcher o los Sharkey's Hot Five han actuado allí en repetidas ocasiones. Al entrar en la sala, lo primero que se ve es el escenario, con una pared decorada con fotografías de los artistas que han pasado por allí. Al otro extremo, cerca de la entrada, la barra, donde siempre hay un par de camareros. El resto del espacio lo ocupan las mesas redondas con manteles blancos, distribuidas en tres ambientes. El encargado del Wild Note es Carl. Este pingüino presenta cada actuación bajo los focos, que rompen con la luz tenue del resto de la sala.

Personajes icónicos

Cada historia tiene sus héroes y sus villanos. A menudo, la ética y las acciones de un personaje nos indican con claridad si estamos ante un adalid de la justicia o ante un criminal, pero, al contrario que en algunos cuentos infantiles y en ciertas narraciones épicas, las historias de *Blacksad* están pobladas de protagonistas de catadura moral ambigua. Lejos del blanco pero también del negro, la moral de los personajes en este juego se sitúa en algún punto de una amplia gama de tonos de gris.

A continuación presentamos algunos de los personajes que aparecen en el universo de *Blacksad,* incluyendo sus fichas de personaje. Algunos son buenos representantes de estereotipos presentes en las historias de detectives, y no es difícil extrapolar sus rasgos más salientes a otros habitantes de Estados Unidos en los años cincuenta. Puedes usar los personajes de este capítulo como referencia para crear figuras de interés en tus partidas o, por supuesto, usarlas tal y como vienen aquí, con sus virtudes y defectos, sus luces y sombras.



John Blacksad

Gato detective con una moral ambigua



Características

Fortaleza	●●●●●●	Resistente +2, Atlético +1
Reflejos	●●●●●●	Agilidad felina +2, Pelea callejera +2
Voluntad	●●●●●●	Insistente +2, Carismático +1
Intelecto	●●●●●●	Historia +1, Buen olfato +1, Seguir pistas +1

Hitos

- Educado en una institución para niños desfavorecidos.
- Fue expulsado de la facultad el primer año.
- Combatió en la Segunda Guerra Mundial, pero no habla sobre ello.
- El único trabajo que ha mantenido es el de detective privado.

Complicación

No puede resistirse a una cara bonita.

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
7	2	0	6	

Moral

Conciencia	Superación	Instinto
6	⊗⊗⊗●●	⊗⊗●●●

La infancia y adolescencia de Blacksad transcurrieron en una institución de apoyo a los desfavorecidos. El centro enseñaba a leer y escribir a sus internos, pero solo unos pocos tenían la motivación y habilidad para progresar más allá. Este fue el caso de Blacksad, que incluso llegó a matricularse en la universidad en estudios de Historia. Sin embargo, solo le bastó un curso para ser expulsado por falta de disciplina. Rebelde y pendenciero en aquella época, corrió más de una vez delante de la policía. Entonces no imaginaba que años después se alinearía en el lado de la ley como investigador privado. Al comienzo de la guerra en Europa, se alistó en el ejército y participó en varias misiones de combate. Aunque durante un tiempo su actuación fue ejemplar, lo que le valió varias condecoraciones, luego cayó en un estado de apatía, quizá debido a la violencia extrema del conflicto. A su vuelta a Estados Unidos, fue consiguiendo y perdiendo empleos en rápida sucesión. Solo se estabilizó cuando abrió su propia oficina de investigador privado.

John Blacksad es un gato alto y esbelto, de pelaje negro excepto por el hocico, blanco. Todavía es joven y está en plena forma física. Es considerado un tipo atractivo por el sexo opuesto, un hecho que ha usado alguna vez como herramienta para obtener información. Habitualmente viste de traje y corbata, aunque se le puede ver sin chaqueta, en mangas de camisa. Suele ir cubierto con una gabardina de tela clara con las solapas levantadas. No es un fumador compulsivo, aunque a veces se le puede encontrar con un cigarrillo.

Blacksad es educado y afable, pero puede ser brusco y agresivo si se lo provoca. Es elocuente y tiene un gran sentido del humor, que a veces roza el humor negro. Aunque de gran atractivo para el sexo opuesto, Blacksad tiene bastante mala suerte en asuntos del corazón. A veces ha aceptado encargos (normalmente breves y mal pagados) como guardaespaldas o cobrador. Sin embargo, estos trabajos no lo motivan y solo los acepta cuando está acuciado por las deudas: Blacksad es un investigador, no un matón. No cree que la violencia sea la mejor solución para la mayoría de los problemas, aunque a menudo se ve obligado a utilizarla. Ni siquiera porta armas; cuando usa una es porque ha caído en sus manos en una situación donde su vida depende de ella. Dicho esto, Blacksad no es un cobarde y sabe cómo defenderse; a lo largo de su carrera investigadora ha tenido que usar sus puños con frecuencia y ha aprendido algunos trucos en los bajos fondos. El investigador está entrenado en el uso de las armas de fuego, y ya durante su servicio en la Segunda Guerra Mundial había conocido la experiencia de matar a otras personas, en el fragor de la batalla. Solo en una ocasión Blacksad mató a sangre fría: cuando vengó la muerte de su amiga Natalia asesinando al responsable, el millonario Ivo Statoc. El asesinato de Statoc fue un momento crucial para la vida del gato, en el que se posicionó en un espacio gris y peligroso. Por un lado, se vio incapaz de quedarse quieto ante la impunidad de una injusticia. Por otro, él mismo reconoce que cuando se traspasa esa línea, algo se revuelve por dentro y el alma se vuelve más negra. Pero acabar con el alma negra parece el destino de todos los que meten los hocicos en los asuntos turbios como medio de vida.

Cotten

Urraca jubilada ciega





Características

Fortaleza	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Soportar el hambre +1
Reflejos	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Andar a ciegas +3
Voluntad	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Ideas fijas +2, Aguantar humillaciones +1
Intelecto	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Aviones de guerra +1, Las Vegas +1, Buen oído +1

Hitos

- Quiso ser piloto, pero su deficiencia visual se lo impidió.
- Trabajó como operario en una fábrica de aviones durante la guerra.
- Se vio obligado a jubilarse anticipadamente.
- No ha perdido la ilusión de visitar Las Vegas.

Complicación

Ciego.

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
6	2	0	4	

Moral

Conciencia	Superación	Instinto
4	⊗⊗⊗⊗● ●●●●●	⊗⊗⊗⊗●

El arrabal llamado The Line es un lugar triste y en plena crisis económica. Este distrito sufre de una tasa elevada de paro, que se disparó al finalizar la guerra, cuando la industria armamentística dejó de alimentar el esfuerzo bélico en Europa. En The Line funcionaba una fábrica de grandes bombarderos que durante años dio empleo a cientos de operarios, y que hizo que familias enteras se desplazaran hasta este distrito. Ahora, después del cierre de esta fábrica, una de las más grandes del país, muchos extrabajadores sin cualificación deambulan por el barrio sin trabajo. Este panorama desolador se ve acrecentado por los conflictos raciales y la inseguridad callejera del barrio.

Entre los desempleados de la zona que no tienen posibilidades de conseguir otro trabajo está Cotten, una urraca vieja y ciega. Su ceguera degenerativa le impidió ser piloto, su sueño, y participar en la Segunda Guerra Mundial. Durante la guerra fue operario en la gran fábrica de aviones, hasta que su ceguera y su avanzada edad lo obligaron a jubilarse. Ahora malvive en el edificio de la factoría, dentro de un bombardero que nunca terminó de construirse. Ha recorrido el edificio durante años, antes y después de perder la vista, y lo conoce como la palma de su mano. En este lugar, a pesar de la cantidad de escombros y basura acumulada, la ceguera de Cotten no es una desventaja, por lo que se siente cómodo allí.

El mendigo es alto, aunque siempre se mantiene encorvado, por lo que parece mucho más corto de estatura. El plumaje de la urraca, antaño del proverbial negro de ala de cuervo, ahora es gris debido a su avanzada edad. Plumas blancas flanquean su pico y sus cejas. Sus ojos ciegos tienen un color claro y acuoso. Viste con ropas militares desastradas y sucias que, por lo general, le quedan grandes. Se cubre con una vieja chaqueta de la Fuerza Aérea estadounidense. Cotten rapiña objetos que luego vende para sobrevivir, además de mendigar por las calles del barrio. Su ilusión es conocer los casinos de Las Vegas, pero todo el dinero que consigue lo dilapida en las máquinas tragaperras de los bares de The Line. Hasta la fecha no ha conseguido ahorrar nada para realizar su viaje soñado.

A pesar de ser negro, Cotten ha conseguido que los grupos racistas del barrio no lo hayan convertido en objeto de sus palizas. Por un lado, lo toleran porque no responde a las burlas de las pandillas de matones; incluso juega con habilidad la baza de seguirles el juego, haciéndolos reír con más chistes acerca de su condición de negro ciego. Pero, además, Cotten ha trabajado para estos grupos racistas, pasándoles información e incluso participando en algunos sórdidos planes de secuestro y extorsión. Aunque no es una mala persona, Cotten vive en situación de necesidad y es muy vulnerable a las promesas, a las amenazas y al dinero…

Agente Cougar

Puma agente especial del FBI corrupto





Características

Fortaleza	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Resistencia al dolor +2, Atleta +2
Reflejos	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Artes marciales +2, Agilidad felina +1
Voluntad	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Poli bueno, poli malo +1; Intimidante +2
Intelecto	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Leyes +1, Procedimientos policiales +1

Hitos

- Fue voluntario en el ejército de los Estados Unidos.
- Es un veterano de la Segunda Guerra Mundial.
- Se desencantó de la agencia en su segundo año en el FBI.
- Ha colaborado poco con otros agentes aparte de Coyote.

Complicación

No olvida ni perdona.

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
5	2	0	7	

Moral

Conciencia	Superación	Instinto
5	⊗⊗⊗⊗⊗ ●●●●●	⊗⊗●●●

El FBI es una de las agencias gubernamentales que velan por la seguridad de la nación e investiga delitos federales. Con la gestación de la Guerra Fría, los agentes de la oficina no solo combaten delitos domésticos, sino que también tratan con el terrorismo y el espionaje extranjero. Cougar y Coyote son dos agentes especiales que trabajan para esta agencia; se los conoce especialmente por haber participado en la detención e interrogatorio de miembros de grupos comunistas a instancias del senador Gallo. Sin embargo, dado el estatus federal de sus cargos, no siempre investigan delitos del calibre de los secuestros o asuntos políticos como la caza de comunistas, tan propios de la época. Puesto que en Estados Unidos los delitos federales incluyen los relacionados con el correo postal, en ocasiones estos agentes tienen que investigar el robo o manipulación de cartas, e incluso la destrucción de buzones. Este tipo de casos frustran y enfadan a ambos agentes, sobre todo a Cougar, que los considera humillantes para un agente entrenado. Indignados o no, en cualquier caso deben acatar las órdenes y viajar, a veces hasta otro estado, para investigar estos temas que ellos consideran menores. Eso sí, probablemente su humor no sea el más amable durante estas misiones.

Cougar es un puma grande, con pelaje corto y dorado y el morro blanco. Como corresponde a su cargo de agente especial, viste de traje. Sus rasgos felinos y facciones angulosas, combinadas con su envergadura, le dan un aspecto feroz y mal encarado. Casi nunca sonríe, y cuando lo hace, su mueca es casi más aterradora que cuando frunce el ceño. De la pareja de agentes, Cougar es el más serio de los dos, el más impaciente y propenso a la violencia. A menudo increpa a Coyote por su actitud, que considera infantil. Su compañero, como indica su nombre, es un coyote. De menor estatura y corpulencia que Cougar, Coyote viste también de traje, aunque su porte es menos majestuoso. Es de color gris, más claro alrededor del hocico; tiene grandes orejas y morro alargado, lo que acentúa su gesto amenazante cuando sonríe enseñando los colmillos. Es el más jovial de los dos y a menudo busca su propia diversión. Es algo más paciente que su compañero puma, y más transigente con las misiones de menor importancia según su criterio (como suele decir, «cuanto antes empecemos, antes acabaremos»). Pero no hay que confundir esa actitud jovial con amabilidad o bondad. Coyote es también agresivo, y si no ejerce una mayor violencia, probablemente sea porque su presencia física no lo acompaña. Es fácil que se le escape alguna sonrisa, pero a menudo detrás de los colmillos que aparecen tras ella hay burla, desdén o cruel anticipación.

Ambos agentes van armados con pistolas, y entre sus herramientas de trabajo llevan un par de esposas y, por supuesto, su identificación como agentes especiales del FBI. Los casos que motivan a estos dos investigadores son los que incluyen detenciones e interrogatorios. Las personas que más se han acercado a la verdadera naturaleza de estos dos han podido detectar una gran falta de empatía, tendencia a la impulsividad e incluso una crueldad

Agente Coyote

Coyote agente especial del FBI oportunista



Características

Fortaleza	●●●○○○	Carrera de fondo +1, Golpe contundente +1
Reflejos	●●●●○○	Esquivar +2, Buena puntería +1, Dar el cambiazo +1
Voluntad	●●●○○○	Poli bueno, poli malo +2; Sonrisa cautivadora +1
Intelecto	●●●○○○	Vacíos legales +1, Uso de drogas +1, Papeleo +1

Hitos

- Tuvo una infancia difícil.
- Trabajó en la policía como agente de narcóticos.
- Ha cometido actos ruines por su deseo de llegar a lo más alto de la agencia.
- Ha colaborado poco con otros agentes aparte de Cougar.

Complicación

Negligente con los procedimientos del FBI.

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
7	2	0	5	

Moral

Conciencia	Superación	Instinto
5	●●●●●	●●●●●

excesiva para tratarse de unos investigadores encallecidos por tantas misiones.

Ambos son implacables en sus interrogatorios, y usarán todos los medios a su alcance para obtener la información que necesitan y llegar hasta el final de una investigación. Acoso, amenazas, intimidación…, todo es válido para estos dos funcionarios. Incluso, cuando pueden conseguirlo por cauces poco ortodoxos, inyectan ácido barbitúrico vía intravenosa en sus prisioneros para soltarles la lengua. Por supuesto, saben que cualquiera de estas técnicas vulnera el protocolo del FBI y que les valdría, como mínimo, un expediente en la agencia. Sin embargo, están dispuestos a arriesgarse si con ello consiguen algún mérito o, ¿quién sabe?, quizá por el mero placer de ejercer su autoridad. En alguna ocasión en la que han utilizado el suero de la verdad para obtener respuestas de sospechosos se han excedido en la dosis y han terminado con un sospechoso muerto. En esos casos han pactado una versión oficial en la que ellos no se ven implicados y la han puesto por escrito en un informe en el que se describe un desafortunado accidente, o varios, pero siempre achacando la responsabilidad al prisionero fallecido. Cougar y Coyote disfrutan del poder que supone ser trabajadores de la agencia federal, y se toman como algo personal que alguien interfiera o dificulte sus investigaciones, por eso reaccionarán de forma contundente contra investigadores privados, periodistas, o incluso agentes de otras agencias, como policías locales.

Los métodos de ambos agentes especiales han sido puestos en tela de juicio varias veces, aunque por los motivos equivocados. Cougar y Coyote tienen un acuerdo tácito para encubrirse mutuamente, por lo que las investigaciones de asuntos internos del FBI han atribuido las rupturas de protocolo de ambos agentes a su negligencia. Para estos funcionarios es muy conveniente que se les atribuya descuido o falta de habilidad, por lo que no hacen ningún esfuerzo en desmentirlo. En cualquier caso, ninguna de las pesquisas en este sentido ha dado frutos, por lo que Cougar y Coyote siguen siendo agentes en activo. Existen algunos informes en los que se cuestionan sus métodos, incluso alguno que pide una supervisión más férrea de sus actuaciones. Pero al actuar como equipo, los únicos indicios de mala praxis solo pueden venir de testigos directos o de la confesión de alguno de los dos. Mientras su camaradería dure, ninguno de los dos tiene nada que temer. Sin embargo, no son estúpidos y reconocen su propia naturaleza taimada. Saben que si el otro se viera atrapado en una de sus fechorías, no dudaría en delatar a su compañero si con ello ganara su propia libertad o una reducción en su castigo. Pero aunque no son amigos, su asociación ha ido demasiado lejos como para arriesgarse a romperla. Aunque solo sea por no quedar al descubierto ante el otro, estos dos serán compinches para el resto de sus días. Podría decirse que la relación entre Cougar y Coyote es un buen ejemplo del «honor entre ladrones».

James Raymond Gallo

Gallo senador anticomunista





Características

Fortaleza	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Aguantar despierto +1
Reflejos	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Coordinado ante las cámaras +2
Voluntad	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Oratoria +2, Demagogia +1, Infundir miedo +1
Intelecto	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Política +1, Historia +1, Religión +1

Hitos

- Coqueteó con el Partido Republicano en su época de juez.
- Mintió sobre sus misiones de combate para ganar condecoraciones.
- Dirige con mano de hierro a los miembros de su bancada en el Senado.
- Tiene buenas relaciones con senadores demócratas cristianos.

Complicación

Fanático.

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
5	1	0	5	

Moral

Conciencia	Superación	Instinto
5	⊗⊗⊗⊗⊗ ●●●●●	⊗⊗⊗⊗●

El senador por Wisconsin J. R. Gallo es un político ultraconservador, famoso por implantar una época de persecución implacable de elementos subversivos y supuestos comunistas, el «gallismo», en honor a su apellido. Al principio de la década de los cincuenta, el senador era un ejemplo de patriotismo y lealtad a los Estados Unidos. Su hoja de servicios en el ejército, donde entró como segundo teniente gracias a su condición de juez y de donde salió con el grado de capitán condecorado después de doce misiones de combate, era irreprochable. Comenzó su carrera política como senador por el Partido Republicano y obtuvo notoriedad lanzando acusaciones de comunismo contra docenas de funcionarios de instituciones públicas. Sus actuaciones, despiadadas y demagógicas, siempre implicaban acusaciones de traición y deslealtad a la patria y una ausencia total de los procesos legales. Denuncias infundadas, detenciones, interrogatorios brutales y la creación de listas negras eran características de los irregulares procesos instigados por el senador. En unos pocos años, el senador Gallo fue capaz de sembrar la semilla de la caza de brujas que aquejó a Estados Unidos durante mucho tiempo.

El senador tenía un porte altivo incluso para ser un gallo. Vestía impecablemente de traje a medida y corbata, como si hubiera nacido para ello. Su capa de plumas doradas le llegaba hasta la espalda, donde brillan de azul. Los párpados rojizos y los lóbulos a ambos lados del pico enmarcaban una mirada severa y mezquina. Pero la característica dominante en el senador era la gran cresta roja que permitían distinguirlo al instante en cualquier mitin, incluso a través de las imágenes en blanco y negro de un televisor.

Convencido de que la Unión Soviética estaba decidida a aniquilar a los Estados Unidos mediante un ataque nuclear, todo el afán del senador era capturar e interrogar a los agentes soviéticos, a los que creía infiltrados en la sociedad y gobierno estadounidenses. Gallo se veía a sí mismo como un elegido de Dios, un hombre preparado para cuando el cielo se desplome sobre la Tierra, como el mismísimo Noé. Esto le llevó a poner en marcha el Proyecto Noé, según el cual una lista de personalidades sería evacuada con presteza a un enorme refugio antiatómico en caso de guerra nuclear. Por supuesto, los miembros de lista no eran elegidos por su valía para el futuro de la nación, sino por ser afines a las ideas del senador Gallo.

El FBI recibió órdenes directas de la Casa Blanca para demostrar por todos los medios la implicación de Gallo con el Proyecto Noé, probablemente porque ninguno de los políticos estadounidenses (incluyendo los senadores) está por encima de la ley y ninguno puede ir más allá de las competencias de su cargo utilizando recursos de la nación. Sin embargo, podría argumentarse que el Presidente de los Estados Unidos se sintió molesto con el senador Gallo porque no incluyó su nombre en la lista de personas cubiertas por el proyecto en caso de un ataque nuclear. El FBI puso muchos de sus recursos en esta investigación debido a la gravedad del asunto, quizá porque el director de la agencia tampoco estaba en dicha lista.

Abraham Greenberg

Bisonte intelectual rebelde





Características

Fortaleza	●●●●●●	Tolerancia a las drogas +1, Aguantar despierto +1
Reflejos	●●●●●●	Hábil con las manos +2, Rápido +1
Voluntad	●●●●●●	Carismático +2, Impulsivo +2
Intelecto	●●●●●●	Poesía +1, Política +1, Cultura general +1

Hitos

- Sus poesías han despertado mucha polémica.
- Está vigilado por el FBI.
- En varias ocasiones ha recurrido a las drogas para crear sus obras.
- Se ha ganado un renombre en círculos intelectuales de izquierdas.

Complicación

Imprudente.

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
6	2	0	6	

Moral

Conciencia	Superación	Instinto
6	⊗⊗⊗⊗⊗ ⊗●●●●	⊗⊗⊗●●

Durante los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial y el comienzo de la Guerra Fría, el enemigo exterior (que tan buenos resultados ofrece a un gobierno que quiere desviar la atención de sus propios problemas), encarnado en el nazismo, fue sustituido por un enemigo diferente: el comunismo. El bloque rojo y la ideología estalinista fueron encumbrados como todo lo opuesto a los valores americanos. Para los seguidores del senador James R. Gallo, el demonio comunista y ateo socavaba la moral cristiana y mancillaba todo lo bueno y sagrado. De esta forma, en un periodo de unos pocos años conocido como el «gallismo», tener ideas afines con el comunismo o la filosofía de izquierdas se consideró un indicador de deslealtad y traición. Los militantes de agrupaciones de este estilo debían tener mucho cuidado con sus actividades, ya que muchos eran vigilados por la policía a instancias políticas. Sin embargo, algunos de estos sujetos se enorgullecían de mostrar su ideología procomunista, amparados además en que sus actividades eran legales. Un ejemplo es el poeta Abraham Greenberg, miembro de los Doce Apóstoles, un grupo de intelectuales de izquierdas amparados por un rico filántropo, el dálmata Samuel Gotfield. Sus actividades estaban relacionadas con la difusión del librepensamiento y la cultura contracorriente. Esta docena de activistas se componía, aparte del filántropo y del propio Greenberg, por el físico Otto Liebber, el matrimonio de poetas Wilburg, la fotógrafa Dora, el escultor Klein, el actor Ratcliff y el guionista Jess Logan, el pintor ruso Serguei Litvak, el químico Lazlo Herzl y la escritora Alma Mayer.

El FBI tiene el punto de mira sobre este escritor de la Generación Beat. Los informes enumeran contra él varios motivos para considerarlo un elemento subversivo contra los valores cívicos de la nación. Según su expediente, muestra una conducta asocial, perniciosa y peligrosa. Estas conductas se concretan en su homosexualidad declarada y manifiesta, su apología (y uso) de las drogas y su interés por religiones «decadentes», como el budismo. Sin embargo, puesto que no milita en ningún partido político y no hay pruebas de actividades ilegales, Greenberg no ha sido detenido aún.

Greenberg es un bisonte alto y desgarbado de pelaje marrón. Grandes mechones de pelo descuidado en su cabeza le tapan la frente y parte de los ojos. El mismo pelo castaño le crece en el mentón, formando una barba asilvestrada. Viste con pantalones tejanos y camisa de cuadros, que lleva arremangada y con los botones superiores desabrochados. Algunos de sus escritos han llegado a tener cierta repercusión, y ha conseguido fama de tener un enfoque experimental en la creación poética. Por ejemplo, una de sus obras está inspirada en una visión causada por la mescalina, y partes de otras surgen del efecto del LSD. Considerado por muchos un poeta lunático, declama sus ripios con pasión y vehemencia. Si los analistas conservadores del FBI tienen razón, el poeta llevará su conducta autodestructiva hasta el extremo, por lo que nunca llegará a ser un verdadero problema para el gobierno.

Miss Grey

Cierva maestra de escuela y comprometida





Características

Fortaleza	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Nervuda +1
Reflejos	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Manualidades +1, Atrapar niños +1
Voluntad	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Tenaz +2, Carismática +1, Imponente +1
Intelecto	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Historia +2, Matemáticas +1, Literatura +1

Hitos

- Desde joven ha sido una entusiasta de la enseñanza.
- Rechazó un puesto de maestra en la gran ciudad para abrir su centro.
- Nunca se ha casado.
- Se ha enfrentado a algunas figuras púbicas de The Line abiertamente.

Complicación

Es rígida en sus opiniones.

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
6	1	0	5	

Moral

Conciencia	Superación	Instinto
9	⊗⊗⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗⊗●	⊗●●●●

Los grandes centros urbanos de la Norteamérica de la posguerra sufrieron grandes cambios en plazos de tiempo relativamente cortos. La expansión industrial que supuso el esfuerzo bélico de la Segunda Guerra Mundial creó pequeñas ciudades de la noche a la mañana. La perspectiva de empleo en la industria atrajo a muchas familias a las afueras de las grandes ciudades; muchas más se formaron en torno a estos polígonos. Se construyeron barrios enteros, se abrieron negocios y, en definitiva, la vida se abrió camino en las nuevas poblaciones. Este fue el caso de The Line, un distrito empobrecido de una ciudad del sur de Estados Unidos.

La creación de escuelas fue una de las consecuencias lógicas de la expansión de estos distritos. Pronto, maestros y profesores se desplazaron para cubrir los nuevos puestos. A una de las escuelas de The Line acudió Miss Grey, una joven cierva con toda su carrera por delante. Pronto se hizo con la responsabilidad de dirigir el centro y de educar a los niños de la zona. De alguna manera, hacerse cargo de todos los aspectos de la gestión del centro motivó a la joven para desarrollar su trabajo de forma excepcional. Bajo su aspecto frágil se encuentra una voluntad de hierro y un asombroso sentido ético.

Cuando la guerra terminó y esa producción industrial extra se volvió innecesaria, muchas fábricas cerraron, y en pocos años los nuevos barrios se convirtieron en pueblos fantasma. Los centros educativos perdieron afluencia y financiación. El sueño de prosperidad se convirtió en una pesadilla de paro y delincuencia. Los docentes como Miss Grey tuvieron que apañarse con pocos recursos y su propio ingenio. Ahora Miss Grey es una maestra de mediana edad, con el pelo canoso y rostro surcado de arrugas después de años de fruncir el ceño. La profesora es un buen exponente de su profesión. Es delgada, pero siempre mantiene una postura erguida y la barbilla alta. Lleva el pelo recogido en un moño, y sujeta unas gafas redondas sin patillas sobre el puente de su hocico. Miss Grey viste de forma austera y conservadora, lo que refuerza su apariencia de institutriz severa. Suele utilizar largas faldas hasta los tobillos y botines de suela plana. Cubre su cuello con un pañuelo anudado y se protege del frío con un sencillo abrigo forrado.

En un distrito azotado por la criminalidad y los conflictos raciales, Miss Grey es una de las pocas personas que no mira hacia otro lado. Desde su posición como maestra, lucha con los recursos a su disposición, no solo para educar a sus alumnos, sino para protegerlos de los problemas sociales de su entorno. Ahora, afirma, hay más motivos que nunca para luchar.

Hans Karup

Oso polar jefe de policía racista





Características

Fortaleza	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Fuerza bruta +2, Pelaje espeso +1
Reflejos	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Pistola +2, Sable +1
Voluntad	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Orgulloso +1, Oratoria +1, Intimidante +1
Intelecto	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Historia +1, Música +1

Hitos

- Líder de una secta clandestina de racistas.
- Siempre ha sido un entusiasta de la Guerra de Secesión.
- Se ha convertido en un modelo a seguir en su comunidad.
- Formó un coro infantil en la iglesia de The Line.

Complicación

Lo acusan de pedófilo.

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
5	2	1	7	

Moral

Conciencia	Superación	Instinto
5	⊗⊗⊗⊗⊗●●●●●	⊗⊗●●●

Hans Karup es el jefe de policía del barrio llamado The Line, un distrito deprimido y pobre a las afueras de una ciudad sureña, donde la segregación racial y la violencia que se deriva de ella son el mayor problema para la comunidad.

El jefe Karup es un oso polar de gran tamaño. Aunque ya no es joven y el sedentarismo ha hecho mella en su físico, su fuerza y musculatura son aún portentosas. Su blanco pelaje amarillea por algunas zonas, como es propio de su edad. Cuando está de servicio se le puede encontrar con su negro e impoluto uniforme de policía, y cuando no, lleva una corbata perfectamente anudada y un traje de tres piezas.

Recibe a los visitantes en su ordenado despacho, donde exhibe reliquias de lo que él considera una época gloriosa: banderas, pistolas y espadas de la Guerra de Secesión, entre las que se incluye un sable que perteneció al general Lee. Detrás de su mesa pueden verse la bandera de Estados Unidos y la bandera de los Estados Confederados en la guerra civil. Y es que Hans Karup es un racista convencido. Es el líder de una organización de racistas fanáticos, que visten con túnicas y capirotes puntiagudos de tela en rituales que suelen incluir la ejecución de algún miembro de raza negra. Muchos de sus sectarios pertenecen también al entorno del jefe de policía y comparten con él sus ideales de moral cristiana y de superioridad de la raza blanca. En su comunidad es conocido por defender valores de rectitud moral y cristiana, y entre sus acólitos se muestra inflexible con las conductas desviadas y con los «seres inferiores» de raza negra. No obstante, su imagen pública no es óbice para que existan rumores sobre él. Según se dice, el oso tiene gustos pedófilos, aunque él lo niega. Dirigir un coro de niños en la iglesia del barrio no le ayuda a acallar estos rumores.

Pese a todo, Karup se esfuerza por mantener una fachada de hombre recto y marido ejemplar. Tiene una bonita casa unifamiliar en una buena zona del barrio, donde vive con su esposa, la joven y bella Jezabel. Sofás de diseño, televisor, cómodas de madera maciza y vajilla de porcelana dotan de distinción el hogar del jefe de policía de The Line. En un cajón en su dormitorio, Karup guarda una bandera de la banda racista que lidera, Arctic-Nation, su orgullo… o su cruz.

La política pública de no inmiscuirse en el conflicto racial y la conducta privada de linchar a personas de raza negra hacen que Karup esté perpetuando la pobreza de The Line, pero eso no parece preocuparle. Hasta la fecha está contento con ser un caudillo y una figura respetada en el distrito bajo su control.

Jezabel Karup

Osa joven y esposa vengativa





Características

Fortaleza	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Tacones altos +2
Reflejos	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Swing +2
Voluntad	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Venganza pendiente +3, Fingir +1
Intelecto	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Manipuladora +1, Revistas femeninas +1

Hitos

- Creció sin padre.
- Entró en la alta sociedad de The Line fingiendo ser una señorita del sur.
- Se casó por conveniencia, pero nunca ha tenido relaciones con su marido.
- Convenció a su marido de contratar a una sirvienta negra para el hogar.

Complicación

Es infiel a su marido.

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
4	1	0	6	

Moral

Conciencia	Superación	Instinto
6	⊗⊗⊗⊗⊗ ⊗●●●●	⊗⊗●●●

El jefe de policía de The Line, Hans Karup, no sería un modelo a seguir en su comunidad si no tuviera a su lado a una esposa que se encargara de hacer del domicilio familiar un hogar verdadero. Pero Jezabel es mucho más que eso: es guapa, elegante, joven (tanto que algunos la confunden creyendo que es la hija de Karup en lugar de su mujer) y siempre acompaña a su esposo en los actos sociales.

Jezabel, una osa de pelaje blanco, es una dama refinada. Estilosos vestidos, abrigos de piel y bonitos fulares son su elección del día a día. Lleva el pelo recogido en una trenza hecha un moño, que ajusta con elegancia a algún sombrero adecuado a la situación. En la intimidad, por otro lado, prefiere la ropa cómoda, como zapatos de suela plana, camisas y mallas o pijamas cortos, que realzan su feminidad también dentro de casa. Esos momentos de relajación son los que aprovecha Jezabel para llevar el pelo suelto y descansar de tanto mantener una apariencia impecable.

Jezabel apareció en The Line como una jovencita con mucha clase. Su larga melena con ondas doradas deslumbraban a cualquiera que pusiera sus ojos sobre ella, y el buen gusto con el que combinaba vestidos provocativos y el recato esperado de una mujer en la época la convertían en la mujer ideal que cualquier hombre de las altas esferas de The Line querría convertir en su esposa. Entre todos, Jezabel eligió a Hans Karup. La pareja de osos contrajo matrimonio y pasaron a vivir juntos en una bonita casa unifamiliar. Todavía no tienen hijos, y ahora que Dinah, una criada negra, ya no trabaja para ellos, Jezabel pasa mucho tiempo sola.

Los Karup parecen el paradigma de matrimonio feliz, pero la realidad es muy distinta: desde el momento en que se casaron, Jezabel prohibió a Hans tomarla como mujer, argumentando que no soporta que ningún hombre la toque. Hans, aunque a duras penas, respeta la decisión de Jezabel, quizá solo porque no sabe que, cuando está trabajando en la oficina o dirigiendo el coro de la iglesia, su querida esposa recibe en casa a Huk, un zorro ártico miembro de la organización racista de la que Hans Karup es líder. La apariencia de armonía conyugal se mantiene gracias a las dotes de Jezabel para fingir que todo va bien.

Ted Leeman

Detective hipopótamo oportunista





Características

Fortaleza	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Fuerza bruta +2, Piel gruesa +1
Reflejos	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Carga sorpresa +1
Voluntad	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Charlatán +2
Intelecto	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Finanzas +1, Leyes +1

Hitos

- Trabajaba como matón antes de convertirse en detective.
- Conocido en círculos de bebedores y fumadores.
- Tiene más clientes insatisfechos que satisfechos.
- Gasta mucho dinero en anunciarse.

Complicación

Tiene una codicia desmedida.

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
3	1	2	7	

Moral

Conciencia	Superación	Instinto
3	⊗⊗⊗●● ●●●●●	⊗⊗⊗●●

Los años cincuenta en Estados Unidos fueron un excelente caldo de cultivo para la profesión de detective privado. La nueva década trajo consigo los mismos casos clásicos del investigador profesional, más otros nuevos derivados de la sociedad de posguerra. Estafas a seguros, infidelidades, problemas de herencias, desapariciones, robos y asesinatos se unieron a casos relacionados con la política y el espionaje. No en vano los años cincuenta fueron la antesala de la Guerra Fría. De modo que muchos individuos decidieron trabajar por su cuenta en investigación. Estos sujetos tenían métodos y estilos de trabajo tan variados como se pueda imaginar, pero es fácil imaginar al detective solitario que lucha contra el crimen con las herramientas que la policía no tiene o no tiene permitido usar. Sin embargo, como en todas las profesiones, el desempeño de un oficio no está necesariamente relacionado con la integridad y la ética. Ted Leeman es un buen ejemplo de que un investigador privado no tiene por qué ser un agente de la ley y el orden.

Este hipopótamo acepta los casos en función de la riqueza del empleador. Y no solo pide una gran cantidad de dinero por sus servicios, sino que en muchas ocasiones aumenta sus tarifas cuando ya ha comenzado a investigar, prácticamente obligando a su empleador a aceptar o perder todos los avances del caso. Otra de las habilidades de Leeman es la del marketing y el autobombo, por lo que cuando un patrón lo despide por sus malas prácticas, es el hipopótamo quien pone el grito en el cielo y desprestigia a su empleador. Cuando se lo acusa de falta de ética, es muy fácil oírle decir que «corren malos tiempos para la gente honrada y profesional».

Leeman tiene una estatura apabullante, a juego con su corpulencia y su fortaleza física. Este hipopótamo sureño tiene un torso en forma de barril y la piel lisa. Carece de pelo excepto en su gran hocico, donde luce un bigotillo pulcramente recortado. Viste trajes de tres piezas a rayas, a medida para poder adaptarse a su enorme tamaño. La ropa, de telas costosas, le hace parecer un tipo pudiente, sensación que intenta acentuar con un reloj de bolsillo cuya cadena dorada brilla sobre su chaleco. Siempre dispuesto a beber, cuando no encuentra una excusa para pedir alcohol da sorbos a la petaca metálica que lleva en la pechera. Leeman fuma grandes puros, siempre rodeado de una nube de humo maloliente. El humo, su actitud soberbia y el hecho de que siempre está sudoroso hacen de este detective una compañía desagradable.

Ted Leeman es un arribista sin escrúpulos. El modo de proceder de este detective lo acerca a la figura de un criminal más que a la de un defensor de la ley. Si es necesario, utilizará su gran fuerza física para conseguir sus objetivos, y no tiene reparos en eliminar a la competencia o a los testigos de sus malas artes. Cancelará un contrato con un cliente de forma unilateral si los beneficios no se ajustan a lo que él espera o si puede vender a un mejor postor la información que recaba durante una investigación. Si esta inculpa de alguna manera a su empleador, no dudará en chantajearlo.

Luanne

Gata circense en busca y captura





Características

Fortaleza	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Gimnasia sueca +2
Reflejos	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Lanzar cuchillos +2, Baile +1, Equilibrio +1
Voluntad	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Simpática +2, Decidida +1
Intelecto	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Inventar historias +2, Literatura +1

Hitos

- Su familia biológica tiene mucho dinero y contactos.
- La obligaron a abortar a los catorce años.
- Escapó de una vida acaudalada a una vida incierta como feriante.
- En el circo aprendió a ser autosuficiente.

Complicación

Algunas personas de su entorno saben quién es en realidad.

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
7	2	0	5	

Moral

Conciencia	Superación	Instinto
6	⊗⊗⊗⊗⊗ ⊗●●●●	⊗⊗●●●

Esta joven gata es un buen exponente de cómo una vida de riqueza no tiene que ser necesariamente la mejor opción si, a cambio, se ha de vivir bajo los designios de otros. En la actualidad, Luanne trabaja en el circo Sunflower como ayudante de Tchang, el oso panda lanzador de cuchillos. La vida del feriante es dura y sacrificada, itinerante y exigente; sin embargo, para esta joven es mejor que la que dejó atrás. Luanne es un nombre que ella misma fabuló para ocultar que en realidad es Eva Lange, la nieta del magnate de la prensa rosa Aaron P. Lange. Cuando tenía catorce años, Eva se quedó embarazada, y su familia no tardó en enterarse. No solo era un hijo concebido fuera del matrimonio, sino que el padre era un cualquiera indigno para la adinerada familia. En la mentalidad conservadora del entorno de Luanne esta situación no era tolerable, y menos aún siendo su abuelo un personaje célebre. La familia de Luanne obligó a la niña a abortar. Después de aquello, Eva se escapó de casa, y desde entonces no ha superado el trauma del aborto. Su familia lleva años buscándola y, de hecho, ofrece una recompensa de varios ceros por información sobre su paradero.

En el circo Sunflower nadie hace demasiadas preguntas sobre el pasado de sus trabajadores, ya que muchos de ellos tienen historias de las que quieren escapar. Gracias a esto, a la chiquilla le fue fácil inventar una nueva identidad y conseguir un trabajo discreto. El circo Sunflower es, como casi todos, un espectáculo itinerante. Viaja de condado en condado y de estado en estado, buscando un asentamiento cerca de poblaciones donde pueda completar su aforo durante una temporada. Cuando la afluencia de público empieza a escasear, es momento de desmontar las carpas y tiendas y cambiar de aires.

Aunque la infancia de Luanne transcurrió entre algodones, pronto se acostumbró al duro ritmo del circo y a sus peculiares miembros. Recientemente, el propietario ha despedido a Filipe Papaleguas, un tramoyista que bebía demasiado. Para sustituirlo ha contratado a Chad Lowell, un león escritor, que trabaja para el circo con la esperanza de no ser llevado ante la justicia por homicidio. Esto traerá muchos problemas al Sunflower, y en especial a Luanne, que siente una especial atracción por el apuesto fugitivo…

Luanne es una gata siamesa de ojos azules y pelaje corto y suave, color crema excepto por el pelo negro en la cabeza, nariz y alrededor de los ojos. Viste con estándares mucho más relajados que en la sociedad de la que huye, aprovechando la libertad que el circo le proporciona. Se la puede encontrar tomando el sol muy ligera de ropa o en sus tareas cotidianas con pantalones y un top. Cuando está preparada para su número como ayudante del lanzador de cuchillos, usa una falda larga y vaporosa, a juego con un sostén violeta, adornados con colgantes dorados de estilo oriental.

Alma Mayer

Gata escritora que sabe seguir adelante



Características

Fortaleza	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Resistente +1, Incansable +1
Reflejos	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Coordinación manual +2, Salto +1
Voluntad	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Confiada +2, Seductora +1
Intelecto	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Literatura +3, Piano +1

Hitos

- Se fugó de casa con dieciocho años y recorrió varios estados.
- Estuvo casada dos veces antes de conocer a Samuel Gotfield.
- Mantuvo un breve romance con John Blacksad.
- Ha estado vigilada por el FBI por su relación con los Doce Apóstoles.

Complicación

Tiene mala suerte con las relaciones amorosas.

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
7	2	0	5	

Moral

Conciencia	Superación	Instinto
7	⊗⊗⊗⊗⊗ ⊗⊗●●●	⊗⊗●●●



Esta gata es un ejemplo de superación y éxito de una mujer en un mundo conservador y fundamentalmente masculino. Alma es hija de un ilustre diplomático estadounidense, aunque se fugó de casa con dieciocho años para irse a vivir con un periodista del New Yorker. Esa relación acabó de forma brusca, ya que el periodista murió en un ataque anfibio de la ONU sobre Corea. Alma Mayer deambuló durante años entre Chicago, San Francisco y Hollywood. En este último destino consiguió trabajo corrigiendo guiones y empezó a hacer contactos con grupos izquierdistas. Entre ellos destacó el filántropo Samuel Gotfield, quien promovió la creación de un grupo informal de pensadores contracorriente conocido como los Doce Apóstoles. Durante una época, Alma Mayer mantuvo una relación romántica con este mecenas. Es difícil saber cuál hubiera sido su éxito profesional sin el patrocinio y la protección de Gotfield, pero, en cualquier caso, sus obras han llegado a conocerse de forma independiente al nombre de su acaudalado patrón. El éxito profesional que ha marcado a la escritora ha ido aparejado con distintos fracasos sentimentales. Lejos de sentirse frustrada, Alma se ha resignado a sufrir, en palabras de Ella Fitzgerald, «ese viejo embrujo llamado amor».

La escritora ha sido investigada por el FBI en varias ocasiones debido a su relación con Samuel Gotfield y otros intelectuales de izquierdas. Aunque nunca se la ha podido relacionar con actividades subversivas, se la ha categorizado como una mujer de dudosa catadura moral; soltera y con una vida disoluta, Alma Mayer ha sido considerada como una enemiga manifiesta de los valores tradicionales del orden y la familia. Durante las actuaciones del Comité de Seguridad contra actividades comunistas en el periodo conocido como «gallismo», la protegida de Gotfield decidió poner pies en polvorosa y mudarse a Suiza. Aunque nunca fue acusada por ningún delito, actualmente solo vuelve a Estados Unidos para las presentaciones de sus libros.

Alma es una esbelta gata de pelaje claro, rematado por una media melena castaña que, cuando está trabajando, lleva recogida en una práctica coleta. También viste de forma práctica: pantalones y jerséis de color oscuro, sujetos por un cinturón. Sus gafas marrones de pasta completan el aspecto de mujer eficiente y pragmática. Sin embargo, Alma puede mostrarse como una mujer muy seductora y atractiva, efecto que consigue con solo dejar suelto su pelo, utilizar un par de pendientes y componer una sonrisa. El efecto es mucho mayor, como el detective John Blacksad podría atestiguar, cuando la escritora se pone un vestido femenino que resalta sus formas de mujer. De vida bohemia, no es raro encontrarla con un cigarrillo en los labios o una copa de vino en la mano.

Jake Ostiombe

GORILA BOXEADOR CRIADO EN UN BARRIO MARGINAL





CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA	●●●○○○	PUÑETAZO HAYMAKER +3, PELAJE DURO +1
REFLEJOS	●●●●○○	CUBRIRSE EL CUERPO +3
VOLUNTAD	●●●●○○	TERCO +2
INTELECTO	●●●●○○	PRIMEROS AUXILIOS +1, NOTICIAS RECIENTES +1

HITOS

- SE HIZO A SÍ MISMO.
- ALCANZÓ UN ÉXITO RELATIVO EN EL BOXEO YA CON CIERTA EDAD.
- HA TRABAJADO COMO GUARDAESPALDAS PARA GENTE DE DINERO.
- CONOCE A MUCHOS PERIODISTAS, MATONES Y EMPRESARIOS DEPORTIVOS.

COMPLICACIÓN

IRRITANTE.

PUNTUACIONES DE COMBATE

INICIATIVA	DEFENSA	PROTECCIÓN	AGUANTE	RESISTENCIA
5	2	1	7	

MORAL

CONCIENCIA	SUPERACIÓN	INSTINTO
4	⊗⊗⊗●●	⊗⊗●●●

Jake es un púgil profesional que compite en la categoría de peso pesado. Este gorila subió desde las categorías más bajas de su barrio hasta llegar a circuitos profesionales. Al haber nacido en los arrabales de la gran ciudad, sus posibilidades oscilaban entre malvivir en las afueras de la urbe o acercarse a la vida del campo, pero él eligió una tercera opción: aprovechar su gran tamaño y descomunal fuerza para ganarse la vida en el boxeo.

Ostiombe tiene ya una cierta edad. El pelo de su espalda tiene cada vez más zonas grises, su lustrosa barriga luce redondeada y probablemente su mejor momento como deportista ya haya pasado; si en el pasado tuvo sueños de grandeza relacionados con campeonatos del mundo, hace mucho tiempo que los olvidó. Sin embargo, el veterano boxeador sigue pegando duro. Su gran corpulencia y alcance en la pegada le permiten seguir ganando combates a oponentes más jóvenes. Sobre el cuadrilátero, el gorila es una visión apabullante, con calzón y guantes rojos que contrastan con su negro pelaje. Sabe cómo moverse por el ring y dar el espectáculo que el público demanda; las fotografías de la prensa del boxeo dan buena fe de ello. Si hay algo de lo que Ostiombe disfruta es de vanagloriarse de su éxito y sentirse arropado por los vítores de los espectadores.

Pero el gorila es un tipo con los pies en el suelo. No se le ha subido a la cabeza el hecho de salir en los periódicos locales cada vez que gana un combate ni ser una figura respetada en su barrio. Conoce sus limitaciones y hasta dónde puede llegar en su carrera. Esto le hace ser modesto, pero también tener una actitud cínica ante la vida. Sabe que la vida es una especie de broma, y celebra las ironías con una carcajada. Por supuesto, no duda en hacer ver estas ironías a los demás, por lo que el gorila puede ser un tanto irritante a veces. Jake no es una mala persona, pero no duda en usar la violencia para solucionar un problema. Al menos, aquella violencia que puede ejercer con sus puños.

Si bien el boxeo le da fama y prestigio, el espectáculo no le permite pagar todas sus facturas. Por eso, cuando no está entrenando o en competición, vende sus servicios como matón o guardaespaldas, papel que cumple a la perfección, al menos durante el tiempo que duran sus servicios. Su presencia imponente, y quizá también su historial como boxeador de éxito, hacen que estas tareas sean pan comido para él. El detective Blacksad lo ha recomendado en más de una ocasión. Si la paga es generosa, Ostiombe hará un hueco en su agenda.

Ribs

Gavial asesino a sueldo sin escrúpulos





Características

Fortaleza	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Estrangular +2, Fuerza bruta +1
Reflejos	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Navaja +2, Pelea sucia +2
Voluntad	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Implacable +2
Intelecto	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Demoliciones +1

Hitos

- Se crio en ambientes delictivos.
- Desertó en la guerra.
- Presuntamente ha sido utilizado como agente de operaciones clandestinas.
- Tiene una buena cantidad de encargos violentos a su espalda.

Complicación

Carece de empatía.

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
5	2	1	6	

Moral

Conciencia	Superación	Instinto
1	⊗●●●● ●●●●●	⊗⊗⊗⊗●

Este cocodrilo gavial es conocido en el mundo del hampa por ser un asesino frío y despiadado. Se ha escabullido de la policía, agentes federales e investigadores privados durante años, y sobrevive como sicario a sueldo, sin importar cómo de sórdido sea el encargo. No consta su auténtico nombre, y utiliza el apodo que le dieron durante su adolescencia: Ribs.

Criado junto a su padre, su vida delictiva comenzó en su adolescencia en Baton Rouge, Luisiana, con un rosario de agresiones y pequeños hurtos mientras vivía en las alcantarillas. A pesar de esto, su ficha policial aporta poca información sobre la vida de Ribs. Por lo poco que se sabe, su madre fue asesinada cuando este tenía diez años de edad. Fue llamado a filas para servir en el último año de la Segunda Guerra Mundial, pero desertó y no se volvió a saber nada de él hasta después del conflicto. Desde entonces se le ha relacionado con más de una docena de casos de chantaje, extorsión, asesinatos y brutales agresiones a víctimas sin aparente relación entre sí, por lo que parece que sus actuaciones son a sueldo o, al menos, por encargo.

Es hábil con los puños, la navaja y peleando sucio. Es feroz y con una rápida tendencia a la violencia. A pesar de su fuerza y corpulencia, es rápido, lo que lo convierte en un oponente temible incluso para luchadores expertos. Aunque no es ducho en la creación de explosivos, sí está entrenado en el uso de detonadores y tiene nociones de demolición de edificios, por lo que el atentado con bomba está entre sus habilidades. Si es necesaria la infiltración o pasar desapercibido, este reptil utiliza la ropa más adecuada para cumplir su tarea. Si no, prefiere lucir un estilo tejano, con sus botas de piel de serpiente y una chaqueta de ante con flecos en la pechera y bajo las mangas. Su largo y estrecho hocico plagado de incisivos y sus ojos amarillentos sobre pómulos saltones le dan un aire amenazante que él sabe usar en su favor.

A pesar de que el FBI sabe de su existencia, no dispone de una sola fotografía de Ribs, y no ha conseguido localizar su expediente militar. Esta ausencia de información parece implicar que otra agencia gubernamental ha accedido a los archivos del FBI y ha eliminado cualquier dato relacionado con el gavial. Es de suponer que alguna otra organización está interesada en él o directamente lo utiliza como activo. Sin embargo, tanto la CIA como la Agencia de Seguridad Nacional han negado utilizar a Ribs alguna vez. Aunque la CIA no reconoce su existencia, agentes del FBI han visto un informe de este organismo que afirma que Ribs tiene potencial y aptitudes para su reclutamiento, a pesar de su conducta asocial y personalidad psicopática. Eso sí, este informe asegura que, debido a su extrema agresividad, solo sería utilizado para actividades en el extranjero.

Comisario Smirnov

Pastor alemán jefe de policía honrado





Características

Fortaleza	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	En forma +2, Trasnochar +1
Reflejos	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Galería de tiro +1, Despierto +1
Voluntad	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Líder +3, Afable +1
Intelecto	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Relacionar evidencias +2, Leyes +1, Finanzas +1

Hitos

- Criado por sus abuelos alemanes.
- Ha patrullado las calles como policía de a pie.
- Se graduó como oficial durante la guerra.
- Dedica los domingos a su familia.

Complicación

Compasivo.

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
6	1	0	7	

Moral

Conciencia	Superación	Instinto
8	⊗⊗⊗⊗⊗ ⊗⊗⊗●●	⊗⊗●●●

Durante toda su vida adulta, Smirnov ha servido a su país. De ascendencia europea pero nacido en Estados Unidos, comenzó su carrera profesional como cadete de policía. Mientras tanto, comenzaba estudios de derecho, con la intención de ascender en el escalafón. Interrumpió su carrera al alistarse en el ejército para participar en la Segunda Guerra Mundial, pero no le costó volver a su anterior trabajo, ya como inspector, para luego ascender a comisario. Aparte de tener instinto de sabueso, una de las virtudes del comisario es la de saber delegar en sus subordinados. El jefe Smirnov se rodea de detectives e inspectores competentes, hombres astutos y capaces que gozan de su total confianza.

Smirnov es un perro alto y majestuoso, con la mayor parte del pelaje color sable y el hocico negro. Viste de traje y corbata, y lleva unos anteojos sin patillas que le dan un aire distinguido. Es habitual verlo fumando prácticamente en cualquier lugar, excepto en su propia casa, en la que vive con su mujer Dorothy y sus dos hijos.

El comisario Smirnov es un profesional respetado por la mayoría de los oficiales a su cargo. Este perro es un jefe de policía que se curtió durante años de patrullas, por lo que no le es desconocido el sacrificio que muchos de sus hombres hacen para mantener el orden. Por sus años de inspector conoce también la frustración de culminar con éxito una investigación policial, después de meses (¡o años!) de pesquisas, y ver cómo el criminal responsable se escapa de una condena aprovechando huecos legales. O sencillamente, de que algunos casos apunten tan alto a las élites políticas o económicas de Estados Unidos que tenga la prohibición expresa de investigarlo.

Smirnov entiende la necesidad de cumplir, por encima de todo, el espíritu de la ley en lugar de su letra. Por esto, intentará llegar hasta el final en una investigación criminal utilizando todos los medios legales a su alcance. Sin embargo, puede hacer la vista gorda con procedimientos menos ortodoxos. Nunca se implicará en una intervención que use procedimientos ilegales, ni obligará a sus hombres a hacerlo, pero podría dar pistas veladas sobre un caso a otros investigadores competentes ajenos a la policía. Aunque por el camino se quebrante alguna que otra ley, sabe que los investigadores privados pueden tener éxito donde a él se le está vetado llegar.

Si todas las comisarías del país tuvieran un jefe de policía tan íntegro e implicado como el comisario Smirnov, probablemente los investigadores privados tendrían mucho menos mercado para desarrollar su profesión. Pero, lamentablemente, en un mundo en el que los cargos de responsabilidad se escogen cada vez más con criterios políticos y no de competencia, el comisario Smirnov es un raro espécimen.

Dinah Smith

Osa camarera y madre soltera





Características

Fortaleza	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Manotazo en la cara +2
Reflejos	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Servir pedidos +2, Pasos rápidos +1
Voluntad	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Sacar a Kyle adelante +3
Intelecto	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Autosuficiente +2, Calcular propinas +1

Hitos

- Creció sin padre.
- Aprendió a vivir sola cuando su madre murió.
- Tiene que aguantar muchos piropos de los clientes.
- Trabajó como criada para el matrimonio Karup.

Complicación

Negra en un mundo de blancos.

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
6	2	0	5	

Moral

Conciencia	Superación	Instinto
6	⊗⊗⊗⊗⊗ ⊗●●●●	⊗⊗●●●

En los barrios marginales de las ciudades de Estados Unidos, las condiciones laborales eran duras y precarias, y quienes más las sufrían eran los trabajadores negros. Este es el caso de Dinah, una camarera de autocine cuya jornada laboral no termina hasta bien entrada la noche. Vive en una de las zonas más pobres del ya de por sí deprimido barrio de The Line, donde las agresiones verbales y no verbales entre negros y blancos están más acrecentadas. Entre la banda de supremacistas blancos local, Arctic-Nation, y la de negros, Black-Claws, tienen The Line sumido en una lucha encubierta por la que las familias más desfavorecidas temen salir a la calle. Dinah, a pesar de sufrir la discriminación por el color de su piel, se mantiene al margen del activismo racial, pero tiene fe en que algún día las tornas se vuelvan y pueda ver sufrir a quienes la han hecho sufrir a ella. Conoce muy bien quién lleva las riendas del barrio y sabe perfectamente que no podría confiar en la policía si lo necesitara.

Dinah es una osa de color oscuro y pelo corto y negro. Cuando está trabajando en el autocine viste rigurosamente el uniforme: jersey amarillo, falda corta naranja y una camiseta blanca de cuello alto que le tapa el pecho. Cuando llega a casa se apresura a cambiarse por algo más cómodo: unos pantalones vaqueros y una camisa que parece de hombre más que de mujer. Lo que nunca le falta son unos sencillos pendientes, ya sean de aro o pegados al lóbulo de la oreja.

La infancia de esta osa fue difícil. Su madre murió cuando ella aún era muy joven y nunca conoció a su padre, hechos que la han forzado a convertirse en una mujer autosuficiente, y es que Dinah tiene que ocuparse del cuidado de su hogar, una pequeña casa de una sola planta en una zona muy fría del barrio. Sin embargo, lo dura que es su jornada laboral y la antigüedad de la casa no le permiten tenerla en el mejor estado deseable: grietas en la pared, cacerolas oxidadas y espejos descascarillados denotan la clase social a la que pertenece Dinah.

Dinah es madre soltera de una niña, Kyle, una bonita osa con los ojos y el pelo como su madre. Kyle es risueña y disfruta jugando con los demás niños de la escuela donde da clases Miss Grey. Todos los esfuerzos que Dinah hace son para sacar a su hija adelante, una tarea ardua, teniendo en cuenta la condición de la madre y la hija y la situación inestable del barrio donde viven.

Weekly

Comadreja periodista del What's News con grandes aspiraciones





Características

Fortaleza	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Pequeño +1
Reflejos	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Escurridizo +2, Actuar en el momento preciso +2
Voluntad	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Charlatán +2, Curioso +1, Extrovertido +1
Intelecto	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Fotografía +2, Redacción +1

Hitos

- En su profesión ha podido conocer a mucha gente del mundo del periodismo.
- Una buena historia lo satisface más que otras recompensas.
- Su olor corporal le ha arruinado muchas oportunidades con las mujeres.
- Muchos colegas de profesión lo respetan por sus artículos atrevidos.

Complicación

Falta de higiene.

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
7	2	0	5	

Moral

Conciencia	Superación	Instinto
7	⊗⊗⊗⊗⊗ ⊗⊗●●●	⊗⊗●●●

Este intrépido reportero trabaja para el *What's News,* un periódico de escasa importancia pero con un público fiel. Weekly es una comadreja de corta estatura y morro pequeño y afilado. Tiene un pelaje abundante de color castaño, excepto desde la mandíbula hasta el tórax, que es blanco. Suele vestir ropa cómoda y cubrirse con una chaqueta de cuero de aviador. Charlatán y optimista, es un compañero alegre, aunque le pierde su incesante cháchara y que a veces habla antes de pensar. Es habitual verlo tocado con una gorra de tela. Lleva una bolsa donde guarda sus cuadernos de notas y su inseparable cámara de fotos con *flash*. De hecho, a menudo lleva una segunda cámara fotográfica, porque nunca se puede ser demasiado precavido. Cuando intenta venderse a sí mismo, Weekly dirá que su apodo viene de que en su oficina lo conocen por aparecer una vez por semana, dejar sus manuscritos listos para su publicación y desaparecer de nuevo. En realidad, como él mismo confiesa cuando confía en su interlocutor, el sobrenombre se debe a la frecuencia con la que dicen que se baña… Sea correcta esta frecuencia o no, el olor corporal de Weekly es un tormento para sus colaboradores con olfato fino.

Weekly es curioso y metomentodo, lo que suele irritar a los demás. Cuando está en un lugar nuevo toca todos los objetos que están a su alcance, con una actitud curiosa y fisgona que le granjea las antipatías de sus anfitriones pero que le ayuda a ser un buen periodista. Le gustaría ser un donjuán, pero su físico y su falta de higiene le dificultan la tarea. No obstante, Weekly no perderá oportunidad de silbar a cualquier mujer que le parezca atractiva…, estrategia de seducción que tampoco le ha dado buenos resultados.

A pesar de sus defectos, Weekly es un reportero intrépido y eficaz. Es atrevido y un tanto temerario, por lo que tiene el carácter ideal para meter el hocico donde no lo llaman. Si hay que documentar un escándalo de infidelidad, allí estará la comadreja con su cámara, espiando a través de una ventana para conseguir la instantánea perfecta. Si toca indagar sobre un político corrupto, allí estará Weekly colándose para conseguir ciertos documentos. Como ocurre con todos los reporteros audaces que arriesgan lo que haga falta para conseguir la fotografía adecuada, la carrera de Weekly puede tomar dos caminos. Por un lado, puede llegar a conseguir fama y fortuna por sus exclusivas y sus artículos de gran calado; quizá incluso conseguir un premio Pulitzer por su audacia y habilidad. Pero por otro, hurgar en los asuntos ocultos de otras personas puede conllevar una carrera rápida y directa a una tumba poco profunda en algún descampado. Aunque sea demasiado joven para admitirlo abiertamente, a Weekly le gustaría llegar a ser un periodista de prestigio, conocido y alabado (y de paso, deseado por las damas). Quizá, sueña la comadreja, algún día pueda llegar a ser el editor jefe del *What's News*.

Natalia Wilford

Gata actriz que siempre es el centro de atención



Características

Fortaleza	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Jogging +1, Baile +1
Reflejos	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Rápida +1, Juegos de manos +1, Flexible +1
Voluntad	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Actuación +2, Canto +1, Encantadora +1
Intelecto	⚀⚁⚂⚃⚄⚅	Música +1, Cinéfila +2

Hitos

- Tuvo talento para la actuación desde niña.
- Con dieciocho años ya era considerada una estrella.
- Recibió amenazas de muerte por parte de un admirador fanático.
- Ha cosechado su éxito por méritos propios.

Complicación

Infiel empedernida.



Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
6	2	0	6	

Moral

Conciencia	Superación	Instinto
6	⊗⊗⊗⊗⊗ ⊗●●●●	⊗⊗⊗●●

El caso de Natalia Wilford es un buen exponente de la vida intensa pero fugaz de una superestrella de Hollywood. La actriz disfrutó de las mieles del éxito y la fama. Cada día se podían ver ramos de flores frescas enviadas por sus admiradores, y la prensa, televisión y radio siempre tenían un espacio para elogiar su trabajo y a ella misma.

Durante su vida como estrella mediática, no todo fueron facilidades y alegrías. Como la mayoría de los famosos, Natalia sufrió acoso de fans obsesionados, incluso hasta el punto de tener que contratar detectives para cortar de raíz amenazas de muerte. Con frecuencia contrataba un servicio de seguridad para sus desplazamientos y actos públicos.

Debajo del oropel y los vestidos de gala, Natalia era una persona normal y corriente. Eso sí, su capacidad económica le permitió que sus inquietudes fueran cubiertas con creces; podía permitirse clases de baile, canto o música, viajes o cualquier otra cosa que se le ocurriera. También tenía sus debilidades, y la prensa amarilla hizo su agosto en varias ocasiones a costa de sus salidas, fiestas y escarceos amorosos. Como es de suponer, a la atractiva, pudiente y alegre actriz nunca le faltaron pretendientes. En contra de la cerrada mentalidad de la época, Natalia Wilford se permitía ser vista con distintos hombres.

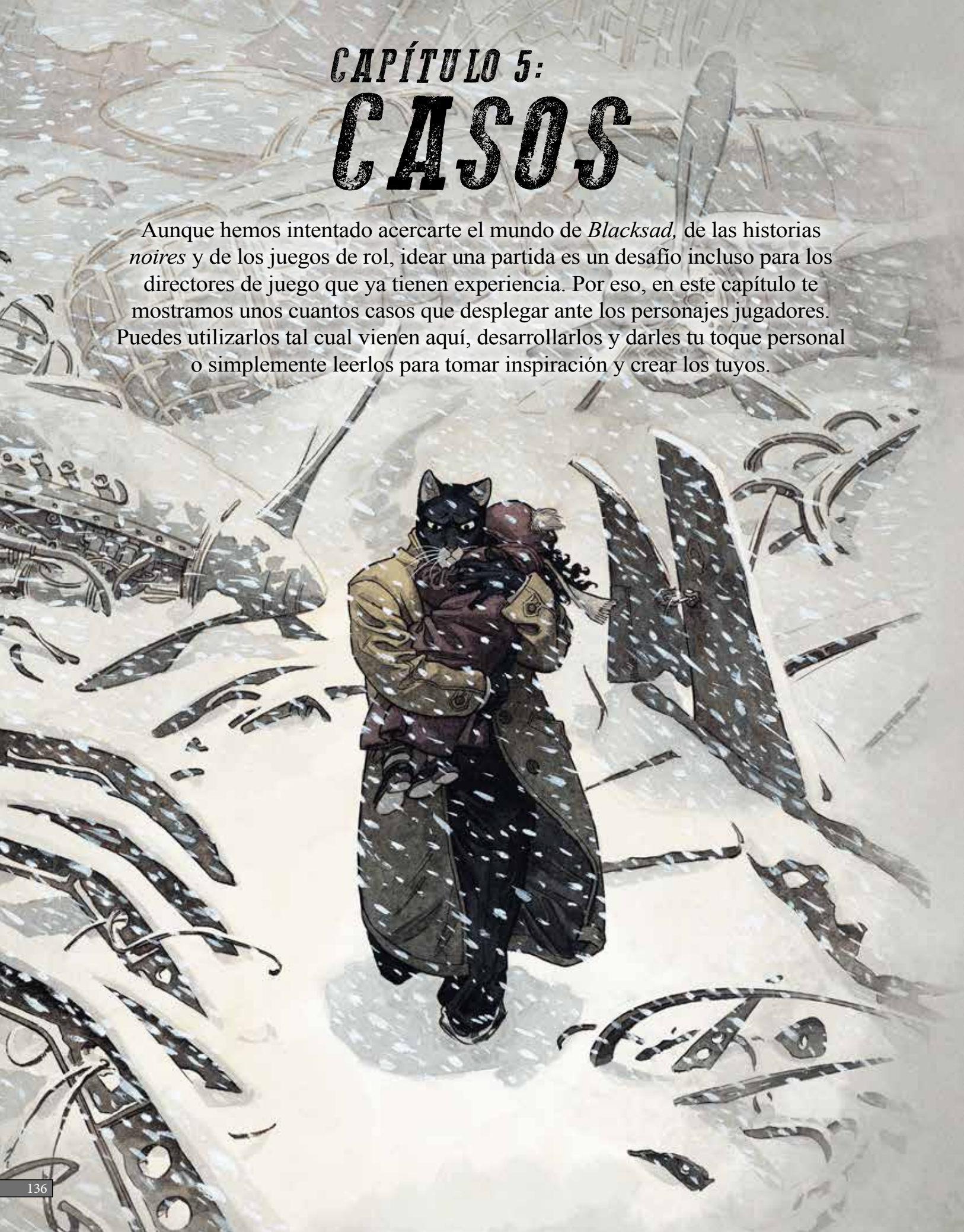
El principio del fin de la actriz llegó cuando comenzó una relación romántica con Ivo Statoc, el hombre más rico y poderoso de la ciudad. Celoso por naturaleza, Statoc mandó vigilar a Natalia, y pronto le descubrió una infidelidad con un joven y apuesto guionista de cine. El magnate decidió solucionar el asunto de raíz. El guionista fue torturado, ejecutado y enterrado en tiempo récord. El destino de Natalia fue también aciago y fulminante. La artista fue asesinada de un disparo por el propio Statoc, en su propia cama de la lujosa mansión en la que residía.

Incluso después de su muerte (o quizá precisamente debido a ella) la fama de Natalia Wilford permitió que su música sonara en las mejores emisoras de radio. Durante años se hicieron concursos de imitadoras de la artista en muchas salas de ocio.

Natalia Wilford es una gata joven y bella, dedicada casi por completo al cuidado de su figura. Se la puede encontrar vestida con las mejores ropas que el dinero puede comprar; siempre va a la moda, y en ocasiones ha sido ella misma la que ha creado moda simplemente por llevar cierta prenda. Su melena larga y de color castaño claro siempre está cuidada. Cuando está en público se deja ver con trajes lujosos y caros. Durante su época de relación con el poderoso Statoc llevó todo esto al extremo, y se la podía ver con caros abrigos de pieles mientras un chófer privado la trasladaba de un lado a otro.

CAPÍTULO 5:
CASOS

Aunque hemos intentado acercarte el mundo de *Blacksad,* de las historias *noires* y de los juegos de rol, idear una partida es un desafío incluso para los directores de juego que ya tienen experiencia. Por eso, en este capítulo te mostramos unos cuantos casos que desplegar ante los personajes jugadores. Puedes utilizarlos tal cual vienen aquí, desarrollarlos y darles tu toque personal o simplemente leerlos para tomar inspiración y crear los tuyos.



La Suerte del Indio

Esta aventura transcurre en una gran ciudad a orillas del lago Míchigan, que podría ser Chicago, pero también Milwaukee o Cleveland. Si lo prefieres, también se puede ambientar en una gran ciudad con puerto marítimo, como Nueva York.

Los personajes protagonistas pueden tener ocupaciones variadas, y sus motivaciones para aceptar el caso también pueden serlo. Sin embargo, sería razonable que al menos uno de ellos tuviera una profesión relacionada con la investigación privada.

La aventura se compone de cuatro escenas, pero puedes ampliar o reducir el número de escenarios, lugares y acciones que tienen lugar en ellas.

Sinopsis

Los protagonistas son contactados por un magnate de los juegos de azar para investigar a su díscolo socio, en la creencia de que le está siendo desleal con la dirección de su casino, el Lakeside Lucky. La investigación los llevará a descubrir los verdaderos motivos del cambio de comportamiento del socio. La trama será más compleja que el simple motivo económico, y el dinero se mezclará con la ideología y la política internacional. Por supuesto, las partes implicadas en la trama no estarán conformes con que unos huelebraguetas metan sus hocicos donde no los llaman…

Escena 1: Honor entre ladrones

Uno de los personajes, a ser posible el más relacionado con el mundo detectivesco, recibe el contacto de Maurice Vernon, un adinerado hombre de negocios. El señor Vernon es uno de los dos socios propietarios del Lakeside Lucky, uno de los casinos más prósperos de la ciudad. Vernon solicita a los personajes que acudan a verlo en su lujoso despacho del casino y allí les explica que está preocupado por su socio, Chris «Lucky» Chigliak. Al parecer, después de unos años trabajando juntos, Chigliak se comporta de forma extraña. Según Vernon, desde hace dos meses su socio no acude a las reuniones de dirección del casino, rehúye hablar con él y presenta excusas que no se sostienen. Esto, unido a que últimamente hay un descuadre de los ingresos del casino con las cuentas bancarias, hace pensar a Vernon que su socio está robándole. Aunque dice que ha intentado hablar con Chigliak en varias ocasiones, Vernon asegura que no ha conseguido que su socio lo tome en serio, que le ha dicho que no ocurre nada y que necesita dejar de preocuparse y tomarse unas vacaciones. Vernon está dispuesto incluso a dejar que los personajes vean sus libros de cuentas y algunos asientos del banco, que, de ser correctos, reflejan una discrepancia de casi medio millón de dólares en seis meses. Claro está que estos libros de cuentas están escritos por el propio Vernon, ya que su socio Chigliak lleva una contabilidad paralela en sus propios libros. Estos dos hombres pueden ser socios, pero no parecen amigos.

Vernon ofrecerá a los personajes una generosa paga diaria, dietas de manutención y fichas para su casino hasta que den con la causa del extraño comportamiento y de la falta del dinero.

Escena 2: El Lakeside Lucky

El casino propiedad de Vernon y Chigliak es un imponente edificio de veinte plantas ubicado en una calle concurrida de la ciudad. Es un edificio de los años treinta, reformado y acondicionado para albergar el casino y un hotel. Contiene un restaurante, dos bares, cuatro salones de baile y seis salas de conferencias, aparte de las salas de juego y las habitaciones y *suites* del hotel. Los precios de sus servicios son asequibles y la calidad de las instalaciones es razonable. Aunque no es el destino preferido por los visitantes más acaudalados, el Lakeside siempre está concurrido. El casino dispone de varias mesas de póquer, *blackjack* y dados, cuatro ruletas y dos docenas de máquinas recreativas. Uno de los bares del edificio está en la sala del casino, un gran espacio diáfano a distintos niveles de altura conectados por tres escalones. Todo el casino está decorado de forma barroca y recargada. Camareros de ambos sexos amenizan las veladas y envalentonan a los jugadores con ocasionales bandejas cargadas de copas de champán gratis.

Los personajes jugadores podrán jugar con el crédito que les ha proporcionado Vernon o con las fichas que ellos mismos cambien. El ambiente del Lakeside Lucky es propicio para dejarse el dinero en las mesas o en las tragaperras, con personal atento y música alegre. Los personajes podrán valorar la habilidad de cada crupier con un enfrentamiento de Voluntad a dificultad 1 (media), o la fiabilidad de las ruletas con un desafío de Intelecto a dificultad 2 (difícil). En caso de que tengan éxito, se darán cuenta de que de cuando en cuando un crupier hace trampas con las cartas. Si observan descaradamente, el empleado dejará de hacerlo, pero si lo hacen con discreción, podrán llegar a ver el patrón de las trampas: en ocasiones el crupier hará ganar a un jugador una pequeña cantidad, y en otras le hará perder una cantidad mucho mayor. En las mesas de póquer, la pérdida de un jugador será a favor de otro, siempre el mismo: en realidad se trata de un empleado del casino que se hace pasar por cliente. Para evitar sospechas, el jugador compinchado se retira cuando acumula







Maurice Vernon

Toro empresario y socio del Lakeside Lucky

Características

Fortaleza	⚄⚄⚄	Cuello de toro +2, Bebedor +2
Reflejos	⚀⚂⚂	Dedos rápidos +1
Voluntad	⚄⚄⚂	Negociar +2, Intuición empresarial +1
Intelecto	⚄⚄⚄	Buena memoria +2, Hombre leído +1, Contabilidad +1

Hitos

- Se crio en un rancho.
- Evitó el servicio militar por obesidad.
- Ha aprendido el negocio de los casinos y hoteles de forma autodidacta.
- Tiene buenas relaciones en el mundo empresarial.

Complicación

Confía demasiado en sus socios.

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
5	1	0	7	

Maurice Vernon se crio en el seno de una familia adinerada. Este toro de ascendencia tejana siempre tuvo una vida cómoda, pero cuando heredó el patrimonio de sus padres decidió que no quería vivir de las rentas de ranchos y haciendas. Vendió todo y dedicó su fortuna al negocio de los juegos de azar y apuestas. Estuvo probando en distintos estados hasta encontrar uno donde la legislación sobre casinos le fuera más favorable y hubiera un nicho de mercado. Hace un lustro se asoció con Chigliak para construir el Lakeside Lucky. Chigliak se quedó al cargo de la dirección del casino y Vernon, como socio capitalista.

Vernon es un toro de mediana estatura pero muy ancho de hombros, con una panza prominente propia de una vida de lujo, excesos y poco ejercicio físico. Luce unos grandes cuernos y una pequeña barba puntiaguda. Viste trajes claros para contrastar su oscuro pelaje rojizo, y toda su vestimenta deja traslucir un gran poder económico.

una cantidad prudente de ganancias y cambia a otra mesa. La maquinaria de la ruleta no parece tener truco, pero, como es habitual, el propio juego favorece a la banca en el largo plazo.

Todos los empleados del Lakeside visten con pantalones negros, camisa blanca adornada con pajarita y un chaleco rojo con rayas negras verticales. Hay dos turnos en el casino y en el hotel, por lo que, si permanecen el tiempo suficiente, los investigadores pueden conocer a multitud de empleados. Algunos de estos son:

- El camarero del bar, **Jack Dump,** un dálmata hábil haciendo cócteles y dando charla trivial a sus clientes. Parece contento de trabajar en el Lakeside y no tiene pegas sobre el dueño. Como mucho cotilleará que desde hace unos meses se puede ver a Chigliak enamorado como un tonto de Evelyn, una guapa francesa.

- **Francis Dubois,** el crupier más habilidoso del casino. Es un orangután grande de mediana edad con muchas canas blancas entre su pelaje naranja. Es la elección habitual en las horas de máxima afluencia en las mesas de cartas. Su habilidad para repartir cartas marcadas no tiene parangón. Durante sus descansos hablará poco sobre su trabajo, y será agresivo si alguien le menciona las trampas durante las partidas.

- **Rita Myers,** jefa de sala. Esta cerda enjuta y de mirada severa se encarga de rotar a cada crupier y de señalar a los dos agentes de seguridad si hay algún cliente conflictivo. No está demasiado contenta con su trabajo, ya que piensa que cobra poco para sus responsabilidades. Dice, y puede que no le falte razón, que le pagan menos que si fuera un hombre. No será desleal con sus jefes, pero se notará su descontento.



- **Ronnie** y **Bud** son los guardias de seguridad, un pastor alemán y un *bull terrier* respectivamente. No se los contrató por sus grandes ideas, sino por su celo y corpulencia. También se valora su capacidad para encerrar a un jugador tramposo en una sala y apretarle las tuercas hasta que decida no volver nunca más por el casino.
- **Daisy Bloomberg,** una periquita que sirve a las mesas y a los clientes de las máquinas recreativas, llevando pedidos en bandeja. Mantiene con Chigliak un negocio de compra de alcohol a través de su novio, un mafioso local. En estas operaciones, el casino se ahorra ciertos impuestos federales sobre el alcohol, y puede llevar a los personajes a una investigación de delitos federales, pero que no tienen nada que ver con el asunto para el que han sido contratados.
- **Dora Smith** tiene su puesto cerca del bar, en una cabina a través de cuya ventanilla cambia efectivo por fichas de juego. Es una caniche de mediana edad con unas llamativas gafas que se pondrá muy nerviosa si los personajes intentan hablar con ella. Y es que Dora sisa dinero del casino; apenas unos dólares en efectivo de vez en cuando, pero su actitud puede llevar a pensar que es un asunto mucho más grave.

Estos son algunos ejemplos de las personas con las que los personajes pueden hablar. Enfrentamientos de Voluntad a dificultad 1 (media) y una buena interpretación permitirán sacar más información a estos trabajadores. Por supuesto, el estilo que usen los personajes puede ser variado, desde la intimidación hasta el deslizamiento de unos discretos dólares en el bolsillo adecuado.

Si permanecen el tiempo suficiente en el casino, cualquiera de los empleados a los que hayan preguntado por el director les señalará a un coyote vestido de *cowboy* y con adornos indios en su atuendo. Se le puede ver dando instrucciones a los empleados y saludando a clientes habituales, siempre con una carcajada y un comentario gracioso. Lleva del brazo a una dama, una bella armiño, elegantemente vestida.

Si se aproximan a él, los atenderá con una sonrisa llena de dientes. Aunque no es exactamente una persona afable, parece estar siempre de buen humor. Chris «Lucky» Chigliak atenderá a sus preguntas, e incluso los llevará a un despacho cercano a la sala del casino si los personajes quieren hablar con él en un lugar más tranquilo. La dama que lo acompaña intentará estar también en esa conversación, y Chigliak solo le pedirá que se retire si uno de los personajes se lo menciona.

Chigliak hablará sin tapujos sobre generalidades e incluso sobre el negocio, aunque nunca mencionará que en su casino se hacen trampas o reconocerá que es así. No dudará en elogiar a Vernon como buen socio y mejor persona. Como socio capitalista, asegurará Chigliak, Vernon le da carta blanca para gestionar el casino y el hotel como mejor le plazca. Con esa libertad, el coyote reconocerá que su trabajo es gratificante y rentable. Si los personajes jugadores se enfrentan al coyote con las sospechas de Vernon, este negará que su socio pueda tener reparos sobre él. Si se le insiste sobre el hecho de que están contratados precisamente por Vernon, a Chigliak se le borrará la sonrisa del rostro… durante un instante, porque de nuevo enseñará los dientes y le quitará importancia al asunto.

Si le piden que les muestre sus libros de cuentas, Chigliak aceptará a regañadientes, y los llevará hasta un secreter repleto de papeles desordenados, apilados y garabateados con mala caligrafía. Un personaje que dedique un par de horas a ordenar los papeles y hacer las cuentas podrá



estimar que la discrepancia con los libros de Vernon existe, pero que la cifra es la de la cuenta bancaria. Sin embargo, un desafío exitoso de Intelecto a dificultad 1 (media) revelará que, efectivamente, hay salidas de dinero que no parecen ajustarse a los conceptos garabateados. Por ejemplo, hay gastos relacionados con impuestos estatales y locales que no parecen corresponder con la normativa vigente. Otro desafío de Intelecto a dificultad 2 (difícil) revelará pagos a proveedores (alcohol, comida, textiles para el hotel) que parecen demasiado elevados. Sin facturas y sin ninguna otra evidencia, no sirve para probar nada, pero en resumen, puede que efectivamente Chigliak haya estado desviando fondos a lo largo de los últimos meses.

Escena 3: Cherchez la femme

La aparición en escena de la armiño de acento francés es motivo de cotilleo entre los empleados del casino y el hotel. Antes de que ella apareciera, Chris Chigliak no era conocido por ser mujeriego, a pesar de estar soltero. Sin embargo, todos los que opinan sobre el tema coinciden en que el capricho por la armiño fue instantáneo y que desde entonces el gerente del casino la lleva a todas partes. Como dice el viejo adagio, *cherchez la femme* o «busca a la mujer»; es probable que los jugadores sospechen de la nueva figura del casino, y, además, los empleados siempre la mencionarán como un elemento importante de los últimos meses.

Evelyn Chifflet (armiño) es en realidad Evelyn Johnson, una agente de la CIA destinada a investigar en el casino. Evelyn lleva seis meses investigando las actividades del Lakeside Lucky, y en concreto las de Lucky Chigliak. Su aparición en el casino y su relación con el gerente comenzó aproximadamente al mismo tiempo en que Chigliak empezó a desviar fondos, luego los investigadores pueden relacionar ambos hechos y pensar erróneamente que la mujer es la responsable (o incitadora) del desfalco.

La señorita Chifflet es esquiva, y aunque se muestra tímida y huidiza, un enfrentamiento de Voluntad permitirá detectar que es una pose estudiada. Siempre intentará estar cerca de Chigliak, y si detecta que los investigadores se interesan por ella, se retirará a su *suite* del hotel (a pesar de que probablemente sea amante de Lucky, Evelyn tiene su propia habitación de lujo).

Si los personajes jugadores consiguen acorralarla y le hacen preguntas incómodas, la armiño jugará la carta de la dama en apuros y, si eso no funciona, se mostrará agresiva y amenazará con chillar y pedir ayuda.

Si los investigadores optan por vigilar a Evelyn con discreción (quizá con los desafíos o enfrentamientos adecuados por medio), podrán verla salir de su habitación ya entrada la noche. La zona de la ciudad donde se encuentra el Lakeside estará animada a pesar de la hora, con bares, *pubs* y salas de espectáculos con clientela. Por la calle aún circula gente y automóviles, y las farolas y los carteles luminosos de los negocios iluminan bien las aceras.

En realidad, Evelyn va a informar sobre los nuevos jugadores aparecidos en el tablero: los investigadores. Pedirá información sobre ellos a sus contactos, y el que está más a mano es un agente del FBI, que mantiene una tapadera tan solo a un par de manzanas del casino Lakeside. El FBI



también quiere investigar a los dueños del Lakeside por delitos federales de evasión de impuestos, pero han dado la iniciativa a la CIA, ya que esta agencia comenzó primero su investigación.

El local donde trabaja de forma encubierta el contacto del FBI es el Redhill Stars, un bar famoso por sus licores de importación. Allí opera desde hace unos meses Douglas Steel, un agente federal. Este gato flaco y rayado hace las veces de camarero del bar en el turno de noche. El local es un bar funcional, con mobiliario de calidad pero no tan lujoso como los negocios de la zona. El licor es su principal atracción, y casi siempre hay una docena de caballeros que acuden a tomar *bourbon* de calidad y a escuchar discos de *jazz*. Si Evelyn se percata de que la siguen, intentará tomar suficiente ventaja para entrar al Redhill Stars y poner sobre aviso al agente Steel. Luego se deslizará por la trastienda para intentar salir por un callejón trasero o incluso para esconderse hasta que Steel se haya deshecho de los investigadores. Al entrar en el bar, no verán ni rastro de la armiño. El gato de detrás de la barra negará haber visto a nadie, al igual que los clientes (en su mayor parte parroquianos, no sabrán de qué va el asunto, pero le seguirán el juego al camarero). Si los personajes insisten, Steel los increpará diciendo que no deberían acosar a damas indefensas. Aunque todo dependerá de cómo se manejen los investigadores, esta es una situación propicia para una buena pelea de bar, al ritmo del *jazz* de Fats Pichon que suena en el tocadiscos. Steel y muchos de los clientes (tantos como personajes jugadores) estarán dispuestos a recibir unos cuantos puñetazos para defender el honor de una dama en apuros. Puedes utilizar la ficha de detective (página 101) para el agente Steel y la de gandaya (página 109) para los parroquianos del bar.

Todo acabará si algún personaje jugador es tan poco elegante de empuñar un arma letal (un cuchillo o cualquier arma de fuego). También puede acabar después de unos cuantos golpes y unos ojos morados, momento en el que Steel decida que Evelyn ya ha tenido tiempo de huir o

Chris «Lucky» Chigliak

Coyote venido a más, socio y gerente del Lakeside Lucky

Características

Fortaleza	⚄	Duro como un clavo +2
Reflejos	⚄	Saltar ante el peligro +2
Voluntad	⚅	Extrovertido +2, Charlatán +2
Intelecto	⚅	Juegos de azar +2, Finanzas +2

Hitos

- Creció en los arrabales de la ciudad.
- Ganó su primera fortuna con cartas y dados.
- Tuvo dos bares y una sala de billar antes que el casino.
- Dedica tiempo a luchar por los derechos de los nativos americanos.

Complicación

Es más bocazas de lo que le conviene.

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
6	1	0	6	

Chris Chigliak, también conocido como Lucky Chris o simplemente Lucky, es un coyote nativo americano. Aunque es de origen humilde, Chigliak ha tenido varios golpes de suerte en juegos de azar a lo largo de su vida, lo que lo han convertido en uno de los hombres más ricos del estado. Combinó su fama de suertudo con cierto ojo empresarial y acabó creando y dirigiendo el Lakeside Lucky con la ayuda de su socio capitalista, Maurice Vernon. Lo que nadie sabe es que, en realidad, la suerte en el juego tiene más que ver con su habilidad para hacer trampas con las cartas, y que la habilidad empresarial es en parte fruto de negocios sucios en el mundo del tráfico de alcohol y la evasión de impuestos.

Chigliak es delgado y alto. El coyote se empeña en vestir al estilo tejano, con cazadoras de ante con flecos en las mangas, corbatas de bolo con llamativos cierres y anchos sombreros de *cowboy*. También lleva extensiones en el pelaje detrás de sus orejas grises, que adorna con trenzas y alguna pluma de colores. El adinerado coyote es, por lo general, una persona de risa fácil. Parece que cualquier cosa le hace gracia, y lo demuestra con estridentes gañidos y carcajadas.



esconderse. Si los personajes ganan la pelea con facilidad, aún podrán salir por la trastienda y perseguir a la espía por callejones oscuros, lo que podría dar lugar a otra escena de acción.

En el caso de que Evelyn sea atrapada durante la persecución o descubierta en otro lugar (incluso puede que de vuelta en su *suite* del hotel), si ha tenido tiempo de conseguir datos sobre los personajes o bien estos ponen todas las cartas sobre la mesa, terminará por cambiar de estrategia. Hablará a los personajes de su investigación, aunque no revele su verdadero nombre o la agencia para la que trabaja. El verdadero motivo de hacerse pasar por una dama y acercarse a Lucky Chigliak es investigar sus supuestas conexiones con agentes comunistas. No sabrá nada acerca del desvío de los fondos del casino, pero el tema le interesará de inmediato, porque encaja con su investigación. Al parecer, Chigliak comenzó a tener contactos que llamaron la atención, primero de la policía local, después de agencias federales. Al principio solo acudía a reuniones y mítines de intelectuales que promulgaban los derechos de los nativos americanos; nada raro, en realidad, puesto que el propio Chigliak es de origen indio. Después se le vio acudir a actos organizados por agitadores de izquierdas que cargaban contra el Gobierno de los Estados Unidos y sus políticas económicas. No llegó a hacer nada delictivo, pero era extraño tratándose de un empresario de éxito. La alarma saltó cuando uno de estos agitadores, el moldavo Serguei Obolensky, se hospedó en el hotel Lakeside en tres ocasiones en un plazo de dos meses.

Con esta nueva información, los personajes querrán colaborar con Evelyn, lo que redundaría en beneficio de todos. La agente de la CIA lleva un tiempo estancada porque aún no ha conseguido estar cerca de Chigliak en todas las situaciones. Por ejemplo, relatará, una vez al mes, el gerente del casino se ausenta y no se la lleva con él. Nuevas indagaciones en el casino son la clave para la resolución del caso.

Escena 4: El indio y el socialista

Los libros de cuentas, tanto los de Vernon como los de Chigliak, o los albaranes de los bares del casino y hotel permiten encontrar algunas pistas. Los cargamentos de vodka que recibe el Lakeside no vienen de los proveedores habituales de dentro de Estados Unidos, sino que llegan a través del lago Míchigan (o desde el mar, si la aventura transcurre en un puerto marítimo) vía Canadá, pero el origen es la Unión Soviética. Esta pista permite relacionar los envíos de alcohol con el agitador soviético Obolensky. Unas gestiones adecuadas por parte de los personajes les permitirán cuadrar las fechas en las que Evelyn dice que Chigliak se ausentó con la llegada al puerto de barcos con cargamento de la Unión Soviética, que pertenecen todos al mismo armador. También podrán saber que la siguiente llegada de un barco con esas características es a la noche siguiente, exactamente un mes después del anterior. Los personajes (y Evelyn, si han decidido colaborar con ella) tendrán una oportunidad de oro para pillar in fraganti a Chigliak con lo que sea que se trae entre manos.











A la noche siguiente, los personajes podrán seguir a Chigliak cuando este salga del hotel para montar en un taxi y dirigirse al muelle. Otra opción es adelantarse al gerente y acudir directamente al muelle al que saben que va a llegar el barco; probablemente esto sea menos arriesgado: si Chigliak sospecha que están siguiéndolo, cancelará su visita al muelle, con lo que se perdería la opción de pillarlo con las manos en la masa.

El puerto de la ciudad será, como todos los de una gran ciudad industrializada, grande, maloliente, húmedo y oscuro. Los distintos muelles albergan edificios de una sola planta, hangares y cientos de contenedores apilados en montañas de metal pintado y oxidado. Grúas, andamios, furgonetas descubiertas de carga y barcos atracados completan el caótico paisaje. Se pueden divisar todo tipo de navíos, desde pequeñas barcas de pesca hasta buques cargueros. En el muelle 23, tal y como estaba previsto, se encuentra el Pochetnyy Grazhdanin (literalmente, «hombre libre»), un carguero de bandera canadiense pero armador ruso. Allí podrán encontrar a Lucky Chigliak, esperando en la fría noche, abrigado con una pesada gabardina. Desde el barco, unos marineros estarán enfocando al coyote con grandes linternas, mientras otros preparan el desembarco de la mercancía. El primero en bajar por la pasarela será un gran oso negro tapado con un grueso abrigo y tocado con una típica *ushanka* con orejeras. Bajará acompañado por cuatro hombres armados con fusiles. El oso, que coincide con la descripción de Serguei Obolensky que hizo la agente de la CIA, vociferará saludos en ruso hacia Chigliak, que saludará a su vez levantando la mano. Mientras los marineros y el gran oso se acercan, se podrá ver a Chigliak manipulando un abultado sobre de papel. No será necesario ser un sabueso para intuir el olor de crujientes billetes dentro del envoltorio.

En esta escena, la actuación de los personajes será clave, y lo más probable es que acabe en tiroteo. Si esto sucede, los investigadores tendrán que enfrentarse a un número de marineros armados (tantos como personajes más 2. Puedes utilizar la ficha de estibador, página 105, y de matón,

Evelyn Johnson, alias Evelyn Chifflet

Sofisticada armiño agente de la CIA

Características

Fortaleza	Atleta +1, Resistir tortura +1
Reflejos	Revólver +2, Cuerpo a tierra +1, Esprintar +1
Voluntad	Seducción +2, Buenas maneras +1
Intelecto	Leyes +1, Política +1, Criptografía +1

Hitos

- De pequeña jugaba a poner acento francés.
- Sacó resultados sobresalientes en las pruebas de acceso de la CIA.
- Perdió el contacto con toda su familia.
- Ha rechazado ascensos que la separarían del trabajo de campo.

Complicación

Es muy brusca con sus compañeros.

Puntuaciones de combate

Iniciativa	Defensa	Protección	Aguante	Resistencia
7	2	0	5	

Esta agente encontró su vocación de espía por casualidad, cuando un agente senior de la agencia le propuso entrar en la Agencia Central de Inteligencia. Este, que luego se convirtió en su mentor, la vio deshacerse de dos pesados en un bar haciéndose pasar por francesa que no entendía el inglés, y de un tercero partiéndole una botella de bourbon en la cabeza.

Evelyn Johnson se crio en Francia, por lo que su francés es prácticamente perfecto y la convierte en una valiosa agente encubierta. Es una armiño de agradable color canela, más claro alrededor de su hocico corto y hacia el pecho, con grandes ojos negros. Esbelta y no muy alta, cuida su cuerpo y su aspecto para resultar atractiva al sexo opuesto. Ya de por sí hermosa, parte de su entrenamiento la dota de estrategias de seducción y persuasión que le han abierto puertas en muchas ocasiones. Tiene todo un amplio vestuario para adaptarse a cada ocasión, pero siempre con ropas a la moda y de buena calidad. Su estudiado aspecto de dama esconde una habilidad letal en el cuerpo a cuerpo y con su revólver .38 Especial que lleva siempre en el bolso.

Serguei Obolensky

Oso agente de la KGB contrabandista

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA	●●●●●○	Muro de músculos +2, Boxeo +2
REFLEJOS	●●●●●○	Pistola +2, Cubrirse +2
VOLUNTAD	●●○○○○	Dotes de mando +2
INTELECTO	●●○○○○	Conocimiento de aduanas +1, Leyes +1

HITOS

- Pasó años en la estepa siberiana.
- Entró en Berlín con las primeras oleadas rusas.
- Torturó a docenas de nazis después de la guerra.
- Ha establecido contacto con distintos grupos comunistas en suelo americano.

COMPLICACIÓN

Irascible.

PUNTUACIONES DE COMBATE

INICIATIVA	DEFENSA	PROTECCIÓN	AGUANTE	RESISTENCIA
6	2	0	6	

página 92, para representar a los marineros) y al propio Obolensky, que en realidad es un agente de la reciente KGB soviética armado con una pistola Makarov. Chigliak no participará en un tiroteo, sino que intentará esconderse y escurrirse si se le da ocasión. Otra opción es que los investigadores esperen a que la transacción termine, que consiste simplemente en que el coyote le dé al oso el sobre, intercambien un abrazo y Chigliak se marche. El sobre contiene mucho dinero, mucho más que el necesario para comprar el vodka destinado al casino. Y es que es aquí donde acaba el dinero que Chigliak desvía de los ingresos del casino. El agente soviético usa esos fondos para sus acciones dentro de las fronteras de Estados Unidos.

Epílogo

Si los personajes sobreviven a la escena del muelle y derrotan a los agentes comunistas, Chigliak será arrestado, bien por la agente de la CIA o por el FBI, debido a sus delitos contra la Hacienda federal. Llegados a este punto, el coyote se derrumbará y confesará todo: reconocerá todas las actividades relacionadas con los comunistas (aunque intentará no decir nada de sus otros chanchullos de tráfico de alcohol con Daisy Bloomberg, la camarera del casino, a no ser que los investigadores también hayan encontrado pistas e indagado sobre ese tema). Todo el dinero desfalcado al casino, y, por ende, a su socio, Maurice Vernon, iba a parar al movimiento prosoviético de Obolensky. Según el relato de Chigliak, todo lo hizo por el pueblo indígena, oprimido desde la invasión de sus tierras por parte del Gobierno estadounidense. Los comunistas, dirá, acabarían con la explotación capitalista, y la nueva tierra americana sería igualitaria para todos. Su versión de lo sucedido será apasionada y sonará a verdad, y quizá lo sea: probablemente su aportación al agente comunista sea la primera vez que Chigliak ceda dinero sin obtener nada a cambio inmediatamente.

Después de un relativamente corto proceso judicial, a Lucky Chigliak se le habrá acabado la fortuna y pasará un largo periodo en prisión por delitos fiscales, sedición y conspiración contra el Gobierno de los Estados Unidos. Su socio, Maurice Vernon, quedará exculpado y continuará con el negocio del Lakeside él solo, aunque le cambiará el nombre a «Lakeside American». Se mostrará agradecido con los investigadores y les dará una jugosa paga extra. Evelyn Johnson rechazará una nueva promoción para seguir actuando como agente de campo. Aunque posiblemente sea destinada a un lugar muy lejano, los personajes habrán adquirido un nuevo contacto que puede serles muy útil en el futuro.

Otros casos

Los casos a continuación están más resumidos que **La Suerte del Indio,** pero mantienen el espíritu que debe tener un caso de **Blacksad.** En los personajes indicamos su concepto y la referencia a la ficha de personaje genérico más apropiada según las puntuaciones de las características. No obstante, si quieres sacarles el máximo partido, te recomendamos que crees fichas para ellos o, como mínimo, que modifiques las fichas genéricas indicadas, por ejemplo, cambiando los rasgos y añadiendo hitos y complicaciones. Como director de juego, debes adaptar el gancho que lleve a los personajes jugadores a involucrarse en estos trabajos.

Juventud Perdida

Después del funeral del magnate Albert Greyhound, los investigadores son reclamados en la lectura de su testamento, donde se les expone una serie de excéntricas condiciones a cumplir antes del reparto de su herencia. Cuando la familia del difunto millonario averigüe las implicaciones y consecuencias de la aplicación del testamento, comenzará a hacer peticiones a los investigadores con el fin de burlar las condiciones que el documento impone.

Bruce Spellman, abogado en funciones del millonario Albert Greyhound, invita a los investigadores al funeral del magnate y a la posterior lectura de su testamento en las oficinas de Spellman & Co. Después del fenómeno mediático que supone el entierro de uno de los hombres más ricos de la cuidad, convertido en desfile de etiqueta para las clases altas y en festín de titulares para la prensa,

Testamento de Albert Greyhound

Es mi última voluntad dejar a mi amigo, asesor y abogado Bruce Spellman al cargo de mi fortuna y compañía por un periodo de dos semanas posteriores a mi muerte, durante las cuales dispondrá de encontrar a mi primer hijo, nacido del vientre de Cecile Farrell. Transcurrido dicho tiempo, si se ha cumplido mi anhelo personal de dar con ellos, estos serán los herederos del 60 % de mi patrimonio, y Bruce Spellman, del 40 % restante, en calidad de agradecimiento y como seguro de que no acepte sobornos por parte de la arpía avariciosa de mi mujer y los derrochadores malcriados de sus hijos, si llegasen a conocer las condiciones de este testamento. En caso de transcurrir dicho tiempo sin resultados satisfactorios en la búsqueda, me resignaré desde mi sepulcro con que mis herederos dispongan de mi herencia como la ley dicte.

Ordeno que mis familiares no sean informados del contenido de este testamento durante esas dos semanas y que se les deniegue el acceso a mi fortuna usando como excusa la necesidad del saneamiento previo de asuntos fiscales.

La única información que puedo aportar de Cecile además de su apellido de soltera, Farrell, es el resguardo de compra de un billete de autobús con el que mi padre se deshizo de ella cuando quedó embarazada y la envió a vivir a un gueto al sur de la ciudad, Despair Creek.













los investigadores acuden al despacho del abogado por su propia petición. Allí, Spellman se reúne en privado con ellos, mientras que a los atónitos y furibundos familiares del difunto, que se encuentran allí, se les deniega la entrada.

El abogado informará a los personajes jugadores que quiere contratarlos para un trabajo póstumo para el difunto. La paga es bastante generosa, una suma cuantiosa por día de trabajo, y un considerable dineral si consiguen llevar a cabo el acuerdo. Entonces, Spellman procederá a leer el testamento, donde se realizan algunas peticiones extrañas, como la contratación de los investigadores y el hecho de mantener a la familia aparte de la lectura.

Poco después de que los investigadores inicien sus pesquisas, recibirán noticias de Renata, la viuda Greyhound, que desea entrevistarse con ellos. Renata pretende averiguar qué hay detrás del retraso de la lectura del testamento y por qué este grupo de supuestos expertos ha estado presente mientras que a ella y a sus hijos se los mantiene desinformados. Al no obtener respuestas, tratará de sobornar a los personajes para saber qué está pasando, pero si ceden, se arriesgarán a no ver un centavo del pago prometido por Bruce Spellman.

Si siguen las indicaciones del testamento de Albert Greyhound, llegarán a Despair Creek, donde vive Cecile Farrell, una anciana de carácter agrio que sobrevive a duras penas con una pensión nimia. La anciana se ha mudado tantas veces que encontrarla resultará un infierno de varios días de seguirle el rastro y tratar de pasar inadvertidos para un tipo extraño que parece seguir el mismo juego que los investigadores. Tras conseguir que la vieja suelte la lengua, los protagonistas serán abordados por el tipo, que trabaja para la familia del difunto. Ofrecerá promesas de generosas recompensas si abandonan el caso.

El hijo de Albert Greyhound es Johnny, un sacrificado camionero viudo que resulta fácil de encontrar: asistirá al oportuno funeral de su madre, Cecile. Después del humilde sepelio y de brindarle a Johnny la información de la herencia de su padre biológico, los protagonistas serán interceptados esta vez por Ballin Greyhound, hijo pequeño del fallecido magnate, que amenazará a los personajes exigiendo por última vez que se retiren del caso. En su vuelta a la ciudad, serán víctimas del asalto de unos matones que los perseguirán intentando echarlos de la carretera e incluso, metralleta en mano, dispararán al vehículo para tratar de deshacerse de los protagonistas y los resultados de sus investigaciones.

Albert Greyhound: *(«Sabueso magnate pusilánime»).* Greyhound era el dueño de la mayor compañía de autobuses de los Estados Unidos, fundada con la fortuna heredada de su padre, un rico propietario de muchas de las primeras fábricas aparecidas en la era industrial. El anciano Albert era un hombre afable y de carácter menos tiránico que su padre. En su juventud estuvo enamorado de una chica con la que soñó formar una familia, hasta que su padre se interpuso. Despreciando a aquella «chica del montón», el padre de Greyhound obligó a su hijo a que se separara de ella, y, pagándole un billete de autobús a algún otro sitio, se deshizo de la joven, que ya albergaba en su vientre a su futuro nieto. Greyhound vivió buena parte de su vida desencantado con su matrimonio con Renata, una mujer opresiva y de frío corazón que no veía en Greyhound más que una fuente



de dinero ilimitado. Probablemente el hastío por su familia y el recuerdo del amor perdido hicieron que Greyhound creara ese peculiar testamento como golpe final.

Bruce Spellman: *(«Cotorra abogado con recursos». Ficha de abogado, página 103)*. Es un tipo mayor, aunque no tan anciano como Greyhound, bastante sobrio y de tono amable que siempre encuentra el mayor número posible de palabras para transmitir los mensajes más sencillos. Spellman es el responsable de contactar a los protagonistas e invitarlos al velatorio de Greyhound: «Vengan vestidos elegantemente, pónganse la mejor prenda que tengan o alquilen un esmoquin si es necesario. Greyhound era un hombre importante y, como tal, habrá mucha gente importante velándolo, la prensa y puede que media ciudad. Después hablaremos, y es en esa charla donde les haré un jugoso encargo, pero necesito que estén en la ceremonia. Quizá sea relevante, no lo sé. Pero por la suma de dinero que les voy a pagar no sentirán que estén perdiendo el tiempo». Después del velatorio, los citará en el bufete que regenta, donde los hará participes de la singular última voluntad del difunto, que, para escándalo de la viuda e hijos, es una lectura privada para los protagonistas.

Renata Greyhound: *(«Reno cazafortunas venida a más». Ficha de ama de casa, página 90)*. La viuda es una mujer mayor, aunque más joven que su marido, de expresión severa y labios apretados, a la que rápidamente se le reconoce un carácter manipulador y avaricioso. Viste trajes caros acompañados de caros accesorios y joyas. La primera vez que coincide con los protagonistas no les hará el menor caso ni les demostrará deferencia alguna, sencillamente montará en cólera por el insulto que le supone no estar invitada a la lectura del testamento de su marido: «¡Es insultante! ¡¿Qué ultraje es este?!».

En cambio, la segunda vez que vea a los investigadores, será en la mansión Greyhound y por invitación suya. En esa ocasión se mostrará cordial y zalamera. Tratará de sonsacarles información acerca del testamento fingiendo saber de qué se trata. En realidad no sabe nada, pero preguntará a los personajes por su opinión al respecto. Si, después de un par de intentos descarados de cotillear para que los personajes se vayan de la lengua, no consigue resultados, su verdadero carácter saldrá a la luz. Se levantará indignada y furiosa y ofrecerá dinero a los personajes para que le digan qué ponía en el testamento. «¡Exijo saber de qué trataba! ¡Como viuda, estoy en mi derecho!».

Ballin Greyhound: *(«Gacela ricachón hijo de mamá». Ficha de niño rico, página 98)*. El hijo pequeño de Greyhound es un tipo de mediana edad, arrogante y engreído, al que los personajes protagonistas verán en el funeral y la lectura del testamento. En algún momento después de que encuentren a Farrell, Ballin se encarará a los personajes profiriendo amenazas. Ha oído a su madre hablar con Jerry Delgado y no está dispuesto a que su herencia se la quede un cualquiera. Sin ningún tipo de escrúpulos, tratará de intimidar a los protagonistas con bravatas en las que ensalzará la importancia de su persona y su familia y lo peligroso que puede resultar como enemigo. Más tarde, mientras los investigadores regresen a la ciudad, un coche negro tratará de embestir al de los personajes: se trata de Ballin y algunos asociados suyos, que llegarán incluso a abrir fuego contra los protagonistas.









Jerry Delgado: *(«Jerbo detective mediocre». Ficha de detective, página 101)*. Este tipo escurridizo ha estado siguiendo a los personajes desde poco después de su entrevista con Renata. También ha estado husmeando en el despacho de Spellman y ha averiguado el contenido del testamento. Poco después de que los protagonistas abandonen el apartamento de la vieja Cecile, el hurón abordará a los personajes y dirá trabajar para la familia Greyhound: «Aún no pueden pagaros, pero si rechazáis el caso, la viuda Greyhound os ofrecerá una gran suma de dinero en compensación». No se enzarzará en una larga discusión. De hecho, será bastante brusco en su oferta, y si la rechazan, se largará con un: «Así se lo haré saber a la familia». Y no volverán a verlo.

Cecile Farrell: *(«Vieja hiena avinagrada». Ficha de anciano, página 105)*. Esta fumadora empedernida de carácter amargo lleva años cambiando de domicilio, habitando hogares cada vez más y más baratos, subsistiendo con su exigua pensión tras una vida como camarera. Su mala actitud relucirá desde el primer momento. Recibirá a los personajes con insultos y entre toses, y los instará a irse: «¡Váyanse a la mierda, sacos de pus! Tengo cosas mejores que hacer que escuchar a unos pazguatos vendedores de tostadoras». No obstante, cuando conozca el motivo de la visita, se quedará perpleja unos segundos y después se interesará por el asunto. «Intenté engatusar a ese finolis de Albert Greyhound, sí, pero su padre me echó de allí a patadas. Hubiera vivido muy bien si no fuera por aquel viejo ricachón envarado. Pero no, señor, tuvo que ponerme en la calle. Me dio algo de dinero y me alquiló un apartamento unos meses. Eso y un asqueroso billete de autobús es todo lo que conseguí, y tuve que cuidar a su nieto fregando antros y sirviendo bebidas. ¿Qué es lo que se le ha perdido aquí ahora?». Cuando pregunten por su hijo, fingirá desconfianza, solo para sacar algunos billetes por la información. En cuanto se los guarde, revelará sin ningún pudor que su hijo, Johnny Farrell, vive en una habitación alquilada en una pensión y trabaja de camionero de largo recorrido tratando de ganar todo el dinero posible para mandárselo a sus suegros, que cuidan de sus hijas desde que su esposa murió. «Ese desagradecido no le envía ni un céntimo a su pobre madre».

Johnny Farrell: *(«Chacal padre extenuado». Ficha de estibador, página 105)*. Es un hombre de aspecto cansado y taimado con negras ojeras y hombros caídos. Cuando los investigadores vayan a buscarlo a la pensión, verán que está de viaje, y el casero les informará que solo aparece cada dos o tres días, a veces más. Llega tarde, duerme y se va temprano. Los protagonistas tendrán que esperar cerca de la pensión para coincidir con él o preguntar en la compañía para la que trabaja. Cuando finalmente se enteren de que está en la ciudad, sabrán que se ha tomado el día libre para ir al funeral de su madre. Efectivamente, la primera noticia que Johnny ha recibido al llegar de viaje es la de la muerte de su madre, al parecer, de una insuficiencia respiratoria mientras dormía, y será todo lo que puedan averiguar sin encontrarse con él en el cementerio local. El entierro es una ceremonia sencilla en la que solo están presentes el sacerdote, el sepulturero y Johnny, vestido con ropa negra muy gastada. Sin ánimos de entrevistas, entre airado y apesadumbrado, se negará a hablar con los protagonistas y hará un amago de marcharse cabizbajo, pero cuando se entere del asunto de la herencia, pedirá a los protagonistas la dirección de «ese tal Spellman» para visitarlo al día siguiente. Mientras tanto, quiere descansar un poco y visitar a sus hijas en casa de sus suegros.

Último Asalto

Joe Hallenbrock es un boxeador segundón que ha recibido una segunda oportunidad: por fin ha comenzado a ganar combates y a sacar algo de dinero que llevar a casa. Pero algo debe de haberle ocurrido cuando su mujer, Teri Flakes, acude desesperada a los viejos amigos de su marido, ya que junto a ella forman el limitado círculo de amistades del boxeador. Nadie parece saber en qué anda metido, lleva una temporada sin entrenar y no se le ha visto el pelo por el gimnasio. El único que podría decir algo acerca de su paradero es un adicto cuya carrera en el boxeo tuvo menos éxito aún que la de Joe.

Joe era un boxeador entrado en años cuya carrera profesional nunca llegó a despegar del todo, pero últimamente estaba teniendo algo de éxito y consiguiendo unos buenos ingresos con los que sacar adelante su vida. Por fin, a Teri y Joe estaba yéndoles bien: habían conseguido tener las facturas al día y habían liquidado la hipoteca. Hasta habían empezado a ahorrar y estaban haciendo planes de tener un hijo. Pero desde hace varias noches Joe no aparece por casa. En el gimnasio no saben nada. Un día llegó, pagó sus cuentas y no se le volvió a ver. A los personajes jugadores no les costará mucho comprobar que una parte de la historia no es cierta: Joe no está combatiendo, al menos públicamente. Teri no iba nunca a los combates, pero las magulladuras de Joe sin duda eran auténticas. Algunas indagaciones los conducirán hasta un yonqui que anda en paradero desconocido, parece que escondiéndose por unas cuentas pendientes con demasiada gente.

Cuando finalmente den con el yonqui, Campeón Perlmutter, saldrá a la luz que está colaborando con un circuito clandestino de peleas sin guantes, reclutando a algunos tirados y hombres desesperados para jugarse el tipo a cambio de algo de dinero. Moverse entre gente tan peligrosa es muy difícil. El único modo de entrar es hacerse pasar por un tirado más inscrito por Campeón y llegar hasta el fondo del asunto. Parece que Joe había estado luchando, y en su condición de boxeador experimentado había logrado hacer algo de dinero, pero hace unos días que nadie sabe de él y no parece fácil obtener respuestas. Mientras tanto, la campana suena y el personaje infiltrado tendrá que partirse la cara…

Teri Flakes: *(«Serpiente enamorada crédula». Ficha de camarera, página 92)*. Teri es la mujer de Joe. Llevan varios años juntos y, aunque no conoce íntimamente a los protagonistas, ha coincidido con ellos algunas veces. Aunque siempre ha apoyado a Joe, sabe que es un poco mayor para seguir tratando de triunfar en el mundo del boxeo. Desde hacía una temporada, Joe había empezado a pelear, estaba trayendo dinero a casa y les iba bien. Con las facturas al día, habían comenzado a ahorrar para tener un hijo. Teri iría a los combates si Joe se lo hubiera pedido, pero parece que ambos habían decidido no sacar el tema por acuerdo tácito. La serpiente nunca habría sospechado que Joe le ocultaba algo, pues volvía a casa con contusiones en la cara, las costillas y los nudillos, y parecía contento con el dinero que estaba ganando, aunque nunca dijo una sola palabra de los combates.

Regulares del Rock Gym: *(«Aspirantes a estrellas de boxeo». Ficha de boxeador, página 99)*. Este es el gimnasio en el que Joe ha entrenado siempre. Es frecuentado por el señor Lang, el propietario, algunos veteranos que ejercen de entrenadores y toda una horda de jóvenes aspirantes a estrellas del boxeo. La mayoría sabe quién es Joe: un tipo bastante bueno que podría ejercer como entrenador, pero demasiado viejo para triunfar como boxeador profesional. Hace unos meses dejó de aparecer por el gimnasio. Una mañana llegó con el viejo Satterfield. Estuvieron contando billetes, pero después de una acalorada discusión y varios gritos, Joe se marchó bastante airado. A los regulares del gimnasio les parece que Joe se enfadó por las preguntas del entrenador.

Entrenador Satterfield: *(«Entrenador tortuga veterano». Ficha de promotor, página 99)*. Este hombre, que vive en

un apartamento minúsculo junto a una panadería, es casi un anciano. Aunque tiene manos grandes con nudillos marcados, su enclenque figura y su piel surcada de arrugas dan testimonio de su avanzada edad y de su fragilidad física. Satterfield se mostrará preocupado por las preguntas que reciba acerca de Joe y tratará de averiguar qué ocurre con él y por qué lo buscan. En efecto, hace unos meses, después de algunas insistencias de Joe por saldar su deuda, se reunieron en el Rock Gym e hicieron cuentas. Desde entonces no han vuelto a verse. «Joe no quiso decirme de dónde había sacado el dinero. Dijo que andaba haciendo algunos negocios por ahí. Nombró a Campeón Perlmutter, un yonqui y antiguo boxeador que siempre anda metido en negocios sucios. No me gusta, no es trigo limpio. Joe se enfadó bastante cuando le pregunté en qué negocios andaba metido con ese yonqui. Pero hay algo más: Joe tenía heridas en las manos y en la cara, pero no eran moratones de boxeo, eran el tipo de lesiones que se hace la gente cuando pelea sin guantes».

Los personajes jugadores podrán averiguar que Campeón Perlmutter frecuenta los peores bares del barrio, pero encontrarlo va a resultar una tarea ardua, pues el viejo lleva unos días desaparecido. Tras hacer las preguntas adecuadas a las personas correctas, saldrá a la luz que Campeón le debía bastante dinero a un camello habitual.

Lloyd Morrisette: *(«Llama traficante exótico». Ficha de camello, página 90)*. Este es el camello habitual de Campeón. Es un tipo alto y delgado que viste un gastado jersey de cuello alto y una cazadora casi nueva. Tiene un marcado acento canadiense y lleva sus negocios desde una mesa en el rincón más oscuro del bar más oscuro del puerto, en el que consume bebidas extravagantes que él considera exóticas. Efectivamente, Campeón le debe dinero. «Como a tantos otros», dirá. «Si le encontráis no os olvidéis de decírmelo. O a McCoy, tengo entendido que a él también le debe una suma importante. Sé que se esconde para no pagarme, pero más interés tiene en esconderse para que McCoy no le encuentre. Digamos que McCoy no tiene tanta paciencia con los morosos como yo. No me extrañaría que ese viejo yonqui de Perlmutter apareciera un día varado en la playa, o en el muelle, colgado de las pelotas y con las tripas fuera».

Pat McCoy: *(«Alce irlandés matón perdonavidas». Ficha de matón, página 92)*. Esta montaña de músculos trabaja como matón para uno de los corredores de apuestas más importantes del mundo del hampa en la ciudad, el señor O'Reilly. O'Reilly no es famoso por su bondad ni su paciencia, pero al lado de su matón Pat McCoy, parece una hermanita de la caridad. Pat es un bruto especializado en dar mamporros, ajustar cuentas y cobrar deudas. Y lleva cuatro días pateándose el barrio del puerto, sus antros y escondites. Abordarlo de manera descortés puede resultar dañino para la salud. En cambio, unas preguntas acompañadas de una invitación a beber y sacarle rápidamente el tema de que tienen objetivos comunes, o que incluso pueden darle el trabajo hecho, harán que Pat revele lo que sabe: «Ese puto yonqui le debe dinero a media ciudad, a su camello y al señor O'Reilly. Su camello no sé, pero yo tengo intención de romperle todos los dedos de las manos, a ver si así se da prisa en devolver lo que debe. Pero si os han dicho que yo me lo he cepillado ya o que el señor O'Reilly le quiere muerto, no es verdad. Empiezo a pensar que el viejo Teodore cumplió su promesa y le pegó un tiro en la espalda. Sí, el viejo Teodore, el de la tienda de cebos,



se la tiene jurada. Ese cerdo apestoso de Perlmutter anda pasándole droga a su hija, Sookie. Y me han contado que hace ya tiempo le echó a patadas de su almacén y le amenazó a gritos delante de todos los pescadores».

Teodore Stephens: *(«Cebra marinero retirado y mejor amigo de los pescadores». Ficha de barman, página 89).* Este pescador se retiró para montar una tienda de cebos cerca del muelle, que vende principalmente a turistas. Su hija Sookie le ayuda en la tienda. Últimamente Sookie ha estado dejando entrar a Campeón en el almacén y han estado acostándose juntos mientras compartían las dosis que este conseguía de Lloyd. Cuando el viejo Stephens los descubrió, echó al yonqui del almacén a punta de escopeta. Lo último que le dijo fue que si volvía a verlo cerca de su tienda o de su hija, le metería una perdigonada por la espalda sin avisarle siquiera. Muchos fueron los que escucharon aquella amenaza, pero la situación ha empeorado ostensiblemente: Sookie ha quedado embarazada y todo el mundo sabe quién es el padre. Teodore desvelará su enfado en cuanto le nombren a Campeón Perlmutter comenzando a maldecir a grito pelado. No sabe dónde se encuentra, pero no se sonroja al afirmar que, cuando encuentre a ese yonqui asqueroso, «le volará los huevos con la escopeta».

Sookie Stephens: *(«Cebra adicta sin futuro». Ficha de prostituta, página 92).* Aunque es una chica joven, resulta poco agraciada y tampoco tiene muchas luces. Desde que su padre descubrió su embarazo, este no le quita el ojo de encima. Durante el día, la tiene en el almacén y no deja que atienda ni en el mostrador. Al caer la noche, la lleva a tirones a casa. Si en algún momento los protagonistas consiguen hablar con ella sin que esté su padre delante, Sookie confesará no sentir ninguna atracción por Campeón, pero cuando está colocada, y como no le gusta a ningún chico de su edad, no le importa que Campeón le haga cosas cuando están a solas. Desde que su padre la tiene controlada tiene bastante mono, pero el único que puede conseguirle dosis es Campeón, de modo que pedirá a los personajes jugadores que le lleven un mensaje a un barco donde está escondiéndose: necesita colocarse y quiere que Campeón le deje algunas dosis escondidas en las macetas de la ventana.

Campeón Perlmutter: *(«Asno traficante adicto». Ficha de camello, página 90).* Aunque demacrado y consumido por su adicción a las drogas, este hombre, que vivió tiempos mejores, conserva una buena derecha y puede correr rápido si la situación lo exige. De nuevo tras la pista del yonqui, será fácil encontrarlo. Las indicaciones de Sookie llevarán a los protagonistas hasta un pequeño barco con la pintura desconchada y tan viejo que parece un milagro que se mantenga a flote. Campeón intentará pasar desapercibido, pero si lo rodean, golpeará a alguno de los protagonistas y saldrá corriendo a esconderse si tiene la oportunidad. Aunque al principio será reacio a responder preguntas, algo de dinero o unas amenazas le soltarán la lengua. Campeón confesará haber metido a Joe en un



circuito de peleas clandestinas en el que le fue muy bien, pero no le siguió la pista mucho tiempo y desconoce que le haya pasado algo. También dirá que lleva escondido varios días y no tiene noticias de nadie. Si pretenden averiguar algo más acerca del circuito, Campeón dejará claro que lo llevan tipos peligrosos del hampa. «Estáis locos si pensáis meter allí vuestros hocicos. Allí solo entran mafiosos para apostar y tirados para saltarse los dientes a puñetazos».

Si alguno de los personajes jugadores tiene un trasfondo criminal adecuado, podría llegar a colarse, y quizá con un acompañante, dependiendo de su profesión. Otro modo de introducirse en el mundo de las peleas es hacerse pasar por un acabado y acudir a la dirección que le sonsaquen a Campeón. Una vez dentro del circuito de apuestas y peleas, el asunto se volverá delicado. Nadie parece saber nada nuevo de Joe Hallenbrock. Era uno de los luchadores del señor Pietrov con más éxito, pero entonces desapareció.

Aleksei Pietrov: *(«Morsa corredor de apuestas sin escrúpulos». Ficha de promotor, página 99)*. Este hombre de opulenta riqueza y masa corporal es el principal promotor de boxeadores del circuito. Cada vez que uno de los luchadores destaca, pasa a trabajar para él y a participar en las peleas de mayor categoría, en las que llegan a moverse grandes sumas de dinero en apuestas. Hacerle demasiadas preguntas sobre Joe hará que sospeche, y sus matones no tardarán en sumarse al «interrogatorio». En cambio, podrán convencerlo de involucrarse en apuestas personales, si es que no es él mismo el que lo propone antes. También se interesará por cualquier luchador que gane un par de peleas seguidas, algo que no costará mucho al personaje infiltrado, ya que los nuevos suelen ser indigentes o gente muy desesperada. Tarde o temprano, el luchador que destaque tendrá que hacer frente a rivales más duros, pero recibirá las atenciones del señor Pietrov.

Si los protagonistas se mantienen cerca, no tardarán en ver lo que les pasa a los luchadores de éxito cuando tratan de dejarlo: Pietrov los amenaza para que hagan una última pelea contra algún luchador no tan favorito, y en esa pelea, el que quiere retirarse recibe una paliza ejemplar a manos de la futura nueva estrella. Así, el señor Pietrov gana una gran suma de dinero en las apuestas contra su propio luchador. En realidad, se droga al que quiere retirarse, lo que provoca que la pelea acabe mal para él y que las apuestas sean muy lucrativas.

Si alguno de los personajes se ha infiltrado, es especialmente dramático que se vea en la tesitura de tener que combatir bajo los efectos de alguna droga que le han suministrado sin él saberlo. Si no hay nadie fingiendo ser un luchador más, puede que alguno escuche a hurtadillas al señor Pietrov dar instrucciones para «ayudar a jubilarse» al luchador y al matón que recibe la orden contestar: «Sí, señor Pietrov. Le daremos las mismas vitaminas que a Joe». Sea como sea, es en las peleas clandestinas donde los protagonistas darán con el motivo de la desaparición del marido de Teri Flakes.



Hombre Muerto

James Ferrer es un hombre condenado a la silla eléctrica que busca desesperadamente que alguien demuestre su inocencia. Se le acusa de asesinato en primer grado de su esposa, Susan, a la que engañaba con una antigua secretaria. Además del móvil obvio, numerosos testigos que lo vieron huyendo de la escena del crimen lo han identificado. Existen pocas evidencias más, y el interrogatorio a los testigos no hará progresar las investigaciones… hasta que se descubra un horrible secreto del pasado de James.

Desde sus nuevos aposentos en la prisión estatal, James Ferrer realiza llamadas desesperado en busca de un investigador capaz de demostrar su inocencia. Fue condenado a muerte por el asesinato de su mujer hace apenas dos semanas, pues el móvil que lo llevó a hacerlo parecía claro y hubo varios testigos presenciales que lo sitúan en la escena del crimen a la hora en que se estima que murió la mujer. Los testimonios de los testigos permiten reconstruir los hechos con bastante fidelidad: James apareció poco antes del anochecer en un taxi. Un rato después, lo que se estima que duró su ataque a Susan, que se limitó a unos violentos forcejeos antes de finalizar el atroz estrangulamiento, salió de la casa por la puerta delantera con la luz del porche encendida. Cruzó la calle para pedir a su vecina que si podía usar su teléfono para llamar a otro taxi y volvió a marcharse, para no aparecer hasta horas más tarde caminando y con una lata de gasolina en la mano, momento en que fue detenido por la policía, que estaba esperándolo.

La investigación de la policía fue bastante fugaz. Los vecinos y los dos taxistas identificaron a Ferrer de forma unánime. El hecho de que Ferrer se negara a declarar dónde había estado aquella noche hasta bien avanzado el juicio, momento en que reconoció haber estado visitando a su amante, Eve Pumé, fueron dos circunstancias que motivaron el veredicto de culpabilidad.

Ferrer afirma que su coche se averió cuando volvía de ver a Eve, pero esto no le ha servido de nada. Aunque los investigadores repasen los testimonios, o incluso vuelvan a interrogar a los testigos, no encontrarán ninguna incongruencia. Ferrer fue visto por varias personas de manera bastante burda, casi intencionada. Se le vio llegar y marcharse en taxis diferentes y dos de sus vecinos avistaron su presencia, e incluso pasó un rato en casa de una vecina realizando una llamada telefónica. Aunque la investigación parece un túnel del que los investigadores no pueden desviarse, existen evidencias de que la dirección del vehículo, que se encuentra en el depósito de la policía, se averió tras ser saboteada de manera que se averiara en pleno funcionamiento.

Con esa pista, Ferrer les hablará de un antiguo cliente que no quedó satisfecho con el coche que compró en su negocio, Ferrer's Cars. Aunque esa pista no llevará a los investigadores a nada, tras interrogar al tipo, Ricky Muller, un trabajador portuario que asegura que no tiene nada que ver con el asesinato de la mujer de Ferrer ni con el vehículo saboteado, y a su jefe, que confirmará la coartada de su











trabajador, alguno de los investigadores será testigo de cómo un hombre con un asombroso parecido a Ferrer habla con alguien en el puerto. Al verse reconocido, el doble de Ferrer iniciará una huida, y conseguirá escapar en coche después de una frenética persecución por el abarrotado muelle de carga. El tipo con el que hablaba ha cerrado un trato para colar al individuo en un barco dentro de dos noches a cambio de una cuantiosa suma, y podrá revelar un número telefónico de contacto, perteneciente al motel Sunrise. Ferrer parecerá impactado por esta información y, entre sollozos, nombrará a su hermano gemelo muerto en la guerra.

James Ferrer: *(«Hurón timorato con suerte». Ficha de vendedor ambulante, página 90).* Cuando era joven, sus padres murieron en un accidente marítimo. Aunque era un chico de carácter fuerte y con la cabeza bien amueblada, el reclutamiento y posterior muerte de su hermano y única familia que tenía lo deprimió y lo volvió emocionalmente inestable. Tardó un tiempo en superar y recomponerse de su situación, a medida que iba haciéndose cargo de Ferrer's Cars, el negocio familiar del que era único heredero. Pronto se casó y tomó las riendas de su vida. Salvo por sus infidelidades, durante años fue un ciudadano ejemplar, hasta que fue encarcelado.

Tras una escapada pasional con Eve Pumé, una antigua secretaria de Ferrer's Cars, James volvía a casa en su Ford Coupe último modelo cuando sufrió una avería en la dirección. Tras descubrir que un cable estaba partido y que el depósito de gasolina se había perforado en el accidente, cogió una lata de gasolina que llevaba vacía y comenzó a caminar rumbo a su casa mientras rememoraba su encuentro amoroso con Eve en el motel Sunrise y planificaba las reparaciones que tendría que hacerle al vehículo al día siguiente. Pero no pudo regresar a buscarlo. Después de una larga caminata en plena noche por una solitaria carretera, llegó a casa para ser detenido y, al poco, condenado por asesinato.

Eve Pumé: *(«Puma oficinista cualificada». Ficha de camarera, página 92).* Joven y de origen humilde pero con un gran talento comercial, trabajó durante una temporada en Ferrer's Cars como secretaria, pero abandonó el puesto al conseguir una plaza en una sucursal bancaria. Hace un par de años coincidió con James, su antiguo jefe, en un bar de *jazz,* y pronto comenzaron un idilio. Acostumbraban a verse un par de veces al mes en el motel Sunrise, un lugar apartado y discreto. Si se le aprietan las tuercas o se ve atrapada, confirmará que James estuvo con ella la noche del crimen, hacia las seis de la tarde, un par de horas antes de los hechos.

Phillip Tamus: *(«Hipopótamo taxista con la boca grande». Ficha de taxista, página 97).* Este taxista con sobrepeso, un incorregible sentido del humor y una boca que no cierra nunca confirmará que recogió al «tipo ese del juicio» sobre las seis y media en el motel Sunrise, «un lugar para parejitas que no quieren ser vistas en público, ¿sabe usted?». Le indicó que lo llevara hasta Burrow Street, adonde llegaron en unos veinticinco minutos. Tamus dirá que el tipo iba «muy serio, como cabreado y mirando por la ventana sin decir nada. Casi se le podían oír rechinar los dientes, ¿sabe usted?».

Kevin Squid: *(«Calamar fisgón perspicaz». Ficha de taxista, página 97).* Este taxista, pálido y larguirucho, de dedos flexibles, es bastante sobrio y triste, con acento europeo. Posee el don de hacer que la gente hable haciéndoles preguntas cortas. Recibió un aviso por radio de recoger a alguien en el número 72 de Burrow Street. «Era un tío muy serio, que aunque iba callado parecía preocupado o enfadado por algo. Le pregunté que cómo le iba, y que me moría de ganas de terminar de trabajar y tomar un trago, que si él tenía que trabajar o si también le apetecía un trago. Ya saben, la típica pregunta que se hace para que la gente se suelte y se desahogue. Y el tío empezó a farfullar que si todo era un asco, que te sacrificas por los demás y te lo pagan olvidándote y quedándose con lo tuyo. Parecía bastante quemado, ya saben. No entendí de qué hablaba, pero lo supe cuando la policía vino a verme. Supe que ese tío era culpable».

Ted Quokka: *(«Koala jubilado cotilla». Ficha de anciano, página 105).* Vecino de los Ferrer, Ted es un hombre maduro, un prejubilado, cuyas aficiones son ver deportes en la televisión, quejarse de su pensión y beber cervezas sin camiseta en la mecedora del porche mientras observa



las idas y venidas de sus vecinos. El día del asesinato de Susan vio a Ferrer bajarse de un taxi. «Eso e mu raro, así digo, que ese tío que vende coche ande de aquí pallá en taxi». Después de oír algunos ruidos inusuales, «se oyó como mucho alboroto ahín, así digo, pero ni grito, ni na. Solamente uno gorpe». Vio cómo Ferrer volvía a salir y cruzaba la calle para entrar en casa de los Newbell. «Depué yo etaba cortando lo seto, que yo no etaba cotilleando ni na, pero sin queré vi que etaba toa la casa revorvía y Susan no contetaba al timbre y entonce llamé a la policía, así digo».

Patrice Newbell: *(«Marsupial hormiguero vecina correcta». Ficha de ama de casa, página 90)*. Esta abnegada esposa y madre de familia acababa de llegar a casa cuando Ferrer llamó a su puerta para pedirle usar el teléfono y llamar un taxi. «No hacía ni cinco minutos que había llegado de trabajar en mi turno en la carnicería cuando James llamó al timbre y me pidió usar el teléfono. Parecía bastante preocupado, pero no me quiso decir si le pasaba algo ni quedarse a esperar. Después de llamar, salió a la calle y no supe nada de él hasta que la policía vino. Pero solo lo vimos desde la ventana, mientras cenábamos, mi hijo y mi marido, que siempre se quedan hasta más tarde en la carnicería».

Ricky Muller: *(«Topo porteador tacaño». Ficha de estibador, página 105)*. Ricky es un hombre bastante corpulento y de baja estatura, de manos grandes que siempre soban una descosida y sudorosa gorra que lleva puesta. Hace tiempo compró un coche en Ferrer's Cars y discutió airadamente con James porque tenía fundida la luz del salpicadero. Después de insistir varias veces, terminó cambiándola él mismo y se olvidó del tema. Lo cierto es que apenas recuerda el incidente. La noche del crimen estaba trabajando en el muelle, y su jefe, el señor Burn, puede confirmarlo.

Capitán Red Sordilius: *(«Demonio de Tasmania patrón endeudado». Ficha de capitán de barco, página 104)*. Un hombre negro y nervioso que viste botas de goma y un impermeable amarillo. Es el capitán de un pequeño barco mercante que subsiste apenas con unos pocos envíos y que de vez en cuando acepta mercancías de contrabando a cambio de un buen pellizco. Ha hablado con el doble de James Ferrer para sacarlo de la ciudad oculto en su barco. En el momento en que son descubiertos por los personajes jugadores, el doble le está pagando la mitad del dinero acordado por el servicio. Lo único que Sordilius podrá revelar es que el doble de Ferrer lo abordó hace unos días en uno de los bares que frecuentan los trabajadores del puerto y le dio un número de teléfono de contacto, el número del motel Sunrise.

Jet: *(«Golondrina palurdo entrometido». Ficha de empleado de motel, página 101)*. Es el propietario del motel Sunrise y, junto a una empleada de limpieza, todo el personal. Si los investigadores le dan una descripción de James o de su doble, Jet afirmará que visita el lugar con cierta frecuencia, acompañado de un señorita joven muy hermosa, y que alquila una habitación, normalmente la 7, para una tarde. Sin embargo, en las últimas cuatro semanas, además, ha estado pagando por la habitación 13 a tiempo completo, aunque cuando fue con la señorita de siempre hace tres semanas volvió a alquilar la 7 para la tarde, además de tener la 13. «¿Quién sabe por qué alquiló dos habitaciones al mismo tiempo? Siempre digo que hay gente para todo». Por último, Jet añadirá que el tipo llegó hace unos pocos minutos bastante apresurado y se encuentra en la habitación 13.

Thomas Ferrer: *(«Hurón asesino resentido». Ficha de militar de permiso, página 89)*. Thomas no es Thomas. Thomas es James, el verdadero James y hermano gemelo de Thomas, que lleva desde hace años haciéndose pasar por su hermano. James siempre fue el fuerte y el que sostuvo a su débil hermano, que desde la muerte de sus padres se volvió bastante dependiente, inestable y flojo de voluntad. Mientras James iniciaba sus estudios universitarios de Economía, Thomas se hacía cargo del negocio familiar, aunque con una gestión bastante torpe. Entonces Thomas fue llamado a filas, pero James, sabiendo que su frágil y cobarde hermano no duraría mucho en la guerra, se cambió por él. James no lo pasó muy bien, y cuando se

vio rodeado de los cadáveres de sus compañeros, le puso las placas a un soldado con la cara desfigurada y huyó, de modo que fue declarado muerto en combate. Durante muchos años ha trabajado como marinero por aquí y por allá. Avergonzado por su deserción, y más aún por tener que ser el que acudiera al blando de su hermano en busca de ayuda, se ha mantenido alejado. Pero por bromas del destino, uno de los barcos en los que trabajaba terminó llevándolo a su ciudad natal. Llevado por la curiosidad, decidió averiguar qué había sido de su hermano y de su negocio. Lo que encontró fue a su asustadizo y enclenque hermano viviendo la vida que debía ser suya: una casa unifamiliar, el negocio que heredaron de su padre y la novia que James tuvo que dejar para ir a la guerra por él. Thomas no solo estaba casado con ella, sino que le era infiel. Entonces, todos los años de vergüenza y bochorno escondiéndose por haber sido un desertor y haberse expuesto a la muerte para salvaguardar la vida de su hermano se combinaron en una amarga sensación de engaño y humillación, que le hicieron elaborar un descabellado plan para asesinar a la mujer que no había sabido reconocer a su fraudulento novio y al hermano desagradecido que había tomado todo cuanto a él le correspondía.

Cuando los investigadores lleguen a la habitación 13 del motel, se la encontrarán a medio recoger, con la ventana de atrás abierta y un rastro de huida apresurada a través del bosque que los llevará directos al verdadero James.

Romano y Genofette

Romano Leone y Genofette Stinktier son dos jóvenes enamorados atrapados entre dos mundos. Romano, hijo de un padrino del hampa y acostumbrado a salirse con la suya con todo el mundo. Genofette, una hermosa joven de la alta sociedad criada entre algodones. Acosados por las imposiciones de sus progenitores y a pesar de ser dos de los personajes intocables de la ciudad, el precio de su seguridad parecerá caer en picado cuando se vean atrapados en una peligrosa tormenta en la que el mundo del hampa y la *jet set* de la ciudad medirán sus fuerzas para hacer prevalecer su voluntad sobre los amantes.

Canpolat Stinktier, el rico propietario de la cadena de restaurantes Finnest, contratará o extorsionará a los protagonistas para que descubran el motivo de las continuas escapadas que últimamente tienen desaparecida a su hija Genofette, y que descubran en qué emplea sus largas ausencias durante los fines de semana. La hija lleva tiempo ocultando que sale con Romano, hijo de un capo de la mafia del cual está profundamente enamorada. Romano, en cambio, no tiene más interés en la muchacha del que podría tener en cualquier otra, y preferiría disfrutar más de



su libertad, pero su padre, Montuccio Leone, lo presiona para que mantenga la fachada de cortejador enamorado, y así entrelazar su imperio criminal con la fortuna y recursos del padre de la muchacha a través del matrimonio.

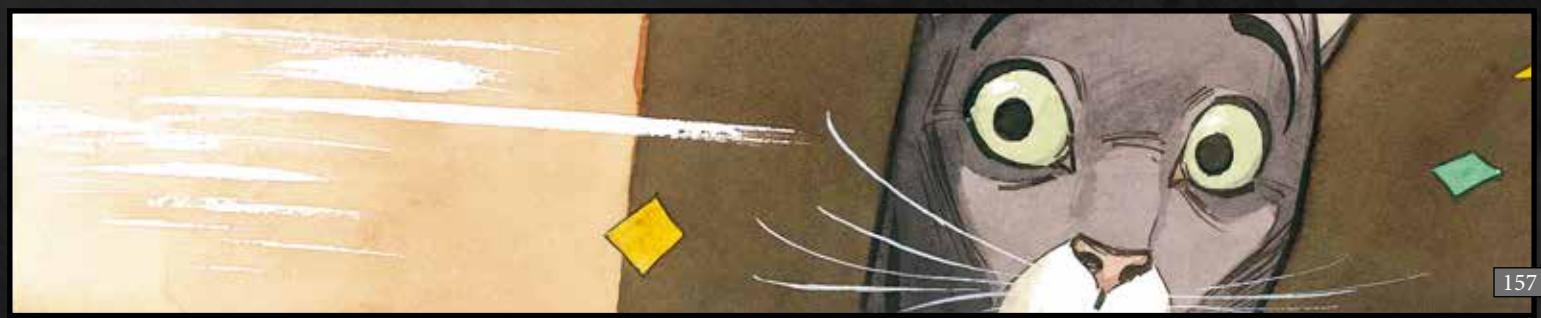
La situación se complicará cuando los protagonistas deban proteger a la pareja de los matones de Teodore Gallop, un capo rival que trata de atentar contra ellos para fortalecer la lealtad de Stinktier contra Montuccio. El señor Stinktier ya ha sido seducido por las tentativas de hacer negocios fuera de la ley y lleva tiempo codeándose con Teodore Gallop, y la contratación de los protagonistas está motivada por su sospecha de que su hija se ve con Romano, hijo de Montuccio Leone, el capo rival de su socio. Esa relación es indeseable tanto por lo malo que resulta para la salud de sus negocios como por el recelo del padre a que su hija se junte con criminales. El aliado de Stinktier, Teodore Gallop, enviará a sus matones con la intención de que la joven Genofette resulte muerta estando en compañía de Romano, para que el odio de Stinktier por Montuccio se acrecente y este termine de comprometerse como socio en los negocios más arriesgados a cambio de una venganza justa.

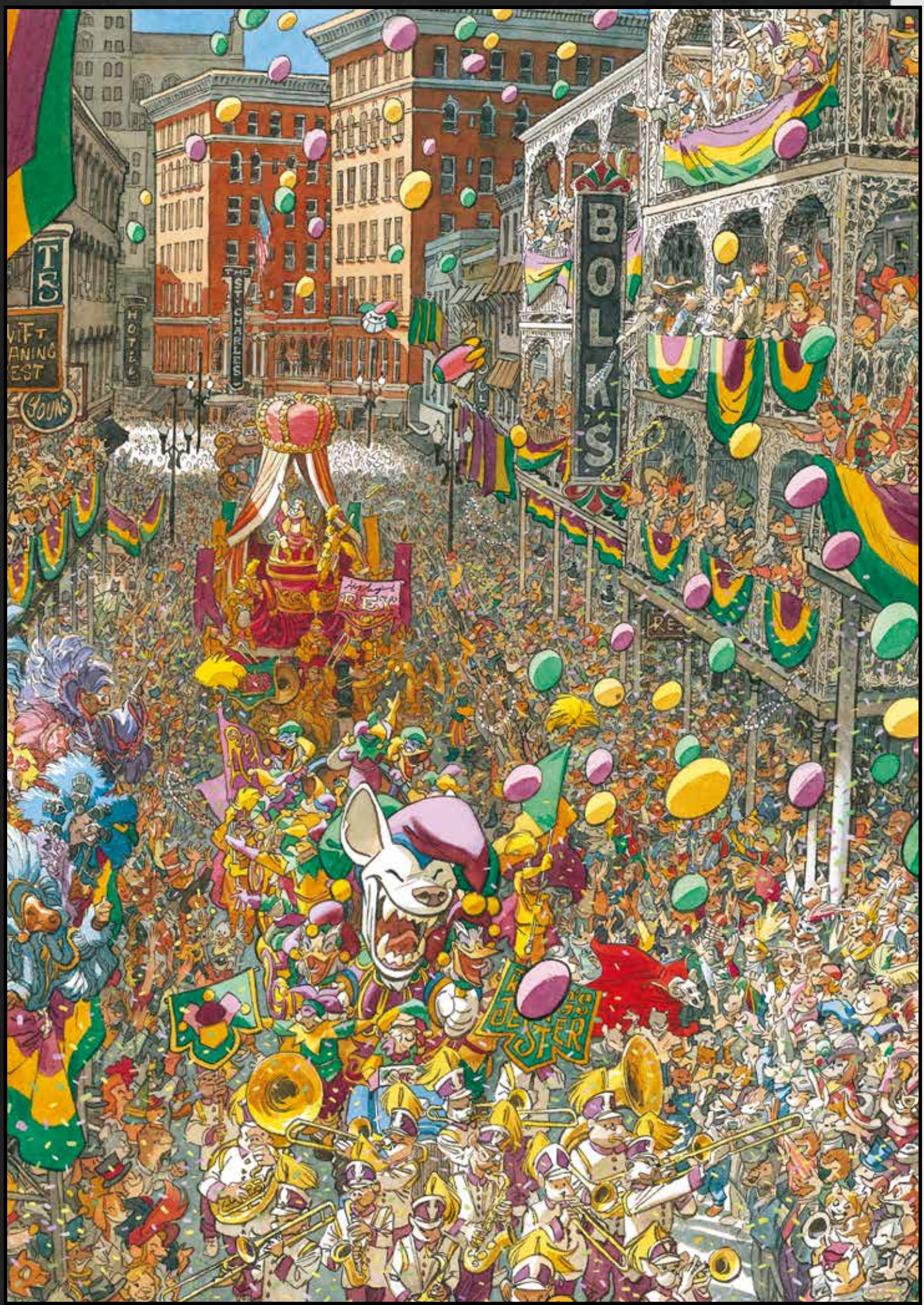
Canpolat Stinktier: *(«Mofeta opulento padre receloso». Ficha de abogado, página 103).* Receloso hombre de negocios, propietario de la gran cadena de restaurantes Finnest y poseedor de una de las mayores fortunas de la ciudad, miembro de varios clubes exclusivos, como el Traditional Gentlemen's Club, y respetado miembro de la sociedad. Canpolat Stinktier sospecha de las reservadas actividades de su hija y está preocupado por ella. Siempre la ha mantenido alejada de la chusma y no está dispuesto a consentir que esté juntándose con malas compañías. Además, lleva un tiempo haciendo algunos negocios sucios con Teodore Gallop, pero sin mojarse demasiado. Entiende las ventajas de saltarse un poco la ley, pero no está dispuesto a correr riesgos mayores metiéndose hasta el cuello en los negocios ilegales de su asociado.

El señor Stinktier contactará con los protagonistas y les hará acudir al Traditional Gentlemen's Club, un elitista club social apto solo para millonarios y magnates. A pesar de su exclusividad, los protagonistas tendrán vía libre para entrar y serán guiados hasta una estancia privada. Una vez en el despacho, Canpolat los pondrá al tanto de la preocupación que siente por las actividades de su hija. «Desde hace ya un tiempo, no sabría decirles cuánto, pues tardé en notar que algo no iba bien, mi única hija tiene un comportamiento extraño. Está muy distraída, pasa largo tiempo a solas en su habitación, compra más ropa de la habitual. A pesar de que antes no le gustaba la moda, ahora tiene una colección que haría falta que se cambiara tres veces al día para llegar a estrenar tanto vestido, tanto sombrero y tantos zapatos. Pero lo que más me preocupa de la situación son sus salidas de fin de semana, sus desapariciones sin avisar o las horas intempestivas a las que vuelve a casa. Aunque me consta que no se ha percatado de mis sospechas, no tengo intención de quedarme de brazos cruzados mientras ella anda por ahí. Podría exigirle que me dijera qué demonios está pasando o incluso podría prohibirle las salidas, pero no quedaría elegante y nuestra relación de padre e hija se resentiría. Ya me entienden. En cualquier caso, les he hecho llamar para que obtengan esa información por mí. Quiero que me digan adónde va, qué








BOLKS
THE ST. CHARLES
HOTEL
JESTER

hace y qué compañías está frecuentando. Es mi obligación como padre protegerla a ella y su inocencia de las gentes de mala vida».

Romano Leone: *(«León gallito malcriado». Ficha de estudiante, página 110)*. Romano es el hijo del infame mafioso Montuccio Leone, criado entre lujos y criminales a partes iguales. Aunque no destaca por un gran atractivo, su alto nivel adquisitivo y su estilo de gánster elegante le permiten recibir las atenciones de muchas de las jóvenes de la ciudad. Mal encarado, acostumbrado a que lo teman y a que nadie lo contradiga, siempre ha tenido matones a su alrededor, y desde hace un tiempo vienen obedeciendo sus órdenes como si fuera el mismísimo jefe. La única autoridad que se le impone es la de su padre, que está obligándolo a galantear a la joven Stinktier. Romano no tiene un gran interés en ella, pero su padre ya ha hecho planes para un futuro matrimonio. El joven trató de oponerse, pero cuando el gran hombre le calla a uno la boca de un guantazo, uno se piensa más detenidamente el seguir contestando. Romano acostumbra a llevar a Genofette a distintos lugares de ocio, como la pista de patinaje, la hamburguesería, clubes de baile o incluso antros de juego ilegal. Un par de jóvenes matones, Ringo y Bonzo, los acompañan a todos lados. Aunque son amigos de la infancia de Romano y casi siempre charlan y bromean con él como con un igual, cuando el chico está molesto tiende a despreciarlos y maltratarlos. A pesar de la excesiva atención que Genofette le presta, parece no darse cuenta de que Romano se aburre con ella y que siempre está distraído mirando en rededor o ignorándola mientras hace planes con sus amigotes y cuenta los minutos para dar la cita por terminada. El estado de ánimo de Romano cambia radicalmente cuando consigue librarse de Genofette y puede divertirse de verdad, ya sea saliendo con otras chicas menos delicadas, abusando del nombre de su padre o metiéndose en problemas con Ringo y Bonzo.

Genofette Stinktier: *(«Mofeta adolescente romántica». Ficha de rica heredera, página 98)*. Princesa del imperio económico Stinktier y ojito derecho de su padre, el magnate propietario de la cadena de restaurantes Finnest, Genofette es una chica delicada, inocente y algo infantil, que viste con elegantes vestidos, quizá demasiado glamurosos para una chica de su edad o su aniñado comportamiento. Fue educada en colegios privados y siempre ha estado rodeada de lujos y de las atenciones de su progenitor, por lo que sabe muy poco del mundo real y de la vida del ciudadano de a pie. Tiende a comportarse como si acabara de salir de una burbuja, todo le parece nuevo y excitante. Desde hace un tiempo mantiene un amorío con Romano Leone, hijo de un líder criminal, que la obliga a inventar excusas y locas historias para encubrir sus continuas escapadas. Vive sus encuentros con la pasión del primer amor, y a pesar de su docilidad, engañar a su padre le produce un gran regocijo. Cada escapada le parece una apasionante aventura y cada lugar al que acude con Romano se le antoja una excursión de fantasía. Siente una total devoción por todo lo que hace su amante: cuando está aburrido, le parece serio y maduro, y cuando hace el idiota con sus matones, le parece audaz y peligroso.

Ringo y Bonzo: *(«Coyote y bulldog escoltas indecentes». Ficha de gandaya, página 109, y matón, página 92)*. Ringo es alto y esmirriado, viste boina, jersey de cuello alto claro y cazadora de cuero marrón, y todo le parece exageradamente divertido. Bonzo es bajo y corpulento, viste una cazadora de piloto demasiado nueva, lleva unos guantes sin dedos negros y, a diferencia de su compinche, carece de sentido del humor, no está muy claro si por su habitual mal carácter o por falta de intelecto. Si algo define a estos dos aspirantes a matones es que, además de descerebrados, son bastante irrespetuosos con el prójimo. Enardecidos por la posición de hijo de mafioso de su amigo, tienden a pasarse de la raya dos o tres veces al día.

Montuccio Leone: *(«León don de la mafia hecho a sí mismo». Ficha de gánster, página 106)*. Antiguo matón y delincuente de poca monta que forjó su propio destino como líder de una próspera banda criminal. El patriarca Leone es una personalidad que cualquiera que camine por el lado sombrío de la ciudad conoce, y ocurre lo mismo con su hijo, Romano. Pero estar al mando de una facción dedicada al contrabando y las extorsiones no terminan de saciar del todo su ambición de medrar en el mundo del hampa, así que ha puesto sus ojos en la heredera del imperio Stinktier y en entrelazar su «negocio» con la fortuna del rico Canpolat. Al descubrir el enamoramiento de la muchacha por Romano, Montuccio no se ha contenido a la hora de instigar a su propio hijo a rondar a la ingenua Genofette. A pesar de realizar la conexión entre ambos, y teniendo en cuenta la actitud de Romano haca Genofette, no tienen por qué ser obvias las intenciones de Montuccio, pero ver interactuar a padre e hijo, o escuchar a Ringo y Bonzo hablar a solas, permitirá que los protagonistas tengan algo de más peso que contarle al señor Stinktier sobre las actividades de su hija.

Una vez los protagonistas informen a Canpolat de las actividades y compañías de Genofette, superficialmente o habiendo averiguado las malsanas intenciones de Montuccio Leone, Canpolat recibirá las noticias con disgusto, y después de pagar a los investigadores, tendrá un enfrentamiento con su hija, donde le prohibirá seguir saliendo los fines de semana y, por supuesto, le vetará que siga viéndose con Romano.

Unos días después, los protagonistas descubrirán, bien por la prensa o bien porque se lo cuente el propio Stinktier, que los amigos de Romano, Ringo y Bonzo, han aparecido muertos con heridas de ametralladora. Entonces recibirán una llamada del señor Stinktier (si no es él quien les ha dado la noticia), que les hará un nuevo encargo: Genofette se ha fugado de casa y lleva casi dos días desaparecida, y debido a la aparición de esos dos individuos muertos, Stinktier teme por la seguridad de su hija. Dado que ahora mismo los protagonistas son los que más saben de sus actividades, Canpolat volverá a contratarlos para que pongan a salvo a la imprudente de Genofette.

En efecto, la joven está con Romano, y ambos se esconden en un refugio de montaña que hay a las afueras de la ciudad. Dar con ellos es difícil, pero si interrogan a algunos de los habituales de los lugares que solía frecuentar la pareja, pronto les hablarán de la cabaña, un lugar al que solían ir los días de buen tiempo.

Murdock J. Murray: *(«Sapo sicario desaprensivo». Ficha de criminal, página 109)*. Un tipo de estatura y complexión media, calvo y de ojos saltones que habla en un tono de voz lento y profundo. Murray es un sicario de fuera de la ciudad, contratado por Teodore Gallop para despachar a Genofette y a sus «amigos». Fue él quien asesinó a Ringo y Bonzo con una ráfaga de metralleta Thompson, pero la pareja de enamorados se le escapó. Aunque les perdió la pista, los protagonistas terminarán por guiarlo hasta ellos, momento en el que tratará de sacar de la carretera al coche con el que rescaten a la pareja de su escondite en el bosque. Si consiguen librarse de él o interrogarlo después de que se salga de la carretera, con su último aliento dará el nombre de Gallop.

Teodore Gallop: *(«Atávico pelícano jefe del crimen». Ficha de gánster, página 106)*. Gánster, hijo y nieto de gánsteres, ha terminado por hacer suya una de las bandas criminales más grandes de la ciudad. Tiene el pico metido en todos los negocios ilegales conocidos: contrabando, extorsión, prostitución, apuestas deportivas, peleas ilegales y juego clandestino. Tras coincidir varias veces con el señor Stinktier en el Traditional Gentlemen's Club, consiguió forjar un trato para hacer negocios con él. Aunque Stinktier se muestra reticente a llevar a cabo actividades arriesgadas, Gallop ha descubierto que la hija de su socio sale con Romano Leone. Gallop ha desarrollado un retorcido plan para liquidar a la hija de su socio a través de un asesino independiente que nadie pueda relacionar con él y hacer parecer que la culpa es de la familia Leone. De ese modo pretende conseguir que Stinktier se implique más en sus negocios, bajo la promesa de prestar a los matones de Gallop para llevar a cabo una venganza contra los Leone, aunque es posible que esta última información resulte difícil de sacar a la luz.



Anotaciones de detective

Noches de hotel

Dicen que el dinero te soluciona la vida, pero cuando acabas en una carísima bañera con acabados en oro flotando en tu propia sangre, parece que la pasta solo sirve para disfrutar de una mortaja de lujo. El miserable era el dueño del hotel donde apareció muerto, el Golden Hotel, y gozaba de un séquito de interesados en que pasase a ser el propietario de una carísima tumba con detalles en mármol.

Sus vástagos lloraban su muerte como si siguiesen el guion de una obra de teatro barata, pero tras esas lágrimas de cocodrilo se escondían los típicos niñatos malcriados de la clase alta. El mayor, un emprendedor prepotente que no había tenido experiencia en ningún campo salvo el de disfrutar fiestas privadas y desflorar ilusas en terrazas caras de la ciudad, se relamía al saber que iba a quedarse con el trabajo de su papá. Fue el que más disfrutó con el espectáculo. ¿La hija? Una muñequita de porcelana que rozaba los veinte y que era tan inocente como insulsa. La favorita de papá, al contrario que el más pequeño de los tres, un farsante que clamaba a los cuatro vientos las maldades de la sociedad mientras por las noches dormía en un ático en el área residencial. Mejor destrozar las propiedades de los demás para que no destrocen las propias…

Aunque su familia dejaba bastante que desear, no le faltaban enemigos fuera de casa. Bobby Hawthorne, el encargado de botones del hotel, un tipo de unos cuarenta años con una sonrisa encantadora, había tenido —o quizás aún tenía— una aventura con la mujer del muerto. Por supuesto que los dos evitaban hasta el mínimo cruce de ojos para que no se sospechase nada, pero era tan evidente que insultaban a la inteligencia. O aquel empleado al que pillaron sisando joyas en las *suites*. No solo perdió el empleo, sino que se ganó la humillación y la vergüenza de no poder ser contratado más en toda la ciudad.

Repasé y analicé todos los sospechosos, evalué los motivos; todos podrían haber cortado las muñecas de aquel desgraciado, y no les faltaban razones. Pero un chivatazo me llevó ante un escondido club en los suburbios. La reputación de ese lugar era un secreto a gritos: hombres de negocios entraban en busca de un momento de intimidad con mancebos de todas las nacionalidades imaginables. El muy idiota se dejó engatusar por uno de ellos. Cara bonita, músculos definidos, actitud sumisa… y dedicado a la extorsión. Para el dueño del Golden Hotel era más importante guardar sus deseos en un armario que seguir vivo. Y ¿qué mejor manera que hacerlo a lo grande, en una bañera con acabados en oro y cerámica india, y dejar el regalo a la vista de toda tu familia? Para que nadie se olvide del Golden Hotel.

Un trabajo sucio

Conocía su nombre de cuando estaba en el cuerpo. John el Bloque, traficante de cocaína, introducía el material en buques pesqueros, y sus matones esparcían la nieve maloliente por las calles. Ahora se encontraba frente a mí, en mi despacho. Llevaba una mala racha de trabajo, hacía tres o cuatro semanas que no cobraba ni un centavo y necesitaba la pasta o perdería el local. John fue franco, ni se molestó en ocultar sus negocios. Alguien estaba robándole





efectivo de su almacén general, y sospechaba de Linda, una de sus amantes y una de las pocas que tenían acceso al dinero. Había preparado una charada digna de la mente de un niño de Preescolar: Linda había recibido varias cartas de un «admirador secreto» y había pedido a John un guardaespaldas. Supuse que yo iba a ser ese guardaespaldas y que debía averiguar cuándo y cómo los dedos de la chica se volvían pegajosos.

Linda era una compañía agradable. Cuando no estaba actuando como estatua trofeo de John, se dedicaba a asistir a eventos sociales, visitar museos y comportarse como una más de la sociedad. Tenía un hijo, un inocente chaval de siete años que vivía con la hermana de Linda a las afueras de la ciudad, lejos de la influencia de la mafia. Mantenía esto en secreto; era lo mejor para todos, decía. Las actuaciones que hacía los martes y jueves en uno de los clubes del Bloque eran breves, pues él exigía que estuviese preparada para acostarse con él. Una de esas noches pude escuchar, a través de la puerta, cómo la abofeteaba y la insultaba. Pensé en el generoso pago durante un instante y dejé mis escrúpulos en el fondo de una botella de *whisky*.

Ahora comprendo que en ese momento debí haber pegado dos tiros al cerdo del Bloque. Linda aprovechaba los momentos postcoitales de John para adueñarse de unos cuantos verdes, que entregaba a su hermana en sus visitas semanales. La descubrí haciéndolo mientras los ronquidos del Bloque atormentaban el apartamento. Quise comportarme como un héroe y proteger a la damisela en apuros, pero tras varias semanas de investigación, John empezó a exigir resultados. Y para alguien como el Bloque, los resultados deben demostrarse cuanto antes o dos motivos en forma de puños desencajarán tu mandíbula. Le dije el modus operandi de Linda. Él me dijo que más me valía llevarle los cuerpos del chaval y de su tía y zambullir la bonita cara de Linda en una cubeta de ácido o acabaría con zapatos de cemento contemplando las corrientes de la bahía.

Culpable de alquiler

Sus ojos estaban llorosos y las bolsas debajo de ellos sugerían que no había dormido bien en mucho tiempo. Estaba muy preocupada por su hermano, un ratero de tres al cuarto que apenas llenaba dos páginas de historial delictivo. Había matado a un hombre y ahora a él lo iban a sentar en la silla. Pero ella quería evitarlo, claro, por eso había venido a mí. Las pruebas eran tan evidentes que parecían fabricadas para inculpar a este miserable: una navaja ensangrentada con sus iniciales en la escena del crimen, el coche de la víctima aparcado en la calle donde él vivía y su cartera debajo del asiento del conductor. Parecía que alguien importante lo quería muerto cuanto antes.





Sin embargo, la realidad iba a ser más desalentadora para la chica de ojos lluviosos. Al idiota le había contratado un mafioso para cargar con la culpa de un asesinato cometido por su hijo y, a cambio, iba a desembolsar una insultante cantidad de dinero en la cuenta de su hermana. El chaval iba a freírse para que su hermana no se ahogase en las deudas que amargaban a la familia. ¿Qué iba a hacer yo? Si ese crío había tomado una decisión, ¿qué potestad tenía yo para impedir su voluntad? Claro que dejar al verdadero culpable suelto nunca ha sido precisamente mi estilo.

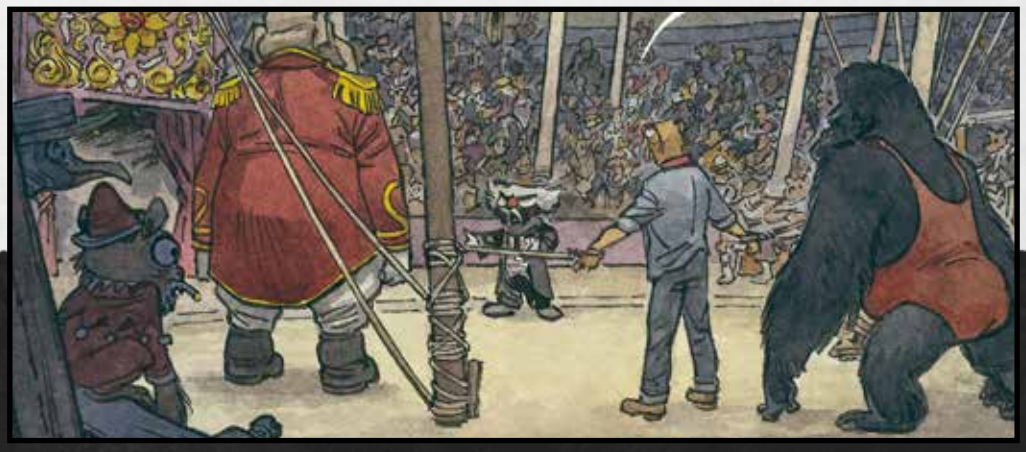
Dossier negro

Buscar personas perdidas suele ser fácil, siempre y cuando no sean el condenado Stanley Walker, un *free lance* dedicado a publicar en los periódicos todo lo que los corruptos se molestaban en tapar: infidelidades, sobres debajo de escritorios, escándalos y negligencias. Walker no era idiota, sabía que en algún momento podría acabar entre las paredes de un edificio a medio construir o sumergido en un barril de cemento, por eso entregó un *dossier* a su abogado con toda la mierda que podría estallar y salpicar a más de los que había destapado en su carrera periodística. El abogado apareció ante mí para decirme que llevaba cuatro días sin saber nada del buen Stanley.

Supongo que lo evidente era esperar encontrarme con un cadáver sin dientes ni nada que lo identificase, pero la realidad fue muy distinta. Tenía una semana para localizar un pedazo o la totalidad del cuerpo de Walker, pero tras tres arduos días de búsqueda por suburbios, clubes, oficinas de prensa y despachos de chupatintas, el recibo de una aerolínea me golpeó en la cara. Al día siguiente tomé un viaje hasta Valley Island, cerca de las Bermudas, cortesía del buen abogado de Walker. Encontré al *free lance* en un charco de vómito, alcohol y con dos prostitutas en la cama de su habitación de hotel. Parecía que los sobornos y chantajes daban para una vida muy divertida. Al menos era mejor que acabar dividiendo el baño de la sala de estar en un apartamento de los suburbios.

Una infidelidad demasiado discreta

El amor es un buen motor para mi trabajo. No es raro que una vez al mes aparezca una mujer con el semblante roto en lágrimas mascullando que sospechaba que su marido «estaba con otra», queriendo desvelar los sucios secretos que el trajeado hombre de negocios con el que comparte cama lleva a cabo en moteles baratos y carreteras de montaña. Son casos sencillos, con emociones a flor de piel. Las suyas, claro. Sin embargo, este era diferente. El hombrecillo frente a mí era un adinerado, eso lo pude ver por su traje de los Brooks Brothers, los gemelos de oro blanco y los zapatos pulidos y brillantes. Ni siquiera el caro disfraz de ricachón le había podido proteger de los celos, de no tener algo que quería. Era una época complicada y mis gastos habían sido mayores de lo que había esperado —como si alguna vez esperase algo diferente—, así que acepté tras anotar los detalles que me proporcionó aquel infeliz.





Ella era bonita y delicada. Treinta y pocos, rubia, sin hijos, con una cartera inagotable de dinero y un grupo de amigas lo suficientemente repelentes como para que sus maridos les dejasen todo el tiempo libre disponible. Me extrañó lo cuidadosa que era cuando quedaba con el otro. Y cuando relacioné el otro con los carteles de propaganda electoral que lucían en cada pared de la ciudad, entendí que me había metido en camisa de once varas. Gavin Clyde, ciudadano ejemplar, aspirante a alcalde y corrupto hasta las rodillas. Era bien sabido en los bajos fondos que, cuando uno se encontraba con bloqueos legales, un sobre repleto de verdes dirigido al considerado Clyde haría que esos bloqueos se desbloqueasen, como si tuviese las llaves de cada maldito almacén, apartamento o mansión del condado.

La red de contactos de Clyde era bastante amplia, y no dudó en demostrármelo encerrándome dos noches en el calabozo por escándalo público. También me demostró que se había tomado las suficientes molestias para que su afición de dormir en las camas de otros no saliese a la luz. El miserable que me contrató solo quería que alguien le tirase la verdad a la cara, pero ahora lo mío con Clyde se había convertido en algo personal, por muchos polis, chupatintas y criminales que tuviese en nómina.

El valor sentimental

Habría sido un día normal de no ser porque el teléfono sonó casi a las ocho de la tarde. Al otro lado de la línea se encontraba Madeleine Ferguson, la mujer de la década, una orgullosa viuda que había logrado hacer de dos tiendas de ultramarinos un emporio comercial y tema de conversación de los pobres y de los ricos. Quería que asistiese a una fiesta que iba a celebrar en su mansión palaciega. Hice un amago de sentir curiosidad, pero sabía que mi estatus social no era el motivo por el que estaba invitado; por supuesto que no.

Nos encontramos cara a cara en la discreta entrada de servicio. Me llevó hasta una de las despensas del piso inferior y confesó, con frialdad, que había sufrido un robo en la fiesta de la semana pasada. Lo dijo con tal naturalidad que seguro que le hubiese extrañado saber que la gente normal no celebra fiestas cada semana. La pérdida consistía en unas joyas, joyas que compartían caja fuerte con otras más jugosas, más brillantes. Y la cerradura no había sido forzada. Era un detalle importante, porque las baratijas que se llevaron eran un regalo de noviazgo temprano, cuando comenzó su «amor» con el viejo Ferguson. El amor estaba seco desde hacía décadas y, ahora que Ferguson estaba bajo tierra, su viuda consideraba preocupante que alguien se hubiese tomado la molestia de robar esas fruslerías en concreto; debía de ser alguien que conocía de cerca a Madeleine... o a su difunto marido. Solo unos moradores de las apestosas altas esferas montarían un drama por chatarra sentimental.

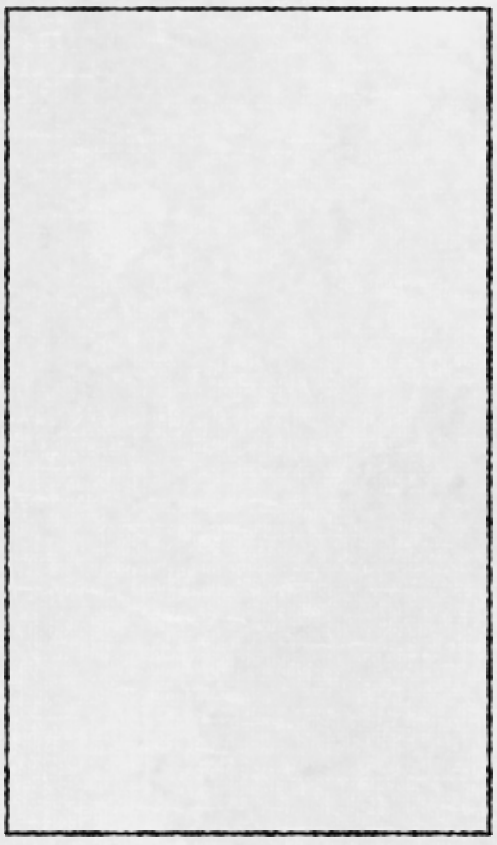
Suspiré cuando Madeleine terminó de hablar. Su tono era nervioso, pero intentaba mantener la naturalidad y la calma. Le dije que me encargaría; siempre lo hago. Llamó a uno de sus empleados, un mayordomo que peinaba canas y con la mirada cansada de ver el mismo desfile todos los días. Me ofreció dos papeles escritos con caligrafía perfecta y rimbombante: las listas de invitados de las dos fiestas. No me extrañó que, salvo mi inesperada presencia, los mismos ricachones, arribistas y niños de papá fuesen los mismos en ambos eventos. Quise creer que habría preferido un asesinato a eso, pero el trabajo es el trabajo.


TODA ESTA HISTORIA ME HABÍA DEJADO UN SABOR AMARGO. ME HABÍA ENVUELTO EN UN VICIADO AMBIENTE DE ODIO, VENGANZA Y CORRUPCIÓN.
EN ADELANTE, ÉSTE HABRÍA DE SER MI MUNDO. UNA JUNGLA DONDE EL GRANDE SE COME AL CHICO, DONDE LAS PERSONAS SE COMPORTAN COMO ANIMALES. ME HABÍA SUMERGIDO EN EL LADO MÁS SOMBRÍO DE LA VIDA...
IMPERIAL
HAMMETS
Y POR ÉL CAMINO TODAVÍA.
FIN

BLACKSAD

Nombre:

CONCEPTO:



CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA
REFLEJOS
VOLUNTAD
INTELECTO

HITOS

COMPLICACIÓN

POSESIONES

PUNTUACIONES DE COMBATE

INICIATIVA | DEFENSA | PROTECCIÓN | AGUANTE | RESISTENCIA

MORAL

CONCIENCIA

SUPERACIÓN

INSTINTO

ASPECTOS TEMPORALES

SALUD

- SANO
- MAGULLADO
- HERIDO — 1 FALLO EXTRA
- MALHERIDO — 2 FALLOS EXTRA
- MORIBUNDO — SIN ACTUAR

HISTORIA

BLACKSAD

Nombre:

CONCEPTO:

CARACTERÍSTICAS

FORTALEZA
REFLEJOS
VOLUNTAD
INTELECTO

HITOS

COMPLICACIÓN

POSESIONES

PUNTUACIONES DE COMBATE

INICIATIVA | DEFENSA | PROTECCIÓN | AGUANTE | RESISTENCIA

MORAL

CONCIENCIA | SUPERACIÓN | INSTINTO

ASPECTOS TEMPORALES

SALUD

- SANO
- MAGULLADO
- HERIDO — 1 FALLO EXTRA
- MALHERIDO — 2 FALLOS EXTRA
- MORIBUNDO — SIN ACTUAR

HISTORIA



Hay muchos tópicos acerca de nosotros los gatos. Uno dice que tenemos siete vidas.

La verdad es que nunca he querido comprobarlo.

Blacksad: Un lugar entre las sombras



La aclamada serie de cómics *Blacksad*, de Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido, se convierte en juego de rol en este completo manual. Profusamente ilustrado con imágenes de los cómics y escrito por el equipo de Nosolorol Ediciones, **Blacksad: Juego de Rol** combina un cuidado diseño y un contenido que rebosa información y jugabilidad. En sus páginas encontrarás todo lo necesario para recrear el universo *noir* del cómic ganador de un premio Eisner, incluyendo:

- Reglas completas, rápidas y sencillas que permiten crear personajes complejos y profundos en cinco minutos y que cubren las trepidantes situaciones que llenan los cómics de *Blacksad*: acción, persecuciones, seducción y moralidad se recrean en la mecánica de juego llenando tu mesa de emoción y momentos dramáticos.
- Valores de juego y biografías de los personajes principales de los cómics para que formen parte de tus historias: conviértete en Blacksad o en el comisario Smirnov y enfréntate a Hans Karup, Ribs y a los agentes Cougar y Coyote.
- Abundantes consejos para diseñar y ambientar tus historias de género *noir*, así como escenarios y personajes secundarios listos para incluir en tus partidas.
- Una aventura completa lista para jugar y cuatro más en formato breve que el director de juego puede desarrollar fácilmente, así como diversas semillas de aventura para que nunca te falten ideas.



Nosolorol

© Dargaud - Díaz Canales / Guarnido, 2015

www.nosolorol.com