

A xustiza da **Negra Sombra**

*Aquês que tèn fama d'honrados n'a vila
Roubaronme tanta brancura qu'eu tiña,
Botáronme estrume n'as galas d'un día,
A roupa de cote puñeronma en tiras.*

Antes de comezar

Este é un xogo de rol violento, no que as xogantes interpretarán unhas protagonistas totalmente desprezables cuxos actos pasados ben poden merecer a morte que necesariamente terán ó rematar a partida, xa que a **Negra Sombra** non parará até que iso suceda.

Antes de nada, asegúradevos de que todas esteades conformes con esta premisa e definide liñas que non deben ser cruzadas. Pausade ou rebobinade a partida se sucede algo molesto durante unha sesión. Todas teredes que estar cómodas co sentido que toma a historia.

Polo menos unha persoa forma a dirección do xogo (DX), as demais son xogantes.

Ambientación

Inspirada polo poema [A xusticia pola man](#) de Rosalía de Castro, a historia sucede nun lugar da Galiza do século XIX.

Comezando pola persoa que nacera máis preto de Padrón, cada unha realiza unha afirmación que formará parte da ambientación da partida e nomea a seguinte até que todas teñan participado.

Roladas

Cando haxa un desafío que teña que ser superado, fas unha rolada para ver como sae. Só precisas empregar os dados se o que fas é arriscado.

A DX avisará do risco da acción. Logo escollerás unha habilidade axeitada e rolarás o dado que encaixe co seu valor actual. Se unha aliada axuda, tamén fai unha tirada e comparte o risco contigo. Tomade o resultado máis alto e interpretade o resultado:

- Nun 1 ou 2 fracasades, recibides 2 puntos de estrés e a **Negra Sombra** trae un efecto negativo.
- Nun 3 ou 4 tedes éxito, recibides 1 punto de estrés e pagades algún custe narrativo.
- Nun 5 ou máis tedes éxito. Canto máis alto sexa o número, mellor o efecto.

Todas as que rolaron diminúen o valor da habilidade que empregaron nun nivel: d10 » d8 » d6 » d4. Os d4 non baixan de valor.

Coller folgos

Cando todas as túas habilidades estean en d6 ou d4, podes devolve-las ó seu valor orixinal pedindo un tempo para *coller folgos*. Isto será unha pequena pausa na tensión. Pode ser feito en calquera momento, incluso no medio dun ataque.

Cando unha personaxe colla folgos, a DX analiza a escena e introduce unha nova complicación.

Estrés

Se a túa personaxe chega a 6 puntos de estrés tórñase *vulnerable*. Cando esteas *vulnerable*, non podes *coller folgos* e fracasar nunha acción perigosa pode significar a morte.

Xogante

Tendo en conta a ambientación, imaxina a túa personaxe e pensa un acto desprezable pasado sobre a **Negra Sombra** que fai que che persiga até a morte. Nunca menciones as particularidades do acto.

Nunha folla de personaxe, escribe o seu nome, os seus morfemas e distribúe un d10, un d8, un d6 e un d4 entre as catro habilidades:

- **Bulir**: correr, saltar, escalar.
- **Espiari**: axexar, agocharse, disfrazarse.
- **Golpear**: romper, empurrar, forzar.
- **Pensar**: percibir, analizar, reparar.

Durante a sesión, narra o que fai a túa personaxe. Ten un medo crecente da **Negra Sombra**. Toma riscos e acepta a morte da personaxe cando sexa o momento. Non teñas reparos en suxerir cambios na historia á dirección do xogo.

Dirección do xogo

A tarefa principal é guiar a historia, manexando a **Negra Sombra** tanto dentro como fóra da acción. Presentade desafíos ó grupo nos que teñan que sufrir e non dubidades en separar os protagonistas para aumentar a súa vulnerabilidade narrativa. Repartide os puntos de estrés e asegúradevos que as mortes finais non estean moi separadas no tempo. Non teñades reparos en ser cruel coas personaxes mais respectade ás xogantes.

Cada vez que as xogantes fracasen nunha rolada, inclúe un efecto activo ou pasivo da **Negra Sombra** na descrición do resultado. Desta maneira cada vez estarán máis claras as súas habilidades e irá collendo forma.

Ademais, cada vez que unha personaxe obteña o seu primeiro fracaso, parade a narración inmediatamente para facerlle unha pregunta relacionada co pasado desa personaxe coa **Negra Sombra** e integrade as resposta no mundo. Algúns exemplos de preguntas:

- Quen ou que pensas que é a **Negra Sombra**?
- Como te libraches das consecuencias do teu acto sobre a **Negra Sombra**?
- Por que pensas que non é xusto que morras a man da **Negra Sombra**?

Licenza

Estas instrucións baséanse no xogo *Breathless*, un produto de [Fari RPGs](#), creado e desenvolvido por René-Pier Deshaies-Gélinas, e licenciado baixo [Creative Commons Attribution 4.0 License](#).

A *xustiza da Negra Sombra* é un xogo derivado do *Breathless*, feito por [Xogón](#) e publicado baixo [a mesma licenza](#).