

CYPHERPUNK

VADEMECUM PARA USO DE CYPHER SYSTEM EN ENTORNOS CIBERPUNK

DANIEL HIDALGO "VERZOBIAZ"





Vademécum para adaptar las reglas de Cypher System a escenarios y aventuras ciberpunk.

Escrito por
DANIEL HIDALGO "VERZOBIAS"

Cutre- Maquetación: Daniel Hidalgo

Las imágenes utilizadas a efectos de maquetación son Copyright de sus respectivos autores, y están incrustados en dichas imágenes.

Este producto es una producción independiente y no esta afiliado a Monte Cook Games, LLC. Se publica bajo la Licencia Abierta del Sistema Cypher (Cypher System Open License), que se encuentra en <http://csol.montecookgames.com>.

El Sistema Cypher (CYPHER SYSTEM) y su logotipo son marcas registradas de Monte Cook Games, LLC en EE.UU. y otros países. Todos los personajes y nombres de personajes de Monte Cook Games, así como sus aspectos distintivos, son marcas registradas de Monte Cook Games, LLC.

This product is an independent production and is not affiliated with Monte Cook Games, LLC. It is published under the Cypher System Open License, found at <http://csol.montecookgames.com>.
CYPHER SYSTEM and its logo are trademarks of Monte Cook Games, LLC in the U.S.A. and other countries.
All Monte Cook Games characters and character names, and the distinctive likenesses thereof, are trademarks of Monte Cook Games, LLC.



ÍNDICE DE CONTENIDOS

PREFACIO	5	REDES Y PROGRAMAS	42
		CREAR REDES Y NODOS	42
CONVERSIÓN	6	EJEMPLOS DE REDES	44
Convertir ciberpunk a Cypher System	6	CONEXIÓN A REDES	44
		CIBERTERMINALES	48
TIPOS DE PERSONAJE	7	PROGRAMAS	49
EQUIVALENCIAS	7	CÓMO CREAR PROGRAMAS	50
EXPLORADOR	8	TIPOS DE PROGRAMAS	51
TECNOMANTE	13	DLCS PARA PROGRAMAS	53
ORADOR	22	ADVERSARIOS EN LA MATRIZ Y REDES	55
COMBATIENTE	28		
RASGOS	34	CIBERVEHÍCULOS Y DRONES	59
ROLES Y RASGOS	34		
CIBERPILOTOS	36		
CIBERIMPLANTES	37	ADVERSARIOS	62
PONER LO CYBER EN LO CYPHER	37		
LÍMITES Y NIVELES DE IMPLANTES	37		
CIBERPSICÓSIS	38		
IMPLANTES NEURONALES	38	EQUIPO	70
CIBERÓPTICOS	39		
CIBERAUDIO	39		
IMPLANTES CORPORALES INTERNOS	40		
IMPLANTES CORPORALES EXTERNOS	40		
CIBERMIEMBROS	40		
IMPLANTES TOTALES	41		

PREFACIO

Bienvenido al vademécum para usar Cypher System en entornos ciberpunk.
Disfrútalo, compártelo y juégalo.

Como referencia se utiliza el manual revisado de Cypher System Rulebook de 2019, publicado por Monte Cook Games, LLC, y también la traducción del **Documento de referencia del Sistema Cypher (DRSC)**, traducido por el gran José Abelardo Gutiérrez Saturno, que podéis descargar gratuitamente desde sus redes sociales.

Algunas traducciones son propias, por decisión personal, pero en general utilizo el mismo glosario que el DRSC.

Siempre que ha sido posible, se han utilizado elementos ya existentes para representar los entornos ciberpunk y sus características peculiares, pero para algunos temas he tenido que crear material nuevo.

Todo el material nuevo sigue las misma directrices y opciones de diseño que el material existente de Cypher System (CS), sin intentar inventar la rueda ni crear sistemas o reglas paralelos.

Aquel que ya conoce CS encontrará que todo el material nuevo, como las reglas de Redes, programas o drones, comparten exactamente el mismo núcleo de diseño y reglas que el resto del contenido del DRCS y CS.

Algunas opciones de diseño son diferentes y responden a un motivo específico. El equivalente a los usuarios de magia en ciberpunk son los tecnomantes, hackers, netrunners o como quieras denominarlos. He modificado los rasgos de la clase de tecnomante para que se involucren en los combates y la acción junto con el resto de las clases de personaje. En la mayoría de los juegos de rol de ambiente ciberpunk, los hackers suelen estar separa-

dos del grupo, conectados a la red o matriz, haciendo sus acciones por separado y normalmente tienen reglas especiales diferentes del resto del sistema y suelen “separar” al grupo, teniendo el DJ que dirigir por separado a ambas partes.

He intentado que los hackers actúen en conjunto con el resto del grupo, y que sean relevantes y hagan cosas molonas como aparezcan en las series, películas o animes, hakeando los ciberojos del enemigo, interfiriendo en sus ciberimplantes, o incluso volcando virus en los cibercerebros de sus adversarios. Lo que convierte a un hacker hábil en alguien temible.

Y más importante es que permite establecer una sinergia de acciones entre el hacker y sus compañeros, sin necesidad de reglas diferentes ni de separar los grupos.

Se ha incluido a los ciberpilotos como variante de los tecnomantes.

Las reglas de Red y Matriz, así como el uso de programas, se han creado siguiendo las reglas de PNJs de CS como base, haciendo que los programas sean una suerte de PNJs con capacidades específicas.

CONVERSIÓN



DAÑO DE LAS ARMAS

Se modifica el daño por defecto de las armas como aparece en las reglas básicas de CS, para que los combates reflejen más la letalidad y la dureza de la ambientación ciberpunk.

DAÑO ARMAS

Armas ligeras	4 ptos
Armas medias	8 ptos
Armas pesadas	12 ptos

RAFAGA

Cada bala después de la primera tiene -3 a impactar (la segunda bala -3, la tercera bala -6, la cuarta bala -9, etc.) Se aplica el daño del arma, más modificadores por resultado de la tirada (17+) y el uso de capacidades especiales.

Vaciar cargador = ataque de área + reglas de ráfaga.

ARMADURAS Y BLINDAJE

Armaduras/ blindaje ligeras 2 ptos
Armaduras/ blindaje medias 4 ptos
Armaduras/ blindaje pesadas 6 ptos

TIPOS DE PERSONAJE

TIPOS DE PERSONAJE PARA ENTORNOS CYBERPUNK

PAPEL	TIPO
Soldado	Combatiente
Técnico	Explorador con aspecto de tecnología
Piloto	Explorador con aspecto de tecnología
Diplomático	Orador
Doctor	Orador con aspecto de Habilidades y conocimientos
Espía	Explorador con aspecto de Sigilo
Científico	Explorador con aspecto de Habilidades y conocimientos
Psíónico	Adepto
Psíónico de combate	Combatiente con aspecto de Magia
Roquero	Orador
Solo	Combatiente, combatiente con aspecto de Sigilo
Netrunner	Tecnomante
Ciberpiloto	Tecnomante, explorador con aspecto Tecnología
Cibertécnico	Tecnomante
Técnico médico	Tecnomante, explorador con aspecto de Tecnología
Reportero	Orador, Orador con aspecto de Habilidades y Conocimientos
Corporativo	Orador, Orador con aspecto de Habilidades y Conocimientos, Orador con aspecto de Tecnología
Policía	Combatiente, Explorador aspecto de Combate
Arreglador	Orador, Orador con cualquier Aspecto
Nómada	Explorador, Explorador con cualquier Aspecto
Samurái callejero	Combatiente, combatiente con aspecto Sigilo

Para ver los aspectos y las capacidades especiales que otorgan, consulta el DRCS (página 22) o el manual de CS (página 34).

Los Tipos de personaje básicos vienen descritos a continuación.



EXPLORADOR

EXPLORADOR

RESERVA INICIAL EXPLORADOR

CARACTERÍSTICA VALOR INICIAL

Vigor	10
Velocidad	9
Intelecto	9
+6 ptos adicionales a repartir.	

1º-TIER EXPLORADOR

Los exploradores de primer nivel tienen lo siguiente:

Esfuerzo: Tu esfuerzo es 1.

Naturaleza física: Tienes una ventaja de poder de 1, una ventaja de velocidad de 0 y una ventaja de intelecto de 0.

Cypher: puedes tener dos cyphers a la vez.

Entrenado con Armas Ligeras y Medianas: Puedes usar armas ligeras y medianas sin penalización. Si empuñas un arma pesada, aumenta un paso la dificultad del ataque. Capacitador.

Equipo inicial: ropa adecuada, un arma cuerpo a cuerpo ligera de su elección, 2 cyphers, más 200 créditos.

Habilidades especiales: elige 3 habilidades especiales que se describen a continuación. No puedes elegir la misma habilidad especial más de una vez a menos que su descripción diga lo contrario.

Bloqueo (3 puntos de velocidad): bloqueas automáticamente el siguiente ataque cuerpo a cuerpo realizado contra ti en el siguiente minuto. Acción.

Sentido del peligro (1 punto de velocidad): la dificultad de tu tirada de iniciativa se reduce en un paso. Capacitador.

Descifrar (1 punto de Intelecto): si pasas un minuto examinando un escrito o código en un idioma que no entiendes, puedes hacer una

tirada de Intelecto de dificultad 3 (o superior, según la complejidad del idioma o código) para captar la esencia del mensaje. Acción.

Resistencia: cualquier duración relacionada con acciones físicas se duplica o se reduce a la mitad, lo que sea mejor para ti. Por ejemplo, si la persona típica puede contener la respiración durante treinta segundos, tú puedes mantenerla durante un minuto. Si la persona típica puede marchar durante cuatro horas sin parar, tú puedes hacerlo durante ocho horas. En términos de efectos nocivos, si un veneno paraliza a sus víctimas durante un minuto, tú estás paralizado durante treinta segundos. La duración mínima es siempre de una ronda. Capacitador.

Ventaja extra: Tienes una ventaja de vigor de 1 y una ventaja de velocidad de 1.

Pies ligeros: si tienes éxito en una tirada de velocidad de dificultad 2 para correr, puedes moverte una distancia corta y realizar una acción en la misma ronda. Capacitador.

Habilidades de conocimiento: está capacitado en dos habilidades en las que aún no está entrenado. Elija dos áreas de conocimiento, como historia del mundo, geografía, botánica, etc. Puedes seleccionar esta habilidad varias veces. Cada vez que lo selecciones, deberás elegir dos habilidades diferentes. Capacitador.

Músculos de hierro (2 puntos de Vigor): durante los próximos diez minutos, la dificultad de todas las acciones basadas en Vigor que intentes, excepto las tiradas de ataque, se reduce en un paso. Capacitador.

Sin necesidad de armas: cuando realizas un ataque sin armas (como un puñetazo o una patada), cuenta como un arma ligera e infinge 4 puntos de daño en lugar de solo 2. Capacita-

dor.

Habilidades Físicas: Estás entrenado en dos habilidades en las que aún no estás entrenado. Elije dos de los siguientes: equilibrio, escalar, saltar, correr o nadar. Puedes seleccionar esta habilidad varias veces; sin embargo, no puedes seleccionar la misma habilidad dos veces seguidas. Capacitador.

Entrenado con armadura: puedes usar armadura durante largos períodos de tiempo sin cansarte y puedes compensar las reacciones lentas debido al estorbo. Reduces el coste de Velocidad por llevar armadura en 1. Comienzas el juego con un chaleco blindado ligero (+2 Armadura). Capacitador.

Entrenado con todas las armas: puedes usar cualquier arma. Capacitador.

Confianza creciente (1 punto de Vigor): cuando usas una acción para hacer tu primera tirada de recuperación del día, obtienes inmediatamente otra acción. Capacitador.

Entrenado sin armadura: Estás entrenado en acciones de defensa de velocidad cuando no llevas armadura. Capacitador.

2º-TIER EXPLORADOR

Elije cuatro de las habilidades que se describen a continuación (o de un nivel inferior) para agregarlas a tu repertorio. Además, puede reemplazar una de sus habilidades de nivel inferior con una diferente de un nivel inferior.

Habilitar a otros: puede usar las reglas de ayuda para brindar un beneficio a otro personaje que intenta una tarea física. Esto no requiere ninguna acción de su parte. Capacitador.

Escapar (2 puntos de velocidad): puedes deslizarte por las ataduras, pasar a través de los barrotes, romper el agarre de una criatura que te sujetó o soltarte de lo que sea que te mantiene en el lugar. Acción.

Ojo para los detalles (2 puntos de intelecto):

to): cuando pasas unos cinco minutos explorando a fondo un área no más grande que una habitación típica, puedes hacer una pregunta sobre el área y el DJ debe responderte con sinceridad. No puedes usar esta habilidad más de una vez por área cada 24 horas. Capacitador.

Mano hábil (2 puntos de velocidad): esta habilidad proporciona una ventaja para cualquier tarea que implique destreza manual, como carteristas, abrir cerraduras, juegos que impliquen agilidad, etc. Cada uso dura hasta un minuto; un nuevo uso (para cambiar tareas) reemplaza el uso anterior. Acción.

Habilidades de investigación: Estás entrenado en dos habilidades en las que aún no estés entrenado. Elija dos de los siguientes: identificar, percibir, abrir cerraduras, evaluar el peligro o usar dispositivos. Puedes seleccionar esta habilidad varias veces. Cada vez que lo selecciones, deberás elegir dos habilidades diferentes. Capacitador.

Recuperación rápida: tu segunda tirada de recuperación (que generalmente requiere diez minutos) es solo una acción, al igual que la primera tirada. Capacitador.

Aumento de rango: Los rangos de distancia para ti aumentan en un paso. Alcance inmediato se vuelve corto, corto se vuelve largo y largo se vuelve 200 pies (60 m). Capacitador.

Habilidad con defensa: elige un tipo de tarea de defensa en la que aún no estés entrenado: fuerza, velocidad o intelecto. Estás entrenado en tareas de defensa de ese tipo. Puedes seleccionar esta habilidad hasta tres veces. Cada vez que lo selecciones, deberás elegir un tipo diferente de tarea de defensa. Capacitador.

Vigilar de pie (2 puntos de intelecto): mientras estás de pie (principalmente permaneciendo en el lugar durante un período prolongado de tiempo), indefectiblemente permaneces despierto y alerta durante un máximo de

ocho horas. Durante este tiempo, estás entrenado en tareas de percepción, así como en tareas de sigilo para ocultarte de aquellos que puedan acercarse. Acción.

Habilidades de viaje: está capacitado en dos habilidades en las que aún no está capacitado. Elije dos de los siguientes: correr, montar, pilotar, conducción o navegación dentro de un distrito de ciudad específico. Puedes seleccionar esta habilidad varias veces. Cada vez que lo selecciones, deberás elegir dos habilidades diferentes. Capacitador.

Demoler: con las dos manos, empuñas un arma o una herramienta con un poderoso golpe. (Si luchas desarmado, este ataque se realiza con ambos puños o ambos pies juntos). Cuando lo usas como un ataque, recibes una penalización de -1 a la tirada de ataque e infinges 3 puntos de daño adicionales. Cuando intentas dañar un objeto o una barrera, estás capacitado en la tarea. Acción.

3º-TIER EXPLORADOR

Elije tres de las habilidades que se describen a continuación (o de un nivel inferior) para agregarlas a tu repertorio. Además, puede reemplazar una de sus habilidades de nivel inferior con una diferente de un nivel inferior.

Caída controlada: si caes y puedes usar acciones y estás al alcance de una superficie vertical, puedes intentar frenar tu caída. Haz una tirada de Velocidad con una dificultad de 1 por cada 20 pies (6 m) que caigas. Si tienes éxito, sufres la mitad del daño de la caída. Si reduces la dificultad a 0, no sufres daño. Capacitador.

Experimentado con armadura: mejora la reducción de costos de tu habilidad Entrenado con armadura. Ahora reduce el costo de Velocidad en 2. Capacitador.

Agarre de cypher mejorado: puedes llevar hasta tres cyphers a la vez.

Ignora el dolor: no sientes los efectos perju-

diciales en el marcador de daño, y cuando estás debilitado, ignoras esos efectos y experimentas los efectos normalmente asociados con estar dañado en su lugar. (Muerto sigue siendo muerto.) Capacitador.

Resiliencia: Tienes +1 a la Armadura contra cualquier tipo de daño físico, incluso el daño que normalmente ignora la Armadura. Capacitador.

Corre y lucha (4 puntos de Vigor): puedes moverte una distancia corta e iniciar un ataque cuerpo a cuerpo que infinge 2 puntos de daño adicionales. Acción.

Aprovecha la oportunidad (4 puntos de velocidad): si tienes éxito en una tirada de defensa de velocidad para resistir un ataque, obtienes una acción. Puedes usarlo inmediatamente incluso si ya has actuado en tu turno en la ronda. Si usas esta acción para atacar, la dificultad de tu ataque se reduce en un paso. No realizas ninguna acción durante la siguiente ronda. Capacitador.

Habilidad con ataques: elige un tipo de ataque en el que aún no estés entrenado: golpes ligeros, armas cuerpo a cuerpo ligeras, armas a distancia ligeras, golpes medios, armas cuerpo a cuerpo medianas, armas a distancia medianas, golpes fuertes, armas cuerpo a cuerpo pesadas o armas a distancia pesadas. Estás entrenado en ataques usando ese tipo de golpe o arma. Capacitador.

Rompe piedras: tus ataques contra objetos infligen 4 puntos de daño adicionales cuando usas un arma cuerpo a cuerpo que empuñas con las dos manos. Capacitador.

Busca una salida: usando tu ingenio, puedes encontrar soluciones alternativas a los problemas. Cuando lo deseas, puedes usar puntos de tu Reserva de Intelecto en lugar de tu Reserva de Vigor o Reserva de Velocidad en cualquier acción que no sea de combate. Capacitador.

Afortunado: si sacas un 1 natural en un d20, puedes volver a tirar el dado. Si vuelves a tirar, evitas una intrusión del DJ, a menos que saques un segundo 1 natural, y podrías tener éxito en tu tarea. Una vez que usas esta habilidad, no vuelve a estar disponible hasta que haces una tirada de recuperación de diez horas. Capacitador.

4º-TIER EXPLORADOR

Elige dos de las habilidades que se describen a continuación (o de un nivel inferior) para agregarlas a tu repertorio. Además, puedes reemplazar una de tus habilidades de nivel inferior con una diferente de un nivel inferior.

Fuerza advertida: Tus ataques infligen 1 punto adicional de daño. Capacitador.

Experto: en lugar de tirar un d20, puedes elegir tener éxito automáticamente en una tarea en la que estás entrenado. La tarea debe tener una dificultad de 4 o menos, y no puede ser una tirada de ataque o una tirada de defensa. Capacitador.

Efectos aumentados: Tratas las tiradas de 19 naturales como tiradas de 20 naturales para acciones de Vigor o de Velocidad (tu eliges cuando obtienes esta habilidad). Esto te permite obtener un efecto importante en un 19 o 20 natural. Capacitador.

Leer las señales (4 puntos de intelecto): examinas un área y aprendes detalles precisos y útiles sobre el pasado (si es que existen). Puedes hacerle al DJ hasta cuatro preguntas sobre el área inmediata; cada uno requiere su propia tirada. Acción.

Corredor: Tu distancia de movimiento estándar se convierte en distancia larga. Capacitador.

Duro de pelar: cuando estás afectado o debilitado en el registro de daño, la dificultad de las tareas basadas en Vigor y las tiradas de defensa que intentas se reduce en un paso. Si también tienes el rasgo Ignorar el dolor, haz

una tirada de defensa de Vigor a dificultad 1 cuando llegues a 0 puntos en tus tres Reservas para recuperar inmediatamente 1 punto de Vigor y evitar morir. Cada vez que intentes salvarte con esta habilidad antes de tu próxima tirada de recuperación de diez horas, la dificultad aumenta un paso. Capacitador.

5º-TIER EXPLORADOR

Elige tres de las habilidades que se describen a continuación (o de un nivel inferior) para agregarlas a tu repertorio. Además, puedes reemplazar una de tus habilidades de nivel inferior con una diferente de un nivel inferior.

Portabilidad Superior de Cypher: Puedes tener cuatro cyphers a la vez. Capacitador.

Mono de hierro (5 puntos de Vigor): intentas una acción de dificultad 4 de Vigor para saltar alto en el aire como parte de tu ataque cuerpo a cuerpo. Si tienes éxito, tu ataque infinge 3 puntos de daño adicionales y derriba al enemigo. Si fallas, sigues haciendo tu tirada de ataque normal, pero no infinges el daño extra ni derribas al oponente. Acción.

Dominio de la defensa: elige un tipo de tarea de defensa en la que estés entrenado: vigor, velocidad o intelecto. Estás especializado en tareas de defensa de ese tipo. Puedes seleccionar esta habilidad hasta tres veces. Cada vez que lo selecciones, deberás elegir un tipo diferente de tarea de defensa. Capacitador.

Parada (5 puntos de velocidad): puedes desviar los ataques entrantes rápidamente. Durante las próximas diez rondas, la dificultad de todas las tiradas de defensa de Velocidad se reduce en un paso. Capacitador.

Superdotado físicamente: Cada vez que gastas puntos de tu reserva de vigor o reserva de velocidad en una acción por cualquier motivo, si sacas un 1 en el dado asociado, vuelves a tirar, siempre tomando el segundo resultado (incluso si es otro 1). Capacitador.

Tomar el mando (3 puntos de intelecto):

emites una orden específica a otro personaje. Si ese personaje elige seguirla, la dificultad de cualquier ataque que intente se reduce en un paso, e infinge 3 puntos de daño adicionales. Si tu orden es realizar una tarea que no sea un ataque, la dificultad de la tarea se reduce en dos pasos. Acción.

Alerta (5 puntos de Vigor): cuando normalmente quedarías desorientado o aturdido, no estás desorientado ni aturdido. Capacitador.

6º-TIER EXPLORADOR

Elije tres de las habilidades que se describen a continuación (o de un nivel inferior) para agregarlas a tu repertorio. Además, puedes reemplazar una de tus habilidades de nivel inferior con una diferente de un nivel inferior.

Una y otra vez (8 puntos de Velocidad): Puedes realizar una acción adicional en una ronda en la que ya has actuado. Capacitador.

Mayor habilidad con ataques: elige un tipo de ataque, incluso uno en el que ya estés entrenado: contundente ligero, con hoja ligera, a distancia ligera, contundente medio, con hoja media, a distancia media, contundente, con hoja pesada o a distancia pesada. Estás entrenado en ataques usando ese tipo de arma. Si ya estás entrenado en ese tipo de ataque, a cambio ahora estás especializado en ese tipo de ataque. Capacitador.

Maestría con armadura: mejora la reducción de costes de tu habilidad Entrenado con armadura. Cuando usas cualquier armadura, reduce el coste de velocidad de la armadura a 0. Si seleccionas esta habilidad y ya tienes la habilidad Experimentado con armadura, reemplaza Experimentado con armadura con una habilidad de tercer nivel diferente porque Maestría con armadura es mejor. Habilitador.

Ataque en giro (5 puntos de velocidad): te quedas quieto y realizas ataques cuerpo a cuerpo contra varios enemigos, hasta un máximo de cinco enemigos a tu alcance, todo como parte de la misma acción en una ronda.

Realiza una tirada de ataque separada para cada enemigo. Estás limitado por la cantidad de Esfuerzo que puedes aplicar a una acción. Por ejemplo, si tu Esfuerzo es 6, puedes aplicar un total de 6 niveles de esfuerzo entre todos los ataques. Cualquier cosa que modifique tu ataque o daño se aplica a todos estos ataques. Acción.

Evaluar (4 puntos de intelecto): Te tomas un momento para evaluar a otra criatura de diferentes formas. Esta es una tarea de Intelecto de nivel 2. Si tienes éxito, durante el siguiente minuto obtienes una variedad de beneficios para las acciones realizadas contra el objetivo. Obtienes un recurso para todas las tareas basadas en Vigor (incluidos los ataques y las defensas), +2 tanto para Ventaja de Vigor como para Ventaja de Velocidad, y 4 puntos adicionales de daño en todos los ataques cuerpo a cuerpo exitosos. Acción.

TECNOMANTE

TECNOMANTE

Por decisión de diseño, se ha decidido otorgar al tipo Tecnomante capacidades y habilidades que le sirvan fuera del mundo virtual o Matriz, para que también participe en las acciones físicas y del mundo real con el resto del grupo, y que no funcione como una entidad separada siempre conectada a la red o Matriz. Además, así se logra emular otros productos de entretenimiento donde los personajes con implantes sufren hackeos de sus implantes en mitad del combate. ¡Ahora los tecnomantes son temibles en combate físico!

RESERVA INICIAL TECNOMANTE CARACTERÍSTICA VALOR INICIAL

CARACTERÍSTICA	VALOR INICIAL
Vigor	7
Velocidad	9
Intelecto	12
+6 ptos adicionales a repartir.	

1º-TIER TECNOMANTE

RED: Los tecnomantes tienen habilidades y capacidades especiales que sólo pueden usar bien dentro de la Red o bien conectados de algún modo, sea por conexión inalámbrica con su entorno (wifi, bluetooth o similares) y que afectan a otros equipos que también tengan conexión, como por ejemplo implantes, artículos inteligentes (como armas o vehículos). Aunque el equipo al que se conecten no tengan conexión directa, si se puede conectar a través de su usuario, también cuenta como RED. Ejemplo; un merc tiene conectada su arma inteligente por un conector USB o jack directo a la palma de su mano, pero un tecnomante podría conectarse al comunicador del merc (que está en línea con sus compañeros), piratear sus defensas y entrar a la LAN personal del merc, con lo que tendría acceso a su arma inteligente aunque estuviese “cableada” directamente). Estas habilidades y capacidades vienen marcadas con la etiqueta RED.

Programas iniciales: un tecnomante comienza con tantos niveles de programa como Reserva de Intelecto tenga. El nivel máximo que puede tener un programa inicial es 4.

Si estás creando PJs de tier superior a 1, puedes permitir que el nivel inicial de programas con los que el tecnomante empieza sea mayor.

Para PJs de Tier 1-2 Nivel máximo 4, tier 3-5 Nivel máximo 5, y para PJs de tier 6, Nivel máximo de programa inicial 6.

Los tecnomantes de primer nivel obtienen lo siguiente:

Esfuerzo: Tu esfuerzo es 1.

Genio: Tienes una ventaja de Intelecto de 1, una ventaja de vigor de 0 y una ventaja de velocidad de 0.

Portador de cyphers mejorado: puedes tener tres cyphers a la vez.

Equipo inicial: comienza con ropa, 3 cyphers y 300 créditos en dinero.

Habilidades especiales: elige 3 habilidades especiales de las que se describen a continuación. No puedes elegir la misma habilidad especial más de una vez a menos que su descripción diga lo contrario.

Decoherencia (2 puntos de intelecto): ejecutas un programa de cálculo rápido que introduce algunas variables y modifica la forma en que una criatura o persona voluntaria, que esté a corta distancia de ti, aparece ante los equipos, tecnología o implantes de los enemigos. Durante dos rondas, la posición del objetivo parece poco clara, se contrae como lo haría un holograma con errores o similar, lo que otorga una ventaja en las tiradas de defensa de Velocidad de tu objetivo hasta que el efecto desaparece. Acción.

Cinético: El tecnomante puede usar el Intelecto en lugar de la Velocidad o Vigor al aplicar niveles de Esfuerzo. Capacitador.

Deformar arquitectura (2 puntos de intelecto): Al concentrarte, creas una suerte de puerta trasera o portal en una zona de la RED a tu alrededor, manipulando la distancia entre tú y un punto dentro de un rango largo, lo que te permite moverte una gran distancia dentro de la red o Matriz sin hacer una tirada de Intelecto. Si sufres daño durante tu acción (por ejemplo, si un enemigo ha retrasado una acción de ataque o activas un programa trampa), el efecto se interrumpe y tu movimiento finaliza después de una corta distancia. Acción, RED.

Matemáticas de cobertura (1 punto de intelecto): puedes usar un pequeño programa para crear pequeños efectos que afectan a otros sistemas, implantes o equipos: cambiar temporalmente el color o la apariencia básica de un objeto pequeño, hacer que objetos pequeños floten en el aire, reparar un objeto roto, etc. No puedes usar Matemáticas de cobertura para dañar a otra criatura u objeto. Acción.

Entrenamiento Matriz: Has ampliado tus estudios en muchos campos de la Matriz, permitiéndote identificar mejor las propiedades de cualquier efecto o programa. Estás entrenado en tareas que implican identificar o comprender efectos de la Matriz. Capacitador, RED.

Punto de fuerza (1 punto de intelecto): ¡Misil de software! Creas un ataque de software pequeño pero enfocado en un objetivo dentro de un rango corto. Cualquier enemigo u objeto atacado sufre 4 puntos de daño a Intelecto. La armadura de RED reduce este daño normalmente. Acción, RED.

Entrenado con Armas Ligeras: Puedes usar armas ligeras sin penalización. Si empuñas un arma mediana, aumenta la dificultad del ataque en un paso. Si empuñas un arma pesada, aumentala en dos pasos. También comienzas con un arma ligera de tu elección. Capacitador.

Empujar v1.0 (2 puntos de Intelecto): usando una conexión a equipo o implantes de un adversario, empujas a una criatura u objeto a

una distancia inmediata en cualquier dirección que deseas mediante un programa de ataque sencillo. Debes poder ver el objetivo, que debe ser de tu tamaño o más pequeño, no debe estar adherido a nada y debe estar a corta distancia. El empuje es rápido y el software de ataque es demasiado toscos para ser manipulado o afinado. Por ejemplo, no puedes usar esto para activar un interruptor o cerrar una puerta. Acción, RED.

Campo de resonancia (1 punto de intelecto): programas de evasión, en forma de distorsionadores de imagen, inabilitadores de servos o sinapsis se activan como cortafuegos frente a los equipos, software o implantes de un adversario para bloquear el ataque de este. Puedes hacer una tirada de defensa de Intelecto en lugar de la tirada de defensa que harías normalmente. Si lo haces y obtienes un efecto menor, la criatura que te ataca sufre 1 punto de daño a Intelecto. Si obtienes un efecto importante, la criatura que te ataca sufre 4 puntos de daño a Intelecto. Acción, RED.

Escanear (2 puntos de Intelecto): escaneas un área del tamaño de un cubo de tres metros, incluidos todos los objetos o criaturas dentro de esa área. El área debe estar dentro de un rango corto. Escanear una criatura u objeto siempre revela su nivel (una medida de cuán poderoso, peligroso o difícil es). También aprendes cualquier hecho que el DJ considere pertinente sobre equipos y software en esa área. Por ejemplo, puedes aprender que una caja de seguridad contiene un dispositivo hecho de metal y electrónica. Puedes averiguar que un cilindro de vidrio está lleno de gas venenoso y que su soporte de metal tiene un campo eléctrico que lo atraviesa y se conecta a una malla de metal en el piso. Es posible que descubras que la persona que está frente a ti es en realidad una proyección holográfica o realidad aumentada. Sin embargo, esta habilidad no te dice qué significa la información. Así, en el primer ejemplo, no sabes lo que hace el dispositivo electrónico de metal. En el segundo, no sabes si al pisar el suelo hace que la bombona suelte el gas. En el tercero, no

tendrías forma de saber si la proyección puede activar algo. Los escaneos, como las apariencias, pueden ser engañosos. Muchos materiales, estructuras o programas impiden o resisten el escaneo. Acción.

Objeto de carga (2 puntos de intelecto): creas una acumulación de electrones con un mismo spin o carga eléctrica en un objeto de metal, que se descarga cuando entra en contacto con otro material. Una criatura viva en contacto con el objeto sufrirá 2 puntos de daño por la descarga eléctrica. Este efecto se puede agregar a un arma cuerpo a cuerpo que tenga componentes metálicos. Acción.

Destrozar (2 puntos de intelecto): usas programas de intrusión para conectarte a armas o explosivos inteligentes, o partes de implantes que sean volátiles, haciendo que detonen. El objeto que elijas debe estar dentro de largo alcance y debe ser un elemento pequeño y compuesto de materia volátil. El objeto explota en un radio inmediato e infinge 2 puntos de daño a todas las criaturas y objetos en el área. Debido a que se trata de un ataque de área, agregar Esfuerzo para aumentar el daño funciona de manera diferente que para los ataques a un solo objetivo: por cada nivel de Esfuerzo aplicado de esta manera, la explosión infinge 2 puntos adicionales de daño a cada objetivo, e incluso si fallas tu tirada de ataque, todos los objetivos en el área aún sufren 1 punto de daño. Acción, RED.

Barrera wifi: creas una red de programas y cortafuegos a tu alrededor en todo momento que ayuda a desviar los ataques que provengan de armas inteligentes o con conexiones, equipos o implantes. Obtienes +1 a la Armadura. Capacitador, RED.

2º-TIER TECNOMANTE

Elije dos de las habilidades que se describen a continuación (o de un nivel inferior) para agregarlas a tu repertorio. Además, puedes reemplazar una de tus habilidades de nivel inferior con una diferente de un nivel inferior.

Adaptación (2+ puntos de intelecto): te adaptas y mimetizas en una red hostil durante 24 horas. Como resultado, puedes moverte con seguridad en zonas normales y en general pasar por un usuario o programa autorizado y habitual de dicha red. En entornos vigilados o restringidos, el DJ puede aumentar el coste de activar esta habilidad a un coste máximo de 10 puntos de Intelecto. En términos generales, el coste debe ser igual a la cantidad de daño que sufrirías por programas de vigilancia o seguridad de esa parte de la Red. Por ejemplo, si ingresa a un entorno hostil (como una parte de la RED llena de programas de vigilancia que atacan todo el tráfico no autorizado) que normalmente infligiría 6 puntos de daño por ronda, usar Adaptación para evitar ese daño cuesta 6 puntos). Puedes proteger a otras criaturas conectadas además de a ti mismo, pero cada criatura adicional cuesta la misma cantidad de puntos de Intelecto que cuesta protegerte. Así, si te cuesta 6 puntos protegerte, te cuesta 12 más proteger a otras dos personas adicionales (6+6). Esta habilidad nunca protege contra amenazas inteligentes, como otros tecnomantes conectados en dicha red o IAs. Acción, RED.

Sobrecarga (2 puntos de intelecto): lanza un pequeño programa que crea una agitación de las moléculas en forma resonancia en los materiales. Cualquier equipo con conexión, como equipo inteligente o implantes, a los que puedas acceder y descargar tu software, y cualquier material que sea de nivel 6 o inferior sufre dos niveles de deterioro (ver reglas de Reparación, creación y artesanía en manual básico de CS, pág. 227). Acción, RED.

Nanoexplosivos dirigidos (4 puntos de intelecto): en un punto dentro de un rango corto, creas una explosión de nanobots explosivos que afecta un área inmediata. Debes poder ver el lugar donde pretendes centrar la explosión. La explosión infinge 4 puntos de daño a todas las criaturas u objetos dentro del área. Debido a que se trata de un ataque de área, agregar Esfuerzo para aumentar el daño funciona de manera diferente que para los ata-

ques a un solo objetivo: por cada nivel de Esfuerzo aplicado de esta manera, la explosión infinge 4 puntos adicionales de daño a cada objetivo, e incluso si fallas tu tirada de ataque, todos los objetivos en el área aún reciben 1 punto de daño. Acción.

Nanobots regeneradores (2 puntos de Intelecto): Tienes en tu cabeza un pequeño repositorio de nanobots cargados de sustancias regeneradoras que aceleran la cicatrización y coagulación. Puedes elegir restar cualquier cantidad de daño entrante de tu reserva de Intelecto. Una vez activada, la habilidad permanece activa hasta el final del encuentro. Acción.

Inferencia estadística (2 puntos de intelecto): examinar instantáneamente la situación con tu cerebro analítico te permite atacar a dos enemigos con un solo ataque cuerpo a cuerpo. Haz tiradas de ataque separadas para cada enemigo, pero ambos ataques cuentan como una sola acción en una sola ronda. Si ganes limitado por la cantidad de Esfuerzo que puedes aplicar en una acción. Cualquier cosa que modifique tu ataque o daño se aplica a ambos ataques. Acción.

Revelar (2+ puntos de intelecto): tu red de programas y cortafuegos interfiere con los programas de ocultación y manipulación de la luz, al mismo tiempo que mejoran tus receptores visuales, sean equipo o implantes oculares. Tus programas enfocan y refractan la luz para ajustar la vista de una criatura para que pueda ver normalmente en áreas de poca luz y oscuridad, o con ocultación electrónica. Puedes afectar a una criatura voluntaria dentro del alcance inmediato durante una hora. En lugar de aplicar Esfuerzo para disminuir la dificultad, puedes usarlo para afectar a más objetivos; cada nivel de Esfuerzo aplicado afecta a dos objetivos adicionales. Debes conectarte a objetivos adicionales para afectarlos. Acción, RED.

Estasis (3 puntos de Intelecto): Sobrecargas los sensores perceptivos a un enemigo de

tu tamaño o más pequeño, evitando que se mueva o actúe durante un minuto, como si estuviera completamente congelado. Debes poder ver el objetivo, que tenga algún tipo de equipo o implante al que puedes conectarte, y debe estar dentro de un rango corto. Mientras está en estasis, si el objetivo sufre daño o algún efecto, sale del estasis en su turno. Acción, RED.

Programador nato (3+ puntos de Intelecto): elige un tipo de programa. Estás entrenado en la creación de ese tipo específico de programas, con lo que la dificultad de crearlos se reduce en un paso. El coste de Intelecto sería equivalente a 3+ Nivel del programa creado. Si vuelves a elegir esta habilidad, elige un tipo de programa distinto.

3º-TIER TECNOMANTE

Elige dos de las habilidades que se describen a continuación (o de un nivel inferior) para agregarlas a tu repertorio. Además, puede reemplazar una de tus habilidades de nivel inferior con una diferente de un nivel inferior.

Portador de cyphers superior: Puedes llevar hasta cuatro cyphers a la vez. Capacitador.

Cortafuegos v3.0 (3+ puntos de intelecto): creas una barrera de cortafuegos que rodea tu red personal o la de un objetivo a corto alcance. Las tiradas de defensa contra intrusión se reducen 1 paso durante 10 minutos. Cada nivel de Esfuerzo que aplicas fortalece el cortafuegos en un nivel. Por ejemplo, aplicar 2 niveles de Esfuerzo crea un cortafuegos que reduce en 3 la dificultad de las defensas contra intrusión. Acción, RED.

Contramedidas (4 puntos de Intelecto): finalizas inmediatamente un efecto de RED en curso dentro del alcance inmediato. Alternativamente, puedes usar esto como una acción de defensa para cancelar cualquier habilidad de RED entrante que esté dirigida a ti, o puedes cancelar cualquier dispositivo conectado afectado o el efecto de cualquier dispositivo conectado durante 1d6 asaltos. Debe estar a

corto alcance o menos del efecto o dispositivo para cancelarlo. Acción, RED.

Protección de energía (+3 puntos de intelecto): elije un tipo específico de energía (como térmica, sónica, eléctrica, etc.). Una nube de nanobots te otorga +10 de Armadura contra el daño de ese tipo de energía durante 10 minutos. Alternativamente, obtienes +1 a la Armadura contra el daño de esa energía durante 24 horas. En lugar de aplicar Esfuerzo para disminuir la dificultad de esta habilidad, puedes usarla para proteger más objetivos; cada nivel de Esfuerzo aplicado afecta hasta dos objetivos adicionales. Debes tocar esos objetivos adicionales para transmitir tu nube de nanobots y protegerlos. Acción, RED.

Sobrecarga eléctrica (4 puntos de intelecto): sobrecargas los sistemas eléctricos o implantes de un objetivo a corta distancia. El objetivo sufre 3 puntos de daño ambiental (ignora la Armadura) cada ronda durante un máximo de 3 rondas, aunque se requiere una nueva tirada cada ronda para continuar afectando al objetivo. Acción, RED.

Simulación (4 puntos de intelecto): al aplicar la información de reproducción de números a los modelos de teoría de juegos, puedes crear una simulación elaborada, que puede calcular la probabilidad de eventos que pueden ocurrir en un lugar en particular, llamado punto de matriz. Cuanta más información dispongas para realizar la simulación (número de cámaras o equipos conectados, tamaño de la Matriz o RED en dicho lugar, etc.) más probabilidades hay de que la simulación funcione. La simulación avanza durante un período de 24 horas, en tu repositorio de dicha información, que suele ser el cerebro o cibercerebro del tecnomante. En cualquier momento mientras la simulación está activa, puedes volver a calcular la probabilidad de eventos en el punto de la matriz de destino y obtener una descripción (tan detallada como cualquier cámara de seguridad) de los eventos que tienen lugar allí. El PJ puede observar los eventos que tienen lugar en el punto de la matriz con la fre-

cuencia que desee durante el período de simulación. Acción para crear; acción para comprobar, RED.

Ojo clínico: puedes estimar muchas variables que pueden afectar tus habilidades. Estás entrenado en cualquier ataque físico a distancia que sea una habilidad especial o provenga de un cypher. Capacitador.

4º-TIER TECNOMANTE

Elige una de las habilidades que se describen a continuación (o de un nivel inferior) para agregar a tu repertorio. Además, puedes reemplazar una de sus habilidades de nivel inferior con una diferente de un nivel inferior.

Ataque servoviral (5 puntos de intelecto): elige un punto de conexión a larga distancia. Dentro de un rango corto de ese punto, todos los mecanismos, equipos e implantes que necesiten movimiento físico (servos, cibermúsculos, vehículos, activadores o engranajes electrónicos, etc.) quedan ralentizados y sufren malfuncionamiento, limitados a 6' (2 mts) por asalto. Cualquier movimiento requiere una prueba de Vigor o nivel. Las acciones que necesiten movimiento para llevarse a cabo aumentan su dificultad un paso. El efecto dura 2 rondas, pero puede extenderse una ronda por cada nivel de Esfuerzo aplicado.

Filtro de polaridad (4 puntos de intelecto): Una nube de nanobots o un tejido inteligente que te recubre, polariza la luz de formas diversas, tu apariencia se distorsiona y te vuelves transparente durante 10 minutos. Mientras estás en este estado de camuflaje que refracta la luz, se considera que estás especializado en tareas de sigilo y defensa de velocidad. Este efecto finaliza si haces algo para revelar tu presencia o posición: atacar, usar una habilidad, mover un objeto grande, etc. Si esto ocurre, puedes recuperar el efecto de polaridad restante realizando una acción para concentrarte en tus programas de polarización para recuperar la transparencia y ocultar tu posición. Acción.

Ondas de baja frecuencia (5 puntos de intelecto): Guijarros, suciedad, basura y escombros se elevan en el aire a tu alrededor para formar una nube arremolinada ocasionada por un enjambre de nanobots o equipo capaz de emitir ondas en baja frecuencia. La nube se extiende a un alcance inmediato, se mueve contigo, con las ondas originándose en ti en forma de círculo y dura 1 minuto. Cuando termina, todos los materiales caen al suelo. La nube dificulta que otras criaturas te ataquen, lo que te da una ventaja en las tiradas de defensa de Velocidad. Además, mientras la nube está a tu alrededor, puedes usar una acción para azotar el material de modo que arañe y rasgue todo lo que esté dentro del alcance inmediato, infligiendo 2 puntos de daño a cada criatura y objeto en el área. Acción.

Error temporal (6 puntos de intelecto): enfocas tu atención en una criatura o personaje durante una ronda. Saturas su red personal, y con ello sus implantes, equipo o tecnología, lo que causa numerosas y múltiples señales confusas en su interfaz o consola. Mientras permaneces concentrado, cualquier acción individual que intente el objetivo (incluidas las acciones de ataque o defensa) pueden volver a intentarse con el nivel de dificultad reducido en un paso. Acción, RED.

Proyección (4 puntos de Intelecto): Proyectas una imagen de ti mismo en cualquier lugar donde puedas conectarte y tenga capacidades de proyección de imágenes, incluyendo drones, cámaras con proyección, equipos de RV, salas de juntas con equipación para tele-reunión presencial o cualquier dispositivo adecuado a este fin. La distancia no importa siempre que tengas conexión. La proyección copia tu apariencia, movimientos y cualquier sonido que hagas durante los próximos diez minutos. Cualquier persona presente en el lugar puede verte y oírte como si estuvieras allí. Sin embargo, no percibes a través de tu proyección. Acción, RED.

Procesamiento rápido (6 puntos de intelecto): tú o un objetivo que tocas y al cual “infectas” con una nube de nanobots cargados de estimuladores, experimenta un mayor nivel de tiempo de reacción mental durante aproximadamente un minuto. Durante ese período, la dificultad de todas las tareas de Velocidad (incluidas las tiradas de defensa de Velocidad) se reducen en un paso. Además, el objetivo puede realizar una acción adicional en cualquier momento antes de que expire la duración de la habilidad. Acción.

Regeneración acelerada (6 puntos de intelecto): este proceso, que implica tanto estimulantes como aceleradores de la división celular en células madre, estimulación de glándulas y tejidos, induce a las células dañadas y a los sistemas vivos a repararse a un ritmo muy acelerado. Puedes restaurar puntos en la reserva de Vigor o de Velocidad de un objetivo de una de estas dos maneras: la reserva escogida recupera hasta 6 puntos, o se restaura a un valor total de 12. Decides este efecto cuando inicias esta habilidad. Los puntos se restauran a razón de 1 punto cada ronda. Debes mantener contacto con el objetivo todo el tiempo para que el flujo de nanobots con las sustancias sea constante. En ningún caso esta habilidad puede elevar una reserva por encima de su máximo normal. Acción.

Arcillatrónica (5 puntos de Intelecto): un ejército de nanobots autorreplicantes puede afectar la materia dentro de un rango corto en un área no mayor que un cubo de un metro. Si gastas solo una acción en esta habilidad, los cambios que haces son burdos en el mejor de los casos. Si dedica al menos 10 minutos y tienes éxito en una tarea de elaboración adecuada (con una dificultad de al menos un paso más alta de lo normal, debido a las circunstancias), puedes realizar cambios complejos en el material. No puedes cambiar la naturaleza del material, los nanobots copian la estructura atómica en la que se encuentren, sólo puedes cambiar su forma. Por lo tanto, puede hacer un agujero en una pared o piso, o puedes sellar uno. Puedes fabricar una espada rudimentaria

a partir de una gran pieza de metal. Puedes romper o reparar una cadena. Con múltiples usos de esta habilidad, podrías lograr grandes cambios, haciendo un puente, un muro o una estructura similar. Acción.

Infomuerte (6 puntos de intelecto): sobrecargas los sistemas o implantes de un objetivo a distancia inmediata. Si el objetivo es un PNJ o una criatura de nivel 3 o inferior, muere. Acción, RED.

Sortear barrera (6 puntos de intelecto): Puedes sortear barreras, como puertas, campos de fuerza, protecciones y similares de forma temporal. Dependiendo de la barrera puede ser que encuentres una clave de acceso temporal, un punto débil, un fallo de alimentación o lo que sea conveniente. La dificultad es igual al nivel de la barrera. El efecto es tan breve que sólo te permite pasar a ti, luego la barrera se vuelve a activar o cerrar, quedando tú al otro lado. Este uso cuenta como 1 Recurso para cualquier intento de volver a abrir la barrera. Además de los usos habituales de Esfuerzo, cada nivel de Esfuerzo que gastes mantiene la barrera abierta el tiempo suficiente para que pase un objetivo adicional además de ti. Acción, RED.

5º-TIER TECNOMANTE

Elige dos de las habilidades que se describen a continuación (o de un nivel inferior) para agregarlas a tu repertorio. Además, puedes reemplazar una de sus habilidades de nivel inferior con una diferente de un nivel inferior.

Absorber Energía (7 puntos de Intelecto): Tocas un objeto y tu equipamiento o implante absorbe su energía, si la hay. Si tocas un cypher, lo vuelves inútil. Si tocas otro tipo de máquina o dispositivo alimentado, el DJ determina si su energía está completamente agotada. En cualquier caso, absorbés energía del objeto tocado y lo rediriges hacia tus implantes, nanobots o equipo de curación, con lo que recuperas 1d10 puntos de Intelecto. Si esto te da más Intelecto que el máximo de tu Reserva, los puntos extra se pierden y debes hacer

una tirada de defensa de Vigor con una dificultad igual a la cantidad de puntos extra que absorbiste. Si fallas la tirada, sufres 5 puntos de daño por sobrecarga y no puedes actuar durante un asalto. Puedes usar esta habilidad como una acción de defensa cuando eres el objetivo de un ataque entrante basado en energía. Si lo haces, cancela el ataque entrante y absorbe la energía como si fuera un dispositivo. Acción.

Conmoción sináptica (7 puntos de intelecto): Provocas, mediante programas, bots o similar, un pulso que afecta a equipo o implantes sensoriales y satura los sentidos, lo que provoca conmoción que se irradia desde un punto que elijas dentro de largo alcance. El pulso se extiende a corta distancia en todas las direcciones desde el punto de origen elegido, infligiendo 5 puntos de daño en todo el área. Incluso si fallas la tirada de ataque, los objetivos en el área sufren 1 punto de daño. Acción, RED.

Disrupción de baja frecuencia (5+ puntos de intelecto): Mediante un software de audio especializado y sistemas de altavoces o emisores de frecuencias, creas una serie de ondas de baja frecuencia que afectan a todo el que pueda oírlas. Cualquier ser que pueda percibirlas y oírlas se ve afectado por un deseo de huir. Si una criatura no se aleja, la dificultad de todas las tareas, ataques y defensas que intenta mientras está dentro de la zona de bajas frecuencias aumenta en un paso. Después de 24 horas, los efectos de las bajas frecuencias desaparecen del cerebro de la víctima. La duración se prolonga un día por cada nivel de Esfuerzo aplicado. Acción.

Superposición (7 puntos de Intelecto): ¡Pensamiento lateral! Divides tu conciencia en dos partes. Durante un minuto, puedes realizar dos acciones en cada uno de tus turnos, pero solo una de ellas puede ser usar una habilidad especial. Acción.

Nanotermitas (7 puntos de intelecto): con un toque, liberas de una cápsula especial un

enjambre de nanobots que desintegran y “devoran” un objeto no vivo que sea más pequeño que tú y cuyo nivel es menor o igual que tu nivel/tier. Si el DJ lo considera adecuado a las circunstancias, puedes desintegrar una parte de un objeto (cuyo volumen total sea más pequeño que tú) en lugar de todo. Acción.

Matriz-fu (6 puntos de Intelecto): Aprovechando la ingente y gargantuesca cantidad de información que se halla en la Red o Matriz, puedes hacerle una pregunta al DJ y obtener una respuesta general. El DJ asigna un nivel a la pregunta, por lo que cuanto más oscura sea la respuesta, más difícil será la tarea. En general, el conocimiento que podrías encontrar buscando en otro lugar que no sea tu red o Matriz actual es de nivel 1, y el conocimiento oscuro del pasado es de nivel 7. Obtener conocimiento del futuro es imposible. Acción, RED.

Portador de cyphers total: puedes llevar cinco cyphers a la vez. Capacitador.

Curvar la Red (6+ puntos de intelecto): gracias a algún software de “puerta trasera” o “marcador” te teletransportas instantáneamente de forma virtual -tu punto de conexión- a cualquier lugar de la Red o Matriz que hayas visto o en el que hayas estado conectado, sin importar la distancia, siempre que se pueda llegar por una conexión actual e ininterrumpida, sea física o inalámbrica (incluyendo satélites). En lugar de aplicar Esfuerzo para disminuir la dificultad, puedes aplicar Esfuerzo para traer a otras personas conectadas contigo; cada nivel de Esfuerzo afecta hasta a 3 objetivos adicionales. Los objetivos adicionales deben estar conectados a tu LAN, PAN o red personal para teletransportarlos. Acción, RED.

Análisis espectral: Puede ver en completa oscuridad hasta 50 pies (15 m) como si fuera luz tenue. Reconoces hologramas, disfraces, ilusiones ópticas, imitaciones de sonido y otros trucos similares (para todos los sentidos) por lo que son realmente. Capacitador.

6º-TIER TECNOMANTE

Elige una de las habilidades que se describen a continuación (o de un nivel inferior) para agregar a tu repertorio. Además, puedes reemplazar una de tus habilidades de nivel inferior con una diferente de un nivel inferior.

Fallo catastrófico de software (10 puntos de intelecto): desencadenas un virus que acaba afectando a una amplia zona a tu alrededor. Afecta a todos los aparatos, dispositivos, implantes, vehículos inteligentes y en general a todo lo que funcione con software y tenga algún tipo de conexión a la Red o Matriz. Los aparatos sencillos y pequeños se ven afectados con efectos menores, como malfuncionamiento, pantallazos, pérdidas de conexión, pequeños errores, etc. Los efectos sobre mecanismos más avanzados pueden ir escalando en intensidad; un arma inteligente puede mostrar erróneamente la munición restante y al marcar 0 por error, dejar de disparar, o adquirir objetivos erróneos. Un vehículo autónomo puede estrellarse, y eso provocar daños en peatones y otros vehículos. Sistemas de seguridad pueden dispararse, activarse y atacar a personal autorizado, o simplemente dar avisos erróneos o mostrar imágenes de hace días. Los fallos se van multiplicando y escalando. Los fallos duran lo que el DJ estime conveniente, según su naturaleza, intensidad, etc. Durante los primeros minutos después de activar este virus, el tecnomante puede crear efectos más dramáticos y específicos; como accidentes en vehículos, pantallas de escaparates estallando sobre calentadas, implantes funcionando sin la voluntad de su poseedor, etc. Estos efectos deben ocurrir dentro de los 1000 pies (300 m) desde donde se lanzó el virus. Debes pasar tu turno concentrándote para crear un efecto o para mantenerlo en una nueva ronda. Estos efectos infligen 6 puntos de daño cada ronda a sus posibles “víctimas”. Acción, RED.

Intrusión remota (5 puntos de intelecto): puedes usar red, Matriz o conexiones de cualquier tipo para lanzar un ataque que deja inoperativo brevemente un vehículo o dron ob-

jetivo dentro de 20 millas (32 km) durante al menos un minuto. Acción, RED.

Tecnología mejorada: cada vez que utilices Esfuerzo en una acción de Intelecto, añade una de estas mejoras a esa acción (elige una); un nivel de Esfuerzo gratuito o un Efecto Menor automático. Capacitador.

Conexión al filo (10+ puntos de intelecto): te transmites instantáneamente del mundo real a la Red o Matriz, y viceversa. Debes saber que el destino en la Red o Matriz existe; el DJ decidirá si tienes suficiente información para confirmar su existencia y qué nivel de dificultad se requiere para alcanzarlo. En lugar de aplicar Esfuerzo para disminuir la dificultad, puedes aplicar Esfuerzo para conectar a otras personas contigo; cada nivel de Esfuerzo afecta hasta a tres objetivos adicionales. Los objetivos adicionales deben estar conectados a tu LAN, PAN o red personal para transmitirlos. Se considera que todas las conexiones al filo son conexiones calientes. Acción, RED.

Lavado de cerebro (6+ puntos de intelecto): usas nanobots, frecuencias especiales, luces estroboscópicas dirigidas o hakeas los ciberimplantes cerebrales de tu objetivo, para lograr que temporalmente te obedezcan. Debes estar a corto alcance. El efecto dura 1 minuto. El objetivo debe ser de nivel 3 o más bajo. Puedes permitir que actúe libremente o anular su control turno a turno, siempre que puedas verlo. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puede elegir usar Esfuerzo para aumentar el nivel máximo del objetivo o aumentar la duración en un minuto. Así, para controlar la mente de un objetivo de nivel 6 (3 niveles por encima del límite normal) o controlar un objetivo durante cuatro minutos (3 minutos por encima de lo normal duración), debes aplicar 3 niveles de Esfuerzo.

Cuando termina la duración, la criatura no recuerda haber sido controlado o cualquier cosa que haya hecho mientras esté bajo su influencia. Acción, RED.

Cypher usurpado: destruyes un cypher que llevas y obtienes su poder, capacidades, contenido, etc. (según sea apropiado), que luego funciona para ti de forma continua. El cypher debe tener un efecto que no sea instantáneo. Puedes elegir un cypher cuando obtengas esta habilidad, o puedes esperar y tomar la decisión más tarde. Sin embargo, una vez que usurpas el poder de un cypher, no puedes cambiar más tarde a un cypher diferente: la habilidad solo funciona una vez. Acción.

Programador experto (6+ puntos de Intelecto): elige un tipo de programa. Estás especializado en la creación de ese tipo específico de programas, con lo que la dificultad de crearlos se reduce en dos pasos. El coste de Intelecto sería equivalente a 6+ Nivel del programa creado. Si vuelves a elegir esta habilidad, elige un tipo de programa distinto.

Si eliges un tipo de programa donde ya tenías Programador nato, es sustituido por esta habilidad, ya que es mejor. Capacitador.

ORADOR

ORADOR

RESERVA INICIAL ORADOR	CARACTERÍSTICA	VALOR INICIAL
	Vigor	8
	Velocidad	9
	Intelecto	11
+6 ptos adicionales a repartir.		

1º-TIER ORADOR

Los oradores de primer nivel obtienen lo siguiente:

Esfuerzo: Tu esfuerzo es 1.

Naturaleza física: Tienes una ventaja de intelecto de 1, una ventaja de vigor de 0 y una ventaja de velocidad de 0.

Cypher portados: puedes llevar dos cyphers a la vez.

Entrenado con Armas Ligeras: Puedes usar armas ligeras sin penalización. Si empuñas un arma media, aumenta la dificultad del ataque en un paso. Si empuñas un arma pesada, aumentala en dos pasos. También comienzas con un arma ligera de tu elección. Capacitador.

Equipo inicial: ropa adecuada, un arma ligera de tu elección, 2 cyphers y 300 créditos.

Habilidades especiales: elige 3 habilidades especiales que se describen a continuación. No puedes elegir la misma habilidad especial más de una vez a menos que su descripción diga lo contrario.

Agresión (2 puntos de intelecto): Tus palabras retuercen la mente de un personaje que es capaz de entenderte a corta distancia, desbloqueando sus instintos más primitivos. Como resultado, obtienes una ventaja en tus tiradas de ataque basadas en Vigor durante un minuto. Acción.

Estímulo (1 punto de intelecto): mientras mantienes esta habilidad a través de una oración inspiradora continua, como un mantra o

un slogan, tus aliados dentro de un rango corto modifican la dificultad en un paso para su beneficio de uno de los siguientes tipos de tareas (a tu elección): tareas de defensa, tareas de ataque o tareas relacionadas con cualquier habilidad en la que estés capacitado o especializado. Acción.

Cautivar (1 punto de Intelecto): mientras hablas, captas y mantienes la atención de otra persona. Si tu objetivo es una criatura que no puede entenderte, la hipnotizas con sonidos o palabras relajantes. Mientras no hagas nada más que hablar/hacer sonidos (ni siquiera puedes moverte), tu objetivo no realiza ninguna otra acción que no sea defenderse, incluso durante varias rondas. Si son atacados, el efecto de cautivar termina. Acción.

Gorronear (3 puntos de intelecto): en lugar de tu tirada de recuperación de 10 horas, puedes gorronear cualquier dinero disponible e ir a una misión de recolección para encontrar municiones. La munición es bastante cara y (técnicamente) ilegal en la mayoría de lugares "civilizados". Tira un d20 para determinar cuánta munición estándar pudiste localizar a través de tu sombría red de distribuidores de munición. Debes pagar la tarifa vigente por la munición.

Lengua rápida (1 punto de intelecto): cuando hablas con una criatura inteligente que puede entenderte y no es hostil, la convences de que te brinde información específica en la siguiente ronda; tal vez un nombre, dirección u otros detalles. La información que obtienes de ellos debe ser acordada por el DJ; no debe poner a la criatura o a sus aliados en un peligro evidente o estar totalmente fuera de lugar. Acción.

Habilidades de interacción: estás capacitado en dos habilidades en las que aún no estés

capacitado. Elije dos de los siguientes: engañar, persuadir, actuar, hablar en público, ver a través del engaño o intimidar. Puedes seleccionar esta capacidad varias veces. Cada vez que lo selecciones, deberás elegir dos habilidades diferentes. Capacitador.

Entrenado con Armas Ligeras y Medianas: Puedes usar armas ligeras y medianas sin penalización. Si empuñas un arma pesada, aumenta un paso la dificultad del ataque. Capacitador.

Fingir identidad (2+ puntos de intelecto): convences a todas las criaturas inteligentes que pueden verte, oírte y entenderte de que eres alguien o algo diferente de lo que realmente eres. No te haces pasar por un individuo específico conocido por la víctima. En cambio, convences a la víctima de que eres alguien que no conocen y que pertenece a una determinada categoría de personas. Un disfraz no es necesario, pero un buen disfraz seguramente será una ventaja para la tirada involucrada. Si intentas convencer a más de una criatura, el coste de Intelecto aumenta en 1 punto por víctima adicional. Las criaturas engañadas permanecen así hasta por una hora, a menos que tus acciones u otras circunstancias revelen tu verdadera identidad antes. Acción.

Sobrecogimiento (2+ puntos de intelecto): con una aterradora andanada de palabras y lenguaje corporal, convences a un objetivo inteligente de nivel 3 o inferior de que eres su peor pesadilla. El objetivo debe estar a corta distancia y ser capaz de entenderte. Mientras continúes con tu postura e intimidación, el objetivo queda paralizado por el miedo, huye o toma alguna otra acción apropiada a las circunstancias. En lugar de aplicar Esfuerzo para disminuir la dificultad de la tirada, puedes aplicar Esfuerzo para aumentar el nivel máximo del objetivo. Así, para aterrorizar a un objetivo de nivel 5 (dos niveles por encima del límite normal), debes aplicar dos niveles de Esfuerzo. Acción.

Comprensión (2 puntos de Intelecto): Observas o estudias una criatura u objeto. La próxima vez que interactúes con él, la dificultad de la tarea relacionada se reduce en un paso. Acción.

2º-TIER ORADOR

Elije dos de las habilidades que se describen a continuación (o de un nivel inferior) para agregarlas a tu repertorio. Además, puede reemplazar una de sus habilidades de nivel inferior con una diferente de un nivel inferior.

Oído para los idiomas: después de escuchar un acento, dialecto o jerga durante unos minutos, puede hablarlo perfectamente para encuentros breves. Si continúas usando esta jerga regularmente, sus habilidades mejorarán rápidamente, hasta el punto en que puedes convencer a cualquiera de que esta es tu jerga nativa. A veces, usar la jerga perfecta puede ser una ventaja para las verificaciones de interacción. Capacitador.

Plantar ideal (3 puntos de intelecto): después de interactuar durante al menos un minuto con una criatura que puede oírte y entenderte, puedes intentar implantar temporalmente un ideal que de otro modo no podrías convencerla de que adopte. Un ideal es diferente a una sugerencia o mandato específico; un ideal es un valor general como "toda la vida es sagrada", "los Corpos merecen los mismos derechos", "puro es pobre", etc. Un ideal influye en el comportamiento de una criatura pero no lo controla. El ideal implantado dura tanto como convenga a la situación, pero por lo general al menos unas pocas horas. El ideal se pone en peligro si alguien amistoso con la criatura pasa un minuto o más devolviéndola a sus cabales. Acción.

Entrenado con armadura: puedes usar armadura durante largos períodos de tiempo sin cansarte y puedes compensar las reacciones lentas debido al estorbo. Reduces el coste de Velocidad por llevar armadura en 1. Comienza el juego con un chaleco blindado ligero (+2 Armadura). Capacitador.

Habilidades: Estás entrenado en una tarea de tu elección (que no sean ataques o defensa). Si eliges una tarea en la que ya estás capacitado, te especializas en esa tarea. No puedes elegir una tarea en la que ya estás especializado.

Charla animada (3 puntos de intelecto): al parecer sabes exactamente qué decir, tus palabras mejoran la tasa de recuperación normal de un personaje a corta distancia que puede entenderte. Cuando hace una tirada de recuperación, debe gastar solo la mitad del tiempo normal requerido para hacerlo (mínimo una acción). Acción.

Traición inesperada: dentro de una ronda o dos tras usar con éxito Cautivar, Lengua rápida o una habilidad similar en un objetivo dentro de un rango corto, la dificultad del primer ataque que realizas contra ese objetivo se reduce en dos pasos. Una vez que usas Traición inesperada en un objetivo, la dificultad de usar sus habilidades o intentar persuadir a ese objetivo aumenta permanentemente en dos pasos. Capacitador.

3º-TIER ORADOR

Elige tres de las habilidades que se describen a continuación (o de un nivel inferior) para agregarlas a tu repertorio. Además, puedes reemplazar una de tus habilidades de nivel inferior con una diferente de un nivel inferior.

Acelerar (4+ puntos de intelecto): Tus palabras imbuyen a un personaje dentro del alcance inmediato (que puede entenderte) con un sentido de propósito, acelerándolo para que gane un recurso en tareas de iniciativa y tiradas de defensa de Velocidad durante diez minutos. En lugar de aplicar Esfuerzo para disminuir la dificultad, puedes usarlo para afectar a más objetivos; cada nivel de Esfuerzo afecta a un objetivo adicional. Debes hablar con objetivos adicionales para acelerarlos, un objetivo por ronda. Acción por objetivo a iniciar.

Mezclarse (4 puntos de intelecto): cuando te mezclas, las criaturas aún te ven, pero no le

dan importancia a tu presencia durante aproximadamente 1 minuto. Mientras te mezclas, estás especializado en tareas de defensa de sigilo y velocidad. Este efecto finaliza si haces algo para revelar tu presencia o posición: atacar, usar una capacidad, mover un objeto grande, etc. Si esto ocurre, puedes recuperar el período de efecto restante realizando una acción para concentrarte en parecer inocuo y como si pertenecieras al lugar. Acción a iniciar o reiniciar.

Mente exigente: Tienes +3 de Armadura contra ataques dañinos y efectos dañinos que se dirigen a tu mente e Intelecto. La dificultad de las tiradas de defensa que haces contra ataques que intentan confundirte, persuadirte, asustarte o influir de otra forma se reduce en un paso. Capacitador.

Portador de cyphers mejorado: puedes llevar hasta tres cyphers a la vez.

Gran engaño (3 puntos de intelecto): convences a una criatura inteligente (que puede entenderte y no es hostil) de algo que es totalmente y obviamente falso. Acción.

Interrogar (4 puntos de intelecto): Obtienes información de una criatura a corta distancia, incluso si no quiere que lo hagas. Debes poder ver el objetivo. Una vez que hayas establecido contacto, puedes romper temporalmente la voluntad del objetivo y obligarlo a responder tus preguntas con sinceridad. Esto dura 1 minuto, después de lo cual esta técnica de interrogación en particular pierde eficacia. Si tú o el objetivo os movéis fuera del alcance, la conexión se interrumpe. Acción a iniciar.

Oratoria (4 puntos de intelecto): cuando hablas con un grupo de criaturas inteligentes que pueden entenderte y no son hostiles, las convences de realizar una acción razonable en la siguiente ronda. El DJ debe acordar una acción razonable; no debe poner a las criaturas o a sus aliados en un peligro evidente o estar totalmente fuera de lugar. Acción.

Elocuente (2 puntos de Intelecto): esta habilidad proporciona una ventaja para cualquier tarea que intente engañar, persuadir o intimidar. Cada uso dura hasta 1 minuto; un nuevo uso (para cambiar tareas) reemplaza el uso anterior. Acción a iniciar.

4º-TIER ORADOR

Elige dos de las habilidades que se describen a continuación (o de un nivel inferior) para agregarlas a tu repertorio. Además, puede reemplazar una de sus habilidades de nivel inferior con una diferente de un nivel inferior.

Anticipar ataque (4 puntos de intelecto): puedes presentir cuándo y cómo las criaturas que te atacan realizarán sus ataques. La dificultad de las tiradas de defensa de Velocidad se reducen en un paso durante 1 minuto. Acción.

Bromas confusas (4 puntos de intelecto): arrojas un torrente de tonterías para distraer a un enemigo dentro del alcance inmediato. Con una tirada exitosa de Intelecto, la dificultad de tu tirada de defensa contra el siguiente ataque de la criatura antes del final del próximo asalto se reduce en un paso. Acción.

Finta (2 puntos de velocidad): si dedicas una acción a crear instrucciones erróneas o una distracción, en el siguiente asalto puedes aprovechar las defensas bajas de tu enemigo. Haz un ataque cuerpo a cuerpo contra ese enemigo; la dificultad del ataque se reduce en un paso y el golpe infinge 4 puntos de daño adicionales. Acción.

Habilidades mejoradas: estás entrenado en dos tareas de tu elección (aparte de los ataques o la defensa). Si eliges una tarea en la que ya estás entrenado, a cambio te especializas en esa tarea. No puedes elegir una tarea en la que ya estás especializado.

Psicosis (4 puntos de intelecto): Tus palabras infligen una psicosis destructiva en la mente de un objetivo a larga distancia que pueda comprenderte, causando 6 puntos de

daño de intelecto (ignora la armadura) por ronda. La psicosis puede dispersarse si un objetivo pasa una acción sin hacer nada más que calmarse y centrarse. Acción a iniciar.

Ingenio rápido: al realizar una tarea que normalmente requeriría gastar puntos de tu reserva de Intelecto, puedes gastar puntos de reserva de velocidad en su lugar. Capacitador.

Leer las señales (4 puntos de intelecto): examinas un área y aprendes detalles precisos y útiles sobre el pasado (si es que existen). Puedes hacerle al DJ hasta cuatro preguntas sobre el área inmediata; cada una requiere su propia tirada. Acción.

Sugerencia (4 puntos de Intelecto): Sugieres una acción a otra criatura (nivel 2 o inferior) dentro del alcance inmediato. Si la acción no parece estar completamente en desacuerdo con la naturaleza de la criatura, sigue tu sugerencia durante un minuto. En lugar de aplicar Esfuerzo para disminuir la dificultad, puedes aplicarlo para aumentar el nivel máximo del objetivo en 1. Cuando finaliza el efecto, la criatura recuerda haber seguido la sugerencia, pero cree que eligió hacerlo voluntariamente. Acción a iniciar.

5º-TIER ORADOR

Elige tres de las habilidades que se describen a continuación (o de un nivel inferior) para agregarlas a tu repertorio. Además, puede reemplazar una de tus habilidades de nivel inferior con una diferente de un nivel inferior.

Portador de cyphers superior: Puedes llevar cuatro cyphers a la vez. Capacitador.

Experto con armadura: mejora la reducción de costes de tu habilidad Entrenado con armadura. Ahora reduce el coste de Velocidad en 2. Capacitador.

Huir (6 puntos de intelecto): todos los que no sean aliados, estén a corta distancia y que puedan escuchar tus espantosas e intimidantes palabras, huyen de ti a toda velocidad du-

rante un minuto.

Fuente de inspiración: con tu aprobación, los personajes que se encuentren dentro de un rango inmediato pueden usar una acción para obtener inspiración de tu presencia; la dificultad de una acción que realizan en la siguiente ronda se reduce en un paso. Esta inspiración le cuesta a cada personaje afectado 2 puntos de Intelecto. Una vez que se usa esta habilidad, no pueden volver a inspirarse en ti hasta después de que hagas una tirada de recuperación. Capacitador.

Hablar claro (5+ puntos de intelecto): ¡Este tipo tiene talento! Tus palabras, gestos o técnicas de actuación brillan; todos los que te observan hasta larga distancia se ven profundamente afectados y todos los que pueden oírte y comprenderte sienten la urgencia de reaccionar. Tal vez seas un líder carismático con un micrófono y tu conmovedor discurso los golpee en un nivel profundo, o tal vez seas un DJ, enloqueciendo con tu Difusor límbico, llenando el club con ritmos demasiado profundos como para ignorarlos. Mientras sigas así, y ellos puedan verte/escucharte, los tienes donde los quieras. La dificultad de todas las tareas, ataques y defensas que intentan aumentan en un paso. La duración de este efecto dura un día completo y se extiende un día adicional por nivel de Esfuerzo aplicado. Acción a iniciar.

Habilidad con ataques: elige un tipo de ataque en el que aún no estés entrenado: golpes ligeros, armas cuerpo a cuerpo ligeras, armas a distancia ligeras, golpes medios, armas cuerpo a cuerpo medias, armas a distancia medias, golpes fuertes, armas cuerpo a cuerpo pesadas o armas a distancia pesadas. Estás entrenado en ataques usando ese tipo de arma. Capacitador.

Estimular (6 puntos de intelecto): Tus palabras alientan a un objetivo que tocas y que puede entenderte. La dificultad de la siguiente acción que realiza se reduce en tres pasos. Acción.

6º-TIER ORADOR

Elije dos de las habilidades que se describen a continuación (o de un nivel inferior) para agregarlas a tu repertorio. Además, puedes reemplazar una de sus habilidades de nivel inferior con una diferente de un nivel inferior.

Gestión de batalla (4 puntos de intelecto): siempre que dediques tu acción en cada ronda dando órdenes o consejos, la dificultad de las acciones de ataque y defensa de tus aliados a corta distancia se reduce en un paso. Acción.

Éxito Inspirador (6 puntos de Intelecto): Cuando tienes éxito en una tirada para realizar una tarea relacionada con la característica que eliges al seleccionar esta habilidad, y aplicaste al menos un nivel de Esfuerzo, puedes elegir otro personaje dentro de un rango corto. Se considera que ese PJ tiene un recurso en la siguiente tarea que intenta usar esa característica en su próximo turno. Capacitador.

Luz de gas (7+ puntos de intelecto): sabes exactamente qué frase, amenaza o discurso hacer para plantar las semillas de la paranoia. Este objetivo de nivel 1 debe poder escucharte y comprenderte. Tus palabras cuidadosamente seleccionadas afectan su percepción profunda de la realidad estructurada, volviendo sus propios pensamientos contra sí mismos y volviéndolos más locos que un sonajero. En 1d20 horas, esta frase desencadenará un brote psicótico en una criatura inteligente a corta distancia. El efecto tarda 1d20 horas en manifestarse por completo, pero una vez que lo hace, son muy susceptibles a tus sugerencias en este estado. Las órdenes simples tuyas son las más atendidas, incluso si van en contra de sus instintos básicos de supervivencia. En lugar de aplicar Esfuerzo para disminuir la dificultad del ataque, puedes aplicar Esfuerzo para aumentar el nivel máximo del objetivo. Por lo tanto, para hacer Luz de gas a un objetivo de nivel 5 (cuatro niveles por encima del límite normal), debes aplicar cuatro niveles de Esfuerzo. Acción a iniciar.

Reclutar ayudante: Obtienes un seguidor de nivel 4. No están restringidos en sus modificaciones. Alternativamente, puedes optar por avanzar un seguidor de nivel 3 al nivel 4 y

ganar un nuevo seguidor de nivel 3. Capacitador.



COMBATIENTE

COMBATIENTE

RESERVA INICIAL COMBATIENTE	CARACTERÍSTICA	VALOR INICIAL
	Vigor	10
	Velocidad	10
	Intelecto	8
+6 ptos adicionales a repartir.		

1º-TIER COMBATIENTE

Los combatientes de primer nivel obtienen lo siguiente:

Esfuerzo: Tu esfuerzo es 1.

Naturaleza física: Tienes una ventaja de vigor de 1 y una ventaja de velocidad de 0, o una ventaja de vigor de 0 y una ventaja de velocidad de 1. En cualquier caso, tu ventaja de Intelecto es 0.

Cypher portados: puedes llevar dos cyphers a la vez.

Entrenado con todas las armas: puedes usar cualquier arma. Capacitador.

Equipo inicial: ropa adecuada y dos armas cuerpo a cuerpo de tu elección. También comienza con 2 cyphers y £ 200 en dinero.

Habilidades especiales: elige tres habilidades especiales que se describen a continuación. No puedes elegir la misma habilidad especial más de una vez a menos que su descripción diga lo contrario.

Golpe (1 punto de Vigor): Este es un ataque cuerpo a cuerpo contundente. Tu ataque infinge 1 punto de daño menos de lo normal, pero aturde a tu objetivo durante una ronda, tiempo durante el cual la dificultad de todas las tareas que realiza el objetivo aumenta en un paso. Acción.

Controlar el terreno (1 punto de Vigor): este ataque cuerpo a cuerpo infinge 1 punto menos de daño de lo normal, pero independientemente de si golpeas al objetivo, lo conduces/empujas/diriges a la posición que deseas den-

tro del alcance inmediato. Acción.

Ventaja adicional: tu naturaleza combatiente te otorga una ventaja de 1 en Velocidad y en Vigor, en lugar de uno u otro.

No necesita armas: cuando realizas un ataque sin armas (como un puñetazo o una patada), cuenta como un arma ligera e infinge 4 puntos de daño en lugar de solo 2. Capacitador.

Vigilancia (1 punto de intelecto): usas un arma a distancia para apuntar a un área concreta (como una puerta, un pasillo o un callejón) y realizas un ataque contra el siguiente objetivo viable que entre en esa área. Esto funciona como una acción de espera, pero también niega cualquier beneficio que el objetivo pueda tener en cuanto a cobertura, posición, sorpresa, alcance, iluminación o visibilidad. Además, infinges 1 punto adicional de daño con el ataque. Puede permanecer en Vigilancia todo el tiempo que desees, dentro de lo razonable. Acción. **Habilidades Físicas:** Estás entrenado en dos habilidades en las que aún no estás entrenado. Elije dos de los siguientes: equilibrio, escalar, saltar, correr o nadar. Puedes seleccionar esta habilidad varias veces. Cada vez que lo selecciones, deberás elegir dos habilidades diferentes. Capacitador.

Perorante (1 punto de velocidad): este es un ataque a distancia bien dirigido y penetrante. Haces un ataque e infinges 1 punto adicional de daño. Acción.

Entrenado con armadura: puedes usar armadura durante largos períodos de tiempo sin cansarte y puedes compensar las reacciones lentas debido al estorbo. Reduces el coste de Velocidad por llevar armadura en 1. Comienzas el juego con un chaleco blindado ligero (+2 Armadura). Capacitador.

Desenfundar rápido (2 puntos de velocidad): después de realizar un ataque a distancia con un arma ligera, puedes desenfundar una segunda arma ligera y realizar otro ataque a distancia contra el mismo objetivo o contra uno diferente. Acción.

Deslizar (1 punto de velocidad): este es un ataque cuerpo a cuerpo rápido y ágil. Tu ataque infinge 1 punto de daño menos de lo normal, pero aturde a tu objetivo durante un asalto, tiempo durante el cual la dificultad de todas las tareas que realiza se modifica en un paso en su detrimiento. Acción.

Empujón (1 punto de Vigor): Esta es un potente ataque cuerpo a cuerpo. Realizas un ataque e infliges 1 punto de daño adicional si tu arma tiene un borde afilado o punta. Acción.

Entrenado sin armadura: Estás entrenado en acciones de defensa de velocidad cuando no llevas armadura. Capacitador.

2º-TIER COMBATIENTE

Elije dos de las habilidades que se describen a continuación (o de un nivel inferior) para agregarlas a tu repertorio. Además, puede reemplazar una de tus habilidades de nivel inferior con una diferente de un nivel inferior.

Tajo (2 puntos de Vigor): Este es un corte pesado y poderoso con un arma blanca o de filo, probablemente por encima de la cabeza. Debes agarrar tu arma con las dos manos para cortar. Al realizar este ataque, sufres una penalización de -1 a la tirada de ataque e infinges 3 puntos de daño adicionales. Acción.

Aplastar (2 puntos de Vigor): Este es un poderoso ataque con un arma contundente, probablemente por encima de la cabeza. Debes agarrar tu arma con las dos manos para aplastar a tu objetivo. (Si luchas desarmado, este ataque se realiza con ambos puños o ambos pies juntos). Al realizar este ataque, sufres una penalización de -1 a la tirada de ataque e infinges 3 puntos de daño adicionales.

les. Acción.

Golpe poderoso (2 puntos de Vigor): Golpes a dos enemigos con un solo ataque cuerpo a cuerpo. Haz tiradas de ataque separadas para cada enemigo, pero ambos ataques cuentan como una sola acción en una sola ronda. Sigues limitado por la cantidad de Esfuerzo que puedes aplicar en una acción. Cualquier cosa que modifique tu ataque o daño se aplica a ambos ataques. Acción.

Recargar (1 punto de velocidad): cuando usa un arma que normalmente requiere una acción para recargar, como un arma de fuego, puedes recargar y disparar (o disparar y recargar) en la misma acción. Capacitador.

Habilidad con ataques: elige un tipo de ataque en el que aún no estés entrenado: golpes ligeros, armas cuerpo a cuerpo ligeras, armas a distancia ligeras, golpes medios, armas cuerpo a cuerpo medias, armas a distancia medias, golpes fuertes, armas cuerpo a cuerpo pesadas o armas a distancia pesadas. Estás entrenado en ataques usando ese tipo de arma. Puedes seleccionar esta habilidad varias veces. Cada vez que lo selecciones, deberás elegir un tipo de ataque diferente. Capacitador.

Habilidad con defensa: elige un tipo de tarea de defensa en la que aún no estés entrenado: vigor, velocidad o intelecto. Estás entrenado en tareas de defensa de ese tipo. Puedes seleccionar esta habilidad hasta tres veces. Cada vez que lo selecciones, deberás elegir un tipo diferente de tarea de defensa. Capacitador.

Ataque sucesivo (2 puntos de velocidad): si derribas a un enemigo, puedes realizar inmediatamente otro ataque en ese mismo turno contra un nuevo enemigo que esté a tu alcance. El segundo ataque es parte de la misma acción. Puedes usar esta habilidad con ataques cuerpo a cuerpo y ataques a distancia. Capacitador.

3º-TIER COMBATIENTE

Elije tres de las habilidades que se describen a continuación (o de un nivel inferior) para agregarlas a tu repertorio. Además, puede reemplazar una de tus habilidades de nivel inferior con una diferente de un nivel inferior.

Puntería letal (3 puntos de velocidad): Durante el siguiente minuto, todos los ataques a distancia que hagas infligen 2 puntos de daño adicionales. Acción a iniciar.

Experimentado con armadura: mejora la reducción de costos de tu habilidad Entrenado con armadura. Ahora reduce el costo de velocidad por usar armadura en 2. Capacitador.
Portador de cyphers mejorado: ahora puedes llevar tres cyphers a la vez. Capacitador.

Furia (3 puntos de Vigor): durante el siguiente minuto, todos los ataques cuerpo a cuerpo que hagas infligen 2 puntos de daño adicionales. Acción a iniciar.

Embestida (2 puntos de Vigor): Esta habilidad requiere que te准备 para una poderosa puñalada o golpe. La estocada aumenta la dificultad de la tirada de ataque en un paso. Si tu ataque tiene éxito, infinge 4 puntos de daño adicionales. Acción.

Golpe de despedida: si un objetivo que atacaste en tu último turno con un ataque cuerpo a cuerpo usa su acción para salir del alcance inmediato, obtienes una acción para atacarlo con un golpe final, incluso si ya has realizado un turno en la ronda. Capacitador.

Aprovecha el momento (4+ puntos de velocidad): si tienes éxito en una tirada de defensa de velocidad para resistir un ataque, obtienes una acción. Puedes usar la acción inmediatamente incluso si ya has jugado un turno en la ronda. No realizas ninguna acción durante la siguiente ronda, a menos que apliques un nivel de Esfuerzo cuando usas Aprovechar el Momento. Capacitador.

Rebanar (2 puntos de velocidad): este es un ataque rápido con un arma blanca o de filo contra la que es difícil defenderse. La dificultad de la tirada de ataque se reduce en un paso. Si el ataque tiene éxito, infinge 1 punto menos de daño de lo normal. Acción.

Ráfaga controlada (2 puntos de velocidad): al realizar un ataque de ráfaga con un arma de fuego, la dificultad de la tirada de ataque se reduce en un paso. Si el ataque tiene éxito, cada ronda infinge 1 punto menos de daño de lo normal. Acción.

Disparo difícil (2 puntos de Velocidad): Como parte de la misma acción, realizas un ataque a distancia contra dos objetivos que están dentro del alcance inmediato uno del otro. Haz una tirada de ataque separada contra cada objetivo. La dificultad de cada tirada de ataque aumenta en un paso. Acción.

4º-TIER COMBATIENTE

Elije dos de las habilidades que se describen a continuación (o de un nivel inferior) para agregarlas a tu repertorio. Además, puede reemplazar una de tus habilidades de nivel inferior con una diferente de un nivel inferior.

Guerrero capaz: Tus ataques infligen 2 puntos adicionales de daño. Capacitador.

Defensor experimentado: cuando llevas armadura, obtienes +1 a la armadura. Capacitador.

Finta (2 puntos de velocidad): si gastas una acción creando una distracción, en la siguiente ronda puedes aprovechar las defensas bajas de tu oponente. Haz una tirada de ataque cuerpo a cuerpo contra ese oponente. La dificultad de la tirada se reduce en un paso. Si tu ataque tiene éxito, infinge 4 puntos de daño adicionales. Acción.

De menor a mayor: tratas las tiradas de 19 naturales como tiradas de 20 naturales para tiradas de ataque de Vigor o tiradas de ataque de Velocidad (elige una u otra cuando selec-

ciones esta habilidad). Capacitador.

Impulso: si usas una acción para moverte, tu próximo ataque realizado con un arma cuerpo a cuerpo antes del final de la siguiente ronda infinge 2 puntos de daño adicionales. Capacitador.

Gambito de apertura (4 puntos de Vigor): tu ataque cuerpo a cuerpo destroza las defensas de un objetivo. Cualquier defensa basada en energía que tenga (como una protección por campos de fuerza o eléctricos) se anula durante 1d6 +1 asaltos. Si el objetivo no tiene defensas basadas en energía, su Armadura se reduce en 2 durante un minuto. Si no tiene defensas basadas en energía o Armadura, la dificultad de todos los ataques realizados contra el objetivo se reduce en un paso durante un minuto. Acción.

Apuntar (2 puntos de velocidad): si pasas una acción apuntando, en la siguiente ronda puedes realizar un ataque a distancia preciso. La dificultad de la tirada de ataque se reduce en un paso. Si tu ataque tiene éxito, infinge 6 puntos de daño adicionales. Acción.

Duro de pelar: cuando estás afectado o debilitado en el registro de daño, la dificultad de las tareas basadas en el Vigor y las tiradas de defensa que intentas se reduce en un paso. Si también tienes Ignorar el dolor, haz una tirada de defensa de dificultad 1 de Vigor cuando llegues a 0 puntos en tus tres Reservas para recuperar inmediatamente 1 punto de Vigor y evitar morir. Cada vez que intentes salvarte con esta habilidad antes de tu próximo descanso de diez horas, la dificultad aumenta en un paso. Capacitador.

5º-TIER COMBATIENTE

Elije tres de las habilidades que se describen a continuación (o de un nivel inferior) para agregarlas a tu repertorio. Además, puede reemplazar una de tus habilidades de nivel inferior con una diferente de un nivel inferior.

Portador de cyphers superior: Puedes llevar cuatro cyphers a la vez. Capacitador.

Ráfagas (3 puntos de velocidad): si un arma tiene la capacidad de disparar tiros rápidos sin recargar (como un arma de fuego semiautomática o de ráfaga), puedes disparar tu arma contra tres objetivos (todos a distancia corta entre si) a la vez como máximo. Haz una tirada de ataque separada contra cada objetivo. La dificultad de cada ataque se incrementa en un paso. Acción.

Mayor habilidad con ataques: elige un tipo de ataque, incluso uno en el que ya estés entrenado: contundente ligero, con hoja ligera, a distancia ligera, contundente medio, con hoja media, a distancia media, contundente, con hoja pesada o a distancia pesada. Estás entrenado en ataques usando ese tipo de arma. Si ya estás entrenado en ese tipo de ataque, en cambio estás especializado en ese tipo de ataque. Capacitador.

Éxito mejorado: cuando sacas un 17 o más en una tirada de ataque que infinge daño, infinges +2 puntos adicionales de daño. Por ejemplo, si obtienes un 18 natural, que normalmente infinge 2 puntos adicionales de daño, en su lugar infinges 4 puntos adicionales. Si obtienes un 20 natural y eliges infiligrir daño en lugar de lograr un efecto mayor especial, infinges 6 puntos adicionales de daño. Capacitador.

Mono de hierro (5 puntos de Vigor): intentas una acción de dificultad 4 de Vigor para saltar alto en el aire como parte de tu ataque cuerpo a cuerpo. Si tienes éxito, tu ataque infinge 5 puntos de daño adicionales y derriba al enemigo. Si fallas, sigues haciendo tu tirada de ataque normal, pero no infinges el daño adicional ni derribas al oponente si golpeas. Acción.

Maestría con armadura: mejora la reducción de costos de tu habilidad Entrenado con armadura. Cuando usa cualquier armadura, reduce el costo de velocidad de la armadura a 0. Si selecciona esta habilidad y ya tiene la habilidad Experimentado con armadura, reemplaza

Experimentando con armadura con una habilidad de tercer nivel diferente porque Maestría con armadura es mejor. Capacitador.

Dominio de la defensa: elige un tipo de tarea de defensa en la que estés entrenado: Vigor, velocidad o intelecto. Estás especializado en tareas de defensa de ese tipo. Puedes seleccionar esta habilidad hasta tres veces. Cada vez que lo selecciones, deberás elegir un tipo diferente de tarea de defensa. Capacitador.

Parada (5 puntos de velocidad): puedes desviar los ataques entrantes rápidamente. Durante las próximas 10 rondas, la dificultad de todas las tiradas de defensa de Velocidad se reduce en un paso. Capacitador.

6º-TIER COMBATIENTE

Elige dos de las habilidades que se describen a continuación (o de un nivel inferior) para agregarlas a tu repertorio. Además, puedes reemplazar una de tus habilidades de nivel inferior con otra diferente de un nivel inferior.

Golpe final (5 puntos de poder): si tu enemigo está boca abajo, aturrido o de alguna manera indefenso o incapacitado cuando golpeas, infinges 12 puntos adicionales de daño con un golpe exitoso. Capacitador.

Momento magnífico: si realizas un ataque o intentas una tarea con la acción inmediata que obtienes al usar Aprovechar el momento, la dificultad se reduce en un paso. Capacitador.

Todos contra uno (5 puntos de velocidad): te quedas quieto y realizas ataques a distancia contra hasta 5 enemigos dentro del alcance, todo como parte de la misma acción en una ronda. Haz una tirada de ataque separada para cada enemigo. Sigues limitado por la cantidad de Esfuerzo que puedes aplicar en una acción. Cualquier cosa que modifique tu ataque o daño se aplica a todos estos ataques. Acción.

Asesino (3 puntos de Vigor): cuando golpeas con éxito a un enemigo de nivel 5 o inferior, haz otra tirada (usando la característica que usaste para atacar). Si tienes éxito en la segunda tirada, matas al objetivo directamente. Si usas esta habilidad contra un PJ de cualquier tier y tienes éxito en la segunda tirada, el personaje baja un paso en la escala de daño. Capacitador.

Ataque rotatorio (5 puntos de velocidad): te mantienes firme y realizas ataques cuerpo a cuerpo contra hasta 5 enemigos a tu alcance, todo como parte de la misma acción en una ronda. Haz una tirada de ataque separada para cada enemigo. Sigues limitado por la cantidad de Esfuerzo que puedes aplicar en una acción. Cualquier cosa que modifique tu ataque o daño se aplica a todos estos ataques. Acción.

Cuerpo y arma (5 puntos de velocidad): después de realizar un ataque con un arma cuerpo a cuerpo o un arma a distancia, continúa con un puñetazo o una patada como ataque adicional, todo como parte de la misma acción en una ronda. Los dos ataques pueden dirigirse a diferentes enemigos. Haz una tirada de ataque separada para cada ataque. Sigues limitado por la cantidad de Esfuerzo que puedes aplicar en una acción. Cualquier cosa que modifique tu ataque o daño se aplica a ambos ataques, a menos que esté vinculado específicamente a tu arma. Acción.





RASGOS DE PERSONAJE

ROLES & RASGOS

A continuación presentamos una lista de los rasgos que aparecen en el manual básico de CS y que se pueden aplicar a un entorno ciberpunk.

Están ordenados según los roles para que sea más fácil elegir una adecuada.

Cambia los sustantivos y descripciones de los rasgos para que se adapten a la ambientación en la que juegas.

Por ejemplo; el rasgo *Abides in Stone* (*Hecho de piedra*) se debería renombrar a algo similar a “Ciberacorazado”. O el rasgo *Emerged from the obelisk* se podría renombrar en un entorno ciberpunk como “Ciberimplante físico total”.

Las palabras son poderosas y elegir bien un nombre puede ser evocador y meter en ambiente a los jugadores.

Los rasgos se presentan en versión original en inglés, para que sea más fácil localizarlos en el manual básico de CS, aún sin traducción en castellano.

COMBATIENTE

ABIDES IN STONE > CIBERACORAZADO
BATTLES ROBOTS > COMBATE CONTRA CIBORGES
BRANDISHES AN EXOTIC SHIELD
DEFENDS THE GATE
DEFENDS THE WEAK
EMERGED FROM THE OBELISK > CIBERIMPLANTE FÍSICO TOTAL
EXPLORES DARK PLACES
FIGHTS DIRTY
FIGHTS WITH PANACHE
FUSES FLESH AND STEEL
HUNTS
INFILTRATES
IS LICENSED TO CARRY
IS WANTED BY THE LAW

LIVES IN THE WILDERNESS
LOOKS FOR TROUBLE
MASTERS DEFENSE
MASTERS WEAPONRY
MOVES LIKE A CAT
MOVES LIKE THE WIND > IMPLANTE NEURAL
NEEDS NO WEAPON
NEVER SAYS DIE
OPERATES UNDERCOVER
PERFORMS FEATS OF STRENGTH
RAGES
STANDS LIKE A BASTION
THROWS WITH DEADLY ACCURACY
WEARS POWER ARMOR > EXOESQUELETO DE COMBATE
WIELDS TWO WEAPONS AT ONCE

EXPLORADOR

ABIDES IN STONE > CIBERACORAZADO
BATTLES ROBOTS
BRANDISHES AN EXOTIC SHIELD
DEFENDS THE GATE
DEFENDS THE WEAK
DRIVES LIKE A MANIAC
EXPLORES DARK PLACES
FIGHTS DIRTY
FIGHTS WITH PANACHE
FUSES FLESH AND STEEL
HUNTS
INFILTRATES
INTERPRETS THE LAW
IS LICENSED TO CARRY
IS WANTED BY THE LAW
LIVES IN THE WILDERNESS
LOOKS FOR TROUBLE
MASTERS DEFENSE
MOVES LIKE A CAT
MOVES LIKE THE WIND > IMPLANTE NEURAL
NEEDS NO WEAPON
NEVER SAYS DIE
OPERATES UNDERCOVER

PERFORMS FEATS OF STRENGTH
PILOTS STARCRAFT
SCAVENGES
STANDS LIKE A BASTION
THROWS WITH DEADLY ACCURACY
WIELDS TWO WEAPONS AT ONCE
WORKS THE BACK ALLEYS

ORADOR

CRAFTS ILLUSIONS > HOLOGRAMAS, PI-
RATEO DE CIBERÓPTICOS
ENTERTAINS
FUSES MIND AND MACHINE
HELPS THEIR FRIENDS
INTERPRETS THE LAW
IS IDOLIZED BY MILLIONS
WORKS THE BACK ALLEYS

TECNOMANTE

CALCULATES THE INCALCULABLE
CONDUCTS WEIRD SCIENCE
FUSES MIND AND MACHINE
OPERATES UNDERCOVER
TALKS TO MACHINES
WORKS THE SYSTEM
WOULD RATHER BE READING

CIBERPILOTO

BUILDS ROBOTS
CRAFTS UNIQUE OBJECTS
BATTLES ROBOTS
TALKS TO MACHINES

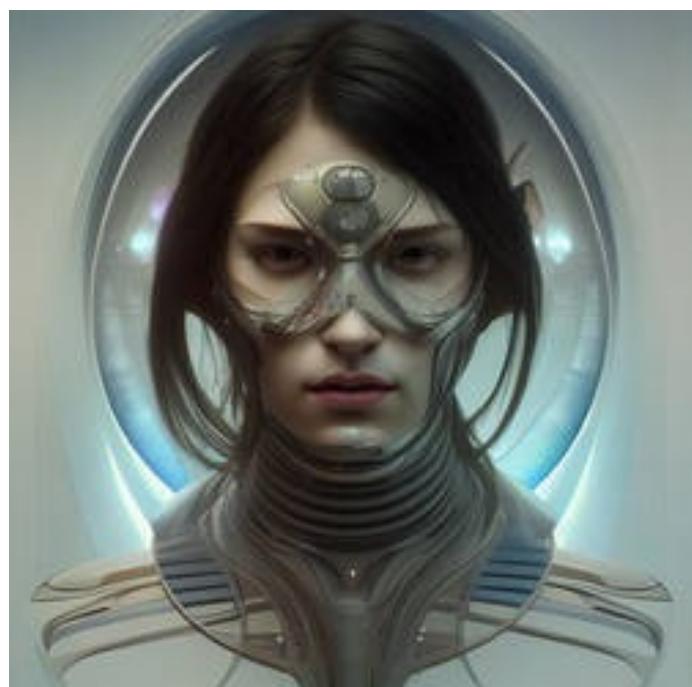
CUALQUIER ROL

ABSORBS ENERGY
CRAFTS ILLUSIONS > HOLOGRAMAS, PI-
RATEO DE CIBERÓPTICOS
CRAFTS UNIQUE OBJECTS
DEFENDS THE WEAK
DESCENDS FROM NOBILITY > DESCENDE
DE CORPO CONSEJO DE DIRECCIÓN
DOESN'T DO MUCH
DRIVES LIKE A MANIAC
EMPLOYS MAGNETISM > MAGNETO IM-
PLANTES

FUSES FLESH AND STEEL
FUSES MIND AND MACHINE
HELPS THEIR FRIENDS
INFILTRATES
INTERPRETS THE LAW
IS WANTED BY THE LAW
LEADS
LEARNS QUICKLY
METES OUT JUSTICE
MURDERS
OPERATES UNDERCOVER
PILOTS STARCRAFT
PLAYS TOO MANY GAMES
RIDES THE LIGHTNING > ELECTRO IM-
PLANTES
RUNS AWAY
SAILED BENEATH THE JOLLY ROGER >
ANTIGUO SAQUEADOR
SHEPHERDS THE COMMUNITY
SOLVES MYSTERIES
WORKS FOR A LIVING
WORKS THE BACK ALLEYS

PSIÓNICA

COMMANDS MENTAL POWERS
FLIES FASTER THAN A BULLET
FOCUSSES MIND OVER MATTER
MASTERS THE SWARM
SEES BEYOND
SEPARATES MIND FROM BODY



CIBERPILOTO

El clásico ciberpiloto que aparece en muchos juegos, series y novelas. Un PJ que tiene una relación casi simbiótica con sus vehículos o drones, y que muchas veces suele actuar acompañado de varios de ellos, como si de un pequeño ejército se tratase.

Un ciberpiloto “canónico” debería ser del Tipo Tecnomante, pero cambiar sus rasgos del Tipo Tecnomante por los rasgos del aspecto Tecnología.

La capacidad especial Serv-0, de segundo rango, es la que sirve para “crear” drones. Obviamente, la parte de la descripción que indica

que no puede salir de tu área inmediata no aplicaría en este caso, ni siquiera para drones que se desplacen por tierra y no por aire.

Cada capacidad que se añada al dron incrementalmente en 1 el nivel del dron.

Ejemplo, un dron “creado” con Serv-0 tiene nivel 1. Pero tras añadir tres capacidades (Serv-0 apuntador, Serv-0 escáner y Serv-0 defensor) el dron es ahora de Nivel 4.

El nivel del dron se utiliza como si fuese un PNJ cuando no está controlado en caliente por su ciberpiloto.



CIBERIMPLANTES

PONER EL CYBER EN EL CYPHER

En este vademécum vamos a usar una clasificación clásica de los tipos de implantes, con la que casi todo el mundo estará familiarizado y la más habitual en muchas ambientaciones ciberpunk.

LÍMITES Y NIVELES DE IMPLANTES

Para mantener un nivel de poder controlado en los personajes, el número de ciberimplantes que un personaje puede tener instalado a la vez depende del rango de los implantes.

Asimismo, los implantes se dividen en implantes de nivel bajo (adecuados para PJs de tier 1-2), nivel medio (adecuados para PJs de tier 3-4) y nivel alto (adecuados para PJs de tier 5-6), de forma similar al poder relativo de las capacidades especiales.

El DJ decidirá cual de las dos opciones de límite de implantes permitirá en sus aventuras, la estándar o la extrema.

Cada implante tiene un coste en la moneda de la ambientación. No se dan cifras exactas porque CS maneja el dinero de una forma abstracta.

Considera que los implantes de nivel bajo tienen un coste medio, los implantes de nivel medio tienen un coste alto y los implantes de nivel alto tienen un coste muy alto o extremo.

Asimismo, el coste en PX para adquirir un implantes es:

Implante nivel bajo	2 PX
Implante nivel medio	3 PX
Implante nivel alto	4 PX

La cantidad de implantes que un personaje puede llevar queda limitada por las opciones siguientes (a elección del DJ).

OPCIÓN ESTÁNDAR

- 3 implantes de nivel bajo
- 2 implantes de nivel medio
- 1 implante de nivel alto

OPCIÓN CROMADO A TOPE

- 4 implantes de nivel bajo
- 3 implantes de nivel medio
- 2 implante de nivel alto

Adicionalmente y como opción para el DJ, este puede permitir que se intercambien categorías de implantes.

Dos implantes de nivel inferior pueden cambiarse por uno de nivel superior. Un implante de nivel superior puede cambiarse por dos implantes de la categoría inferior.

Ejemplo. Un implante de nivel medio, puede cambiarse por dos implantes de nivel bajo. O dos implantes de nivel bajo pueden sustituirse por un solo implante de nivel medio. O un implante de nivel alto sustituirse por dos implantes de nivel medio o por cuatro implantes de nivel bajo.

RASGOS COMO IMPLANTES

Algunos rasgos incluyen o tienen como componente alguna capacidad que emula ciberimplantes. Por ejemplo, Abides in Stone [Mora en la Piedra, o Forjado en Piedra] (pág. 64 del manual básico de CS) describe el rasgo como que el personaje está forjado o hecho de piedra, y lo convierte en alguien corpulento y difícil de dañar. Este rasgo se traduciría mejor en un entorno ciberpunk como Ciberacorazado, y las capacidades que otorga se traducirían como ciberimplantes del tipo armadura o tejidos ablativos que protejan al usuario.

El rasgo tiene las capacidades de Cuerpo de Golem, Curación de Golem, Agarre de Golem, etc. El jugador y el DJ deberían renombrar esos rasgos, manteniendo sus mecánicas, como Armadura dérmica, Nanobots reparadores y Agarre hidráulico, por ejemplo.

Todas las capacidades que otorgue un rasgo y se consideren ciberimplantes NO cuentan nunca para el límite de implantes por personaje. Incluso aunque la capacidad duplique el efecto de un implante.

Las capacidades otorgadas por rasgos de naturaleza "cibernetica" se consideran parte de la idiosincrasia del personaje, parte de lo que le caracteriza y le hace ser y hacer lo que hace. Por eso no cuentan para el límite de implantes por nivel.

CIBERPSICOSIS

Algunos escenarios ciberpunk utilizan la ciberpsicosis no sólo como elemento narrativo, sino como una suerte de sistema para controlar el nivel de poder de los jugadores con implantes y que el abuso de estos no desequilibre el nivel de poder del juego.

Este vademécum ya utiliza un límite al nivel y cantidad de implantes que puede llevar el jugador, además del coste en PX que supone adquirir dichos implantes. Pero puede que el DJ quiera usar la ciberpsicosis como elemento narrativo en sus aventuras.

El DJ puede empezar a utilizar alguno de los síntomas de la ciberpsicosis en cuanto

un jugador se instale un ciberimplante. O puede poner en juego síntomas más severos cuando un personaje llega al límite de los implantes que puede llevar de un determinado nivel.

Es obvio que si un personaje se ha instalado todos los implantes posibles y el DJ utiliza en su escenario de campaña la ciberpsicosis, ese personaje debería mostrar síntomas graves.

LISTADO DE EJEMPLOS DE TIPOS DE IMPLANTES

A continuación se presentan algunos ejemplos de tipos de los tipos de implantes más comunes que se encuentran en ambientaciones ciberpunk.

Puedes utilizar tu ambientación favorita para añadir implantes específicos que no estén en esta lista, o crear los tuyos propios.

Utiliza la lista siguiente simplemente como guía.

El implante viene descrito con su nombre genérico, su nivel (a efectos del límite de implantes), y las capacidades que otorga.

MODA CIBERNÉTICA

Este tipo de implantes incluyen tatuajes luminosos o móviles, lentes o pelo cambiante (de forma y color) o pantallas en tu piel que muestren diferentes interfaces, como bior ritmos, llamadas, reloj, etc.

Estos implantes no deberían ni siquiera considerarse de nivel bajo, y debería permitirse su uso libremente entre los personajes.

IMPLANTES NEURONALES

Implantes que tienen alguna conexión con tu cerebro, sea de forma directa o indirecta.

Implante cortical: Nivel Medio. Conexión directa a tu cerebro y sistema nervioso. Necesario para albergar cualquier otro implante neuronal o conectado al sistema nervioso.

Conectores de memoria: Permite conectar pendrives o chips de habilidades, discos duros, etc.

Nivel bajo. Un chip de habilidad que confiere Entrenamiento en una sola habilidad.

Nivel medio. Un chip de habilidad que confiere Entrenamiento en dos habilidades.

Nivel alto. Un chip de habilidad que confiere Entrenamiento en tres habilidades, o Especializado en una sola habilidad.

Nivel bajo. Permite conectar otros unidades de memoria, como pendrives o discos duros.

Amplificadores sensoriales. Nivel bajo. Elegir un sentido (vista, oído, gusto, tacto, olfato). Proporcionan +1 a tiradas relacionadas con ese sentido.

Nivel Medio. Elegir un sentido. Otorga capacidades superiores a la humana con ese sentido, como poder olfatear como un perro, y se considera el personaje entrenado en dicho sentido (las dificultades desciden un paso).

Inhibidor de dolor: Nivel Medio. Ignora las penalizaciones del estado Lesionado del Registro de daño del personaje.

Potenciador de reflejos: Nivel bajo. Añade +1 a las tiradas de Iniciativa y pruebas de Velocidad.

Nivel Medio. Se considera entrenado al personaje en Iniciativa (baja las dificultades de iniciativa en un paso) y en tareas como correr, moverse o defensa de Velocidad.

Nivel Alto. Se considera especializado al personaje en Iniciativa (baja las dificultades de iniciativa en dos pasos) y entrenado en tareas como correr, moverse o defensa de Velocidad.

Bilocador: Nivel alto. (Coste; 6 Velocidad por uso) Permite realizar dos acciones -siempre que físicamente sea posible- por ronda.

Inhibidores neurosinápticos.

Nivel bajo para armadura ligera.

Nivel medio para armadura media.

Nivel alto para armadura pesada.

Proporciona armadura sólo para las defensas de Intelecto frente a ataques de RED, hacking o ataques de programas, o conexiones calientes.

CIBERÓPTICOS

Nivel bajo. Ciberojos que permitan este tipo de efectos: amplificar imágenes (como un prismático), detectores de frecuencias o radiación, visión en luz tenue, infrarrojo, grabación

de video, protección antideslumbrante o fogonazo, pantallas o displays retinales.

Sistema de apuntado. Nivel bajo. +1 a disparar armas a distancia.

Optimización de imagen. Nivel bajo. +1 a tiradas de percepción o buscar. Nivel Medio. Se considera al personaje entrenado en Percepción o Buscar (reduce las dificultades en un paso).

Sistema de captura de blancos. Nivel Medio. Otorga un esfuerzo gratuito si el personaje gasta primero un esfuerzo para disparar a dos objetivos diferentes.

Nivel alto. Otorga dos esfuerzos gratuitos si el personaje gasta primero un esfuerzo para disparar a dos o más objetivos diferentes.

Ciberojo con arma oculta. Nivel Medio. Puede disparar un solo dardo o proyectil oculto tras un ciberojo funcional.

CIBERAUDIO

Nivel bajo. Ciberoídos que permiten este tipo de efectos: auriculares internos, atenuadores de ruido, comunicador por radio, detección de escuchas (radio corto), detector de radares (100 mts), grabador de audio.

Oído amplificado. Nivel bajo. +1 a pruebas de escuchar.

Analizador sonoro. Nivel bajo. +1 a pruebas de convencer, interrogar y otro tipo de interacciones sociales.

CIBERIMPLANTES CORPORALES INTERNOS

Branquias. Nivel bajo. Permite respirar bajo el agua.

Nanomédicos. Nivel medio. Permite recuperar una Tirada de recuperación gastada por día.

Filtro nasofaríngeo. Nivel bajo. Reduce dos

niveles las defensas contra gases, humo y similares.

Arma abdominal.

Nivel medio. Arma cuerpo a cuerpo oculta en el torso. Daño medio. Oculta.

Nivel alto. Arma cuerpo a cuerpo oculta en torso. Daño pesado. Oculta.

Refuerzo de carbono musculóseo.

Nivel medio. +1 reserva Vigor.

Nivel alto. +2 Reserva Vigor.

CIBERIMPLANTES EXTERNOS

Blindaje subdermal. Nivel medio. +4 armadura por todo el cuerpo.

Placas dérmicas. Nivel alto. +6 armadura por todo el cuerpo, +1 adicional coste de Esfuerzo. Imposible de ocultar.

Bolsillos subcutáneos. Nivel bajo. Bolsillo de 10x10cm ocultos.

Hueco para armas. Nivel medio. Permite ocultar un arma pequeña.

Refuerzo dermal. Nivel bajo. +2 Armadura por todo el cuerpo.

CIBERMIEMBROS

Ciberbrazo. Nivel medio. Puede albergar 1 ciberimplante de nivel alto, o 2 ciberimplantes de brazo de nivel medio, o 3 implantes de nivel bajo.

Arma a distancia. Nivel medio. Integra cualquier arma a distancia manejable a una mano dentro del brazo. Oculta.

Arma cuerpo a cuerpo. Nivel medio. Integra cualquier arma cuerpo a cuerpo, ligera, mediana o pesada, dentro del brazo. Oculta.

Ciberterminal. Nivel medio. Terminal de conexión de Tecnomante integrada en el brazo.

Lobezno. Nivel medio. Garras de carbono integradas en nudillos. Arma cuerpo a cuerpo mediana. Retráctiles. Ocultable.

Madcat. Nivel bajo. Uñas de acero de carbono. Arma cuerpo a cuerpo ligera. Ocultable.

Escáner. Nivel medio. Un escáner, médico o técnico, instalado en el brazo. Reduce un paso tareas relacionadas con el diagnóstico de heridas, averías, etc. en habilidades como Primeros Auxilios, Medicina, Tecnología, Mecánica, etc.

Escudo oculto desplegable. Nivel medio. Escudo antibalas. Proporciona un recurso en tareas de Defensa de Velocidad.

Mano herramientas. Nivel bajo. Los dedos se transforman en diferentes herramientas técnicas o médicas. Proporciona un recurso para las tareas adecuadas a dichas herramientas.

Mano garfio. Nivel bajo. Dispara la mano, atada a un cable de fibra de carbono. Alcance 50 mts. Resiste 120 kg de peso y puede plegarse automáticamente.

Montura hombro plug&play. Nivel medio. Permite sacar o instalar un ciberbrazo en una acción.

Nudillos de acero. Nivel bajo. Daño mediano. Ocultable.

Arma pesada. Nivel alto. Permite ocultar la versión compacta de un arma a distancia pesada en el brazo, como un lanzagranadas, una ametralladora pesada, lanzador de cohetes, etc. En el caso de los proyectiles pesados, como granadas o cohetes, sólo admite 2 proyectiles de munición.

Monofilamento. Nivel medio. Látigo monofilamento. Daño medio. La armadura protege, pero queda destruida tras recibir el primer ataque.

Ciberpierna. Nivel medio. Puede albergar 1 ciberimplante de nivel alto, o 2 ciberimplantes de brazo de nivel medio, o 3 ciberimplantes de nivel bajo.

Patines integrados. Nivel bajo. Dobla el movimiento al correr.

Pie palmeado. Nivel bajo. Proporciona un recurso en tareas de nadar o desplazarse por el agua (¿raquetas de nieve?)

Pie prensil. Nivel bajo. Reduce un nivel las tareas de trepar o escalar.

Potenciador de salto. Nivel medio. Piernas hidráulicas que reducen dos niveles las tareas de saltar o agilidad.

Revestimiento Faraday. Nivel medio. Para brazos o piernas. Protege los ciberimplantes de pulsos PEM. Reducen un nivel las tareas de Defensa de Intelecto frente a hakeos.

IMPLANTES TOTALES

Peligrosos implantes extremos para aquellos que dejan atrás su humanidad en busca del mejor cromado posible.

Todos son extremadamente caros.

El DJ puede considerar que se requiera un gasto de 4PX por ciberimplante total.

Exoesqueleto Alfa. Nivel alto. Requiere un implante de Refuerzo de carbono musculóseo de nivel alto. Mejora de poder de curación (una tirada de Recuperación extra de Vigor por turno, cada una de una acción, todas vienen antes de otras tiradas de recuperación normales) y mejora de poder de vigor (todas las tareas que impliquen fuerza, salto y daño cuerpo a cuerpo o lanzado, pero no las tiradas de ataque. +3 puntos de daño adicional por turno).

Exoesqueleto Beta. Nivel alto. Requiere un implante de Refuerzo de carbono musculóseo de nivel medio. Mejora de poder de Vigor (todas las tareas que impliquen fuerza, salto y daño cuerpo a cuerpo o lanzado, pero no las tiradas de ataque. +3 puntos de daño adicional por turno).

Doble montura de hombro. Nivel alto. Permite montar cuatro ciberbrazos, dos bajo el primer juego de brazos.

Soporte multióptico. Permite montar hasta 5 ciberojos diferentes.



REDES Y PROGRAMAS

RED

Una RED se considera una parte de la matriz, un trozo de la arquitectura de esta, normalmente asociado a una ubicación física.

Puede ser tan extensa o constreñida como desee el DJ.

Una RED puede considerarse como las conexiones que forman parte de un lugar y los elementos y periféricos conectados a esta.

Como cuando en una película o serie se refieren a "voy a conectararme a la Red de ese edificio", "voy a hacker la red de ese almacén" o "voy a interferir la red de ese grupo de soldados corporativos".

Los puntos de "interés" de una Red se denominan Nodos.

Un nodo puede ser desde una simple cámara de seguridad, hasta todo un perímetro de cámaras de seguridad compuesto por docenas de estas.

Los nodos más habituales son: cámaras de seguridad, sensores de seguridad o movimiento, puertas de acceso, arcos de detección, contraseñas, bases de datos y cualquier otra utilidad que necesite el DJ, como un nodo de control de drones remotos, o de lanzamiento de misiles o de control de cámaras criogénicas. Lo que necesite el DJ para su aventura.

Los aparatos o periféricos conectados a un nodo pueden ser ninguno o todos los que estime conveniente el DJ. Desde que no haya nada, sólo una base de datos, hasta un nodo de seguridad que controle docenas de cámaras, sensores y drones de vigilancia de una planta de un rascacielos.

Los nodos pueden tener contraseña de acceso, que suele ser de igual Nivel de Dificultad del Nodo, o puede tener seguridad extra, como un Nodo de Nivel 3 que controla puertas de acceso a un edificio, pero su contraseña sea de Nivel 4.

El DJ puede crear Nodos y periféricos para formar una Red de una forma rápida y abs-

tracta, o puede detallar la Red y sus componentes como un diagrama de flujo, con muchos caminos y lugares donde el tecnomante puede explorar, y quizás perderse o encontrarse algo peor.

CÓMO CREAR REDES Y NODOS

Una Red puede definirse como una simple frase; "*Red de los Pandilleros de Quinton Str, Nivel 2*".

Con eso el Dj ya sabe qué dificultades aplicar para colarse dentro, hackear sus sistemas o mandar a sus programas.

A partir de una sola frase, puedes detallar la Red tanto como necesites.

Red de pandilleros de Quinton Str. Nivel 2, Cortafuegos Nivel 3, datos objetivo de la aventura con Guardián Nivel 4.

Sólo con la información anterior ya tienes la dificultad de acceder a la red -por el Cortafuegos de Nivel 3-, luego la red es de menor nivel para navegar y acceder a sus nodos, pero para poder robar los datos hay que enfrentarse a un programa Guardián de Nivel 4, que funciona igual que una criatura o PNJ de nivel 4, como se detalla en el manual básico de CS.

Si el DJ desea que la Red forme parte importante de la aventura, puede seguir añadiendo detalles, incluso representarla por un diagrama de flujo, que actúe como una suerte de mapa por donde los tecnomantes puedan explorar y moverse.

COMPOSICIÓN DE UNA RED

Normalmente, las redes se comprenden de un perímetro exterior de seguridad, uno interno de control y servicios, y algunas de otra red interna -dentro de la anterior- con un nivel más de seguridad y quizás programas de vigilancia, o incluso PNJs tecnomantes "patrullando".

Puedes crear redes más complejas como si

fuesen una muñeca matrioska, una red dentro de otra red, y cuanto más dentro, mayor nivel y seguridad.

El tecnomante puede explorar una red eligiendo puntos de destino, realizando una tarea de Intelecto a la Dificultad de la Red o nodo de destino para lograr identificarlo.

También puede usar programas para mapear la red o sistema donde se encuentra, que suele ser lo habitual.

El tecnomante puede moverse todos los nodos de distancia que desee, pero primero debe realizar una tarea de Intelecto a la dificultad del nivel del nodo más alto por el que se vaya a mover.

Ejemplo; DrMichel quiere desplazarse por una red de una corpo, y quiere llegar hasta el acceso a la red interior, que es un nodo de Nivel 4, por lo que la dificultad e su tarea de Intelecto es 4 (12 o más en 1d20).

Para moverse por la Matriz e ir de una red a otra, necesita bien programas para orientarse y buscar la red de destino, o puede realizar una tarea de Intelecto.

La dificultad para encontrar una Red concreta es el propio Nivel de la red buscada. Y se necesitan un número de éxitos igual al Nivel de dicha red, mayor que el número de fracasos.

Por ejemplo, DrMichel trata de localizar la Red de una de las guardias de la banda de Quinston Str, que es de Nivel 3. La Dificultad de su tarea de Intelecto es 3 (No, 9). Además, necesita sacar 3 éxitos antes de sacar 3 fracasos. Como mínimo la tarea le llevará 3 rondas, y un máximo de 5 rondas antes de fallar. Se puede gastar Esfuerzo para añadir éxitos en lugar de disminuir la dificultad, o para ambas cosas, bajar la dificultad Y añadir éxitos a la tirada.

TABLA DE EJEMPLOS DE REDES Y NIVELES

NIVEL	NODOS	PERIFÉRICOS	DESCRIPCIÓN
1-2	2-3	1-2 periféricos x nodo	Una tienda, un bar normal, un edificio ordinario
3-4	3-6	2-6 periféricos x nodo	Pequeños edificios corpo, guardias de bandas, comisarías de distrito, almacenes con poca vigilancia, equipos policía o corpo
5-6	5-8	4-8 periféricos x nodo	Oficinas corpo regionales, locales famosos/prestigiosos/clase alta en la ciudad, guardia principal bandas, comisarías centrales, equipos élite corpo o policía
7-8	6-12	6-10 periféricos x nodo	Oficinas corpo importantes, fuerzas espaciales policía, banda muy importante, equipos muy élite corpo o militares
9-10	10-20	8-15 periféricos x nodo	Central corpo, Pentágono

En efecto, las redes de mayor Nivel suelen estar más ocultas al público y camuflarse como redes anodinas. Una red d Nivel 6, requiere tareas de Intelecto a Dificultad 6, y sacar 6 éxitos antes que seis fracasos.

Por eso muchos tecnomantes tienen que acudir presencialmente a los lugares físicos y buscar puntos de acceso en cajas de conexiones, pinchar cables de red o interferir señales inalámbrica cercanas que saben proceden del interior de la red buscada.

Siempre que haya un canal de transmisión al que el PJ hacker o tecnomante pueda acceder, puede ir saltando de RED en RED hasta su destino final. Como por ejemplo, un hacker desde su casa accediendo a una RED en otro continente a través de satélite y drones conectados.

CÓMO CONECTARSE A REDES

Existen varios tipos de conexiones, físicas, mediante algún tipo de conector, caja de conexiones o switch o cable, e inalámbricas.

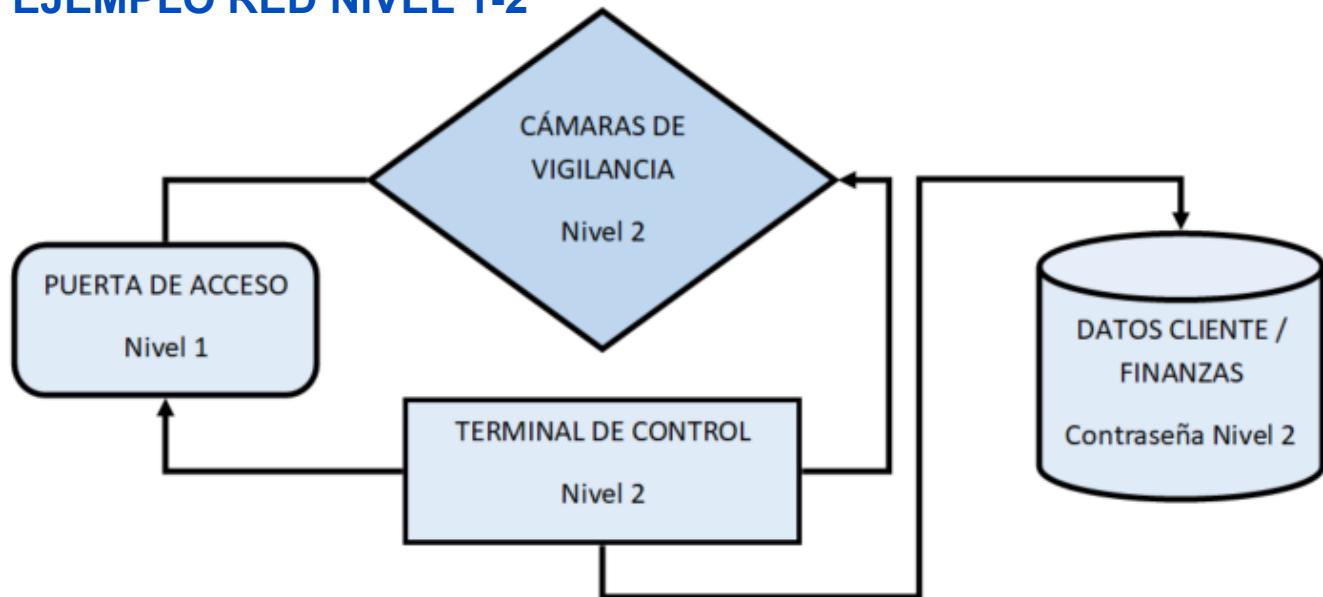
Para las físicas necesitas que tu conector esté junto al puerto de conexión o conector. Esta conexión física puede realizarla presencialmente el propio PJ, o remotamente, como por ejemplo, mediante un dron que disponga de dicho conector físico, y el PJ está conectado en remoto al dron.

Para las conexiones inalámbricas, sólo necesitas identificar la red a la que deseas conectarte y acceder. Siempre que no esté protegida por contraseña o puedas hackear dicha contraseña.

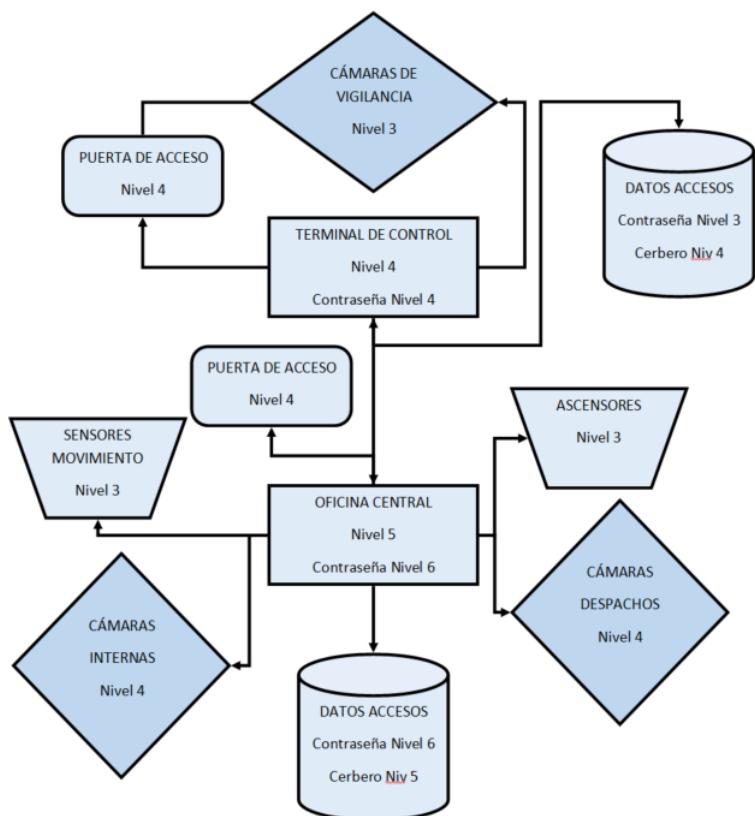
Conexión fría

La conexión fría es la habitual. Se llama así porque el hacker sólo está conectado superficialmente, sin integración sensorial y sináptica

EJEMPLO RED NIVEL 1-2



EJEMPLO RED NIVEL 5-6



LOBOS Nivel 5 patrullan la red interior
Las Contraseñas tiene todas GUILLOTINAS de su mismo nivel.

completa.

Todas las conexiones, frías y calientes, necesitan que el PJ tenga un Implante cortical.

La conexión fría proporciona los siguientes beneficios: +1 a las tareas relacionadas con dicha conexión e información de sistema y estado de donde está conectado en frío.

Por ejemplo; un ciberpiloto se conecta en frío a uno de sus drones o vehículo. Inmediatamente sabe su nivel de batería, munición, estado de los sensores, neumáticos o alas y rotores, daños, etc. y además tiene un +1 a las tareas que realice mientras controla el dron, como pilotar, conducir o disparar sus armas acopladas.

No es necesario dibujar diagramas de todas las redes, por mucho que sean de alto nivel.
Siguiendo el ejemplo de creación, una simple frase puede describir una red más compleja.

Red de sucursal de la Corporación Volkov

Red externa de Nivel 3.

Puerta de acceso niv. 4. Terminal de control de niv.4 con Contraseña, acceso a datos (protegidos por Cerbero niv.4)

Red interna de Nivel 4.

Ascensores y sensores movimiento niv. 3. Puerta acceso, cámaras internas y cámaras despachos niv.4.

Oficina central Nivel 5, con Contraseña nivel 6. Acceso a datos Contraseña nivel 6 y protegido con Cerbero niv.5

Programa Lobos patrullan red interna.

Contraseñas red interior con programa Guillotina de igual nivel.

Sólo con la descripción anterior ya puedes tener una red más compleja y segura, sin necesidad de dibujarla. Utiliza la tabla de creación de la página 43 como guía y sugerencia.

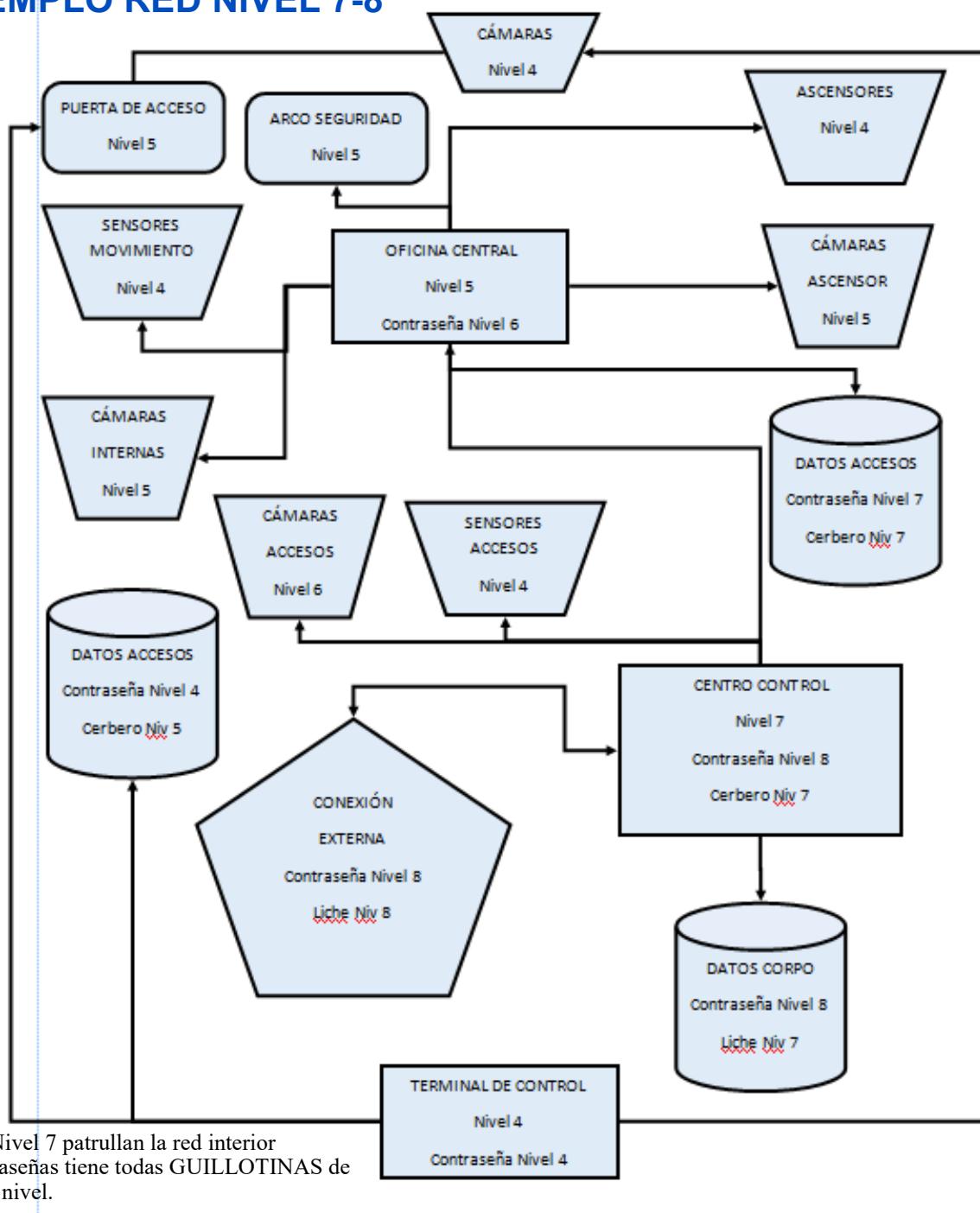
Un hacker conectado en frío a una RED, tiene +1 a las tareas que realice dentro de dicha RED mientras siga conectado (tareas que lleve a cabo el PJ, no sus programas).

Un mercenario conectado a su arma inteligente, recibe +1 a las tareas de ataques con dicha arma, y además tiene toda la información de estado (munición, daños, blancos si corresponde, etc.) de dicha arma.

La conexión fría proporciona la ventaja de que te puedes desconectar instantáneamente y si el objeto al que estás conectado sufre daños, el PJ conectado no los sufre.

Considéralo como una conexión de baja velocidad, bajo riesgo.

EJEMPLO RED NIVEL 7-8



LOBOS Nivel 7 patrullan la red interior
Las Contraseñas tiene todas GUILLOTINAS de su mismo nivel.

Conexión caliente

La conexión necesita que el PJ tenga un Implante cortical.
Considéralo como una conexión de alta velocidad.

El PJ conectado en caliente se “convierte” en

el objeto conectado; el ciberpiloto siente como sus brazos son las alas de su dron, y sus ojos las cámaras, o sus pies las ruedas de su vehículo, y es capaz de sentir las variaciones en el asfalto como cuando anda descalzo por la playa. Un tecnomante conectado en caliente a la RED la siente físicamente a su alrededor,

se mueve a la velocidad del pensamiento y puede “tocar” a otros programas y tecnomantes conectados.

Pero tiene sus riesgos. La conexión en caliente hace que el usuario “entre” totalmente en la conexión, con lo que deja de percibir sensorialmente el mundo real y su cuerpo se desploma inconsciente.

La conexión en caliente se denomina así porque la temperatura corporal del tecnomante sube varios grados, más si está sufriendo daño a Intelecto por combatir en la Matriz. Por ellos, los tecnomantes y ciberpilotos suelen llevar trajes especiales, que refrigeran su cuerpo y cerebro para evitar daños graves por la subida de temperatura. Estos trajes son bastante caros y requieren un mantenimiento alto, además de estar conectados a unidades externas para alimentarlos y reponer el líquido refrigerante. Los tecnomantes o ciberpilotos sin recursos utilizan la versión barata; una bañera o contenedor lleno de hielo donde se sumergen. La hipotermia queda anulada por la subida de temperatura corporal.

Cualquiera conectado a un equipo, vehículo o RED mediante conexión caliente sufre también el daño (siempre a Intelecto) que sufra el vehículo o se reciba dentro de la Matriz o RED.

Por ejemplo; un ciberpiloto conectado en caliente a su dron, si el vehículo sufre 8 puntos de daño por un disparo, el ciberpiloto sufre también 8 puntos de daño a su Intelecto

Un hacker combatiendo contra programas de protección dentro de la Matriz o RED, sufre daño a Intelecto si está en conexión caliente.

Los implantes Inhibidores neurosinápticos funcionan como una suerte de armadura para Intelecto frente a este tipo de daños.

La parte buena es que en conexión caliente, todas las tareas que se lleven a cabo mediante dicha conexión bajan su dificultad un nivel.

Todas.

Además, se pueden realizar acciones adicionales (con gastos de reserva como es habitual), cosa que no se puede hacer en las conexiones frías.

En conexión caliente no te puedes desconectar instantáneamente, ni romper la conexión sin seguir un protocolo de descarga.

Hacerlo conlleva sufrir 12 puntos de daño + 1 punto de daño adicional por cada nodo que tengas que recorrer hasta tu punto de acceso, sea físico o inalámbrico.

Si estás peleando contra un programa de Vigilancia o Ataque, además de todo lo anterior sufres automáticamente un ataque sin posibilidad de tirada de Defensa.

Pero para muchos, el riesgo merece la pena.

Hackeo y combate entre hackers

Si es conexión caliente, el PJ hacker tira Intelecto contra el nivel de seguridad del sistema o nivel del hacker adversario.

Si es **conexión fría**, se compara el nivel de la ciberterminal del PJ hacker contra el nivel de seguridad del sistema o nivel del hacker adversario.

Si el **nivel del ciberterminal del PJ es mayor**, la diferencia de niveles se convierte en una reducción de la dificultad de las tiradas de ataque y defensa que realice el PJ hacker.

Si el **nivel del ciberterminal del PJ es menor**, la diferencia de niveles se convierte en un aumento de la dificultad de las tiradas de ataque y defensa que realice el PJ hacker.

Si tu conexión es **fría**, pero te enfrentas a un tecnomante con conexión **caliente**, recuerda que su conexión “aumenta” en un nivel tus dificultades, dado que a tu adversario le reduce las dificultades y en Cypher System las tiradas las realiza el jugador.



BEHANCE.NET/CREATIFLUX

ARTSTATION.COM/CREATIFLUX

CIBER TERMINALES

Son las plataformas u ordenadores desde las que el tecnomante se conecta a otras redes o equipos, sea por conexión física o inalámbrica.

Su calidad influye en el Nivel. Los equipos más caros y modernos tienen más Nivel.

El Nivel, que es una medida abstracta de la potencia del hardware, memoria y velocidad de proceso y conexión de la ciberterminal, determina su potencia (como en el combate en-

tre hackers o hackeo de Redes) y cuantos programas puede gestionar a la vez.

Una terminal de Nivel 3 sólo puede tener 3 programas cargados a la vez, da igual el nivel individual de estos programas.

Ejemplo; una terminal de Nivel 3, puede tener cargado un programa de Nivel 4, otro de Nivel 5 y otro de Nivel 2. Pero nunca más de tres programas a la vez.

TABLA DE CIBER TERMINALES

TIPO	PRECIO	NIVEL	OTROS
Básica	Medio	1-2	Adecuada para principiantes. De uso común.
Media	Medio	3-4	No tan habitual. Estándar para agentes corpos y militares.
Alta	Alto	5-6	Rara. Casi fabricadas artesanalmente. Élite corpo / militar.
Ultra	Muy alto	7-8	Únicas e individuales. Algo legendario.
Godmode	Incalculable	9-10	Supercomputador del tamaño de un edificio. IAs verdaderas.

El PJ puede usar una acción para descargar y cargar un programa en su terminal. Si gasta Esfuerzo de Intelecto, puede cargar/descargar otro programa adicional por cada esfuerzo gastado.

TAREAS EN LA RED

Además de cargar/descargar programas de su ciberterminal, un PJ tecnomante puede hacer casi todo lo que hace cualquier programa, escanear, ocultarse, combatir, etc. La diferencia es que tiene que hacerlo personalmente, conectado al sitio (en caliente o frío) y en el momento, gastando acciones y rondas.

La ventaja de los programas es que pueden operar de forma independiente, sin supervisión del tecnomante, y pueden potenciar las tareas del tecnomante.

PROGRAMAS

Los programas permiten al tecnomante realizar acciones y tareas sin supervisión. Además funcionan como herramientas que ayudan al hacker a realizar ciertas tareas. Imagina los programas como una suerte de ayudantes, mayordomos y herramientas. Todo a la vez. Si un tecnomante trata de realizar la tarea que haría un programa determinado, pero sin tenerlo cargado en su ciberterminal, todas las dificultades de las tareas que trata de emular suben un nivel.

Ejemplo, RolRoom, un tecnomante dentro de una red, trata de romper el código de una contraseña, pero no tiene un programa Rompecódigos cargado en su terminal. La Dificultad del nodo contraseña es 3, pero tratar de romperlo sin un programa adecuado aumenta la Dificultad a 4.

El Nivel de los programas indica su grado de complejidad y eficacia. A mayor nivel, más potentes son.

Como en las acciones entre PNJs, el Nivel de los programas determina su éxito al llevar a cabo una tarea.

Compara el Nivel del programa contra el nivel del nodo, programa adversario o hacker adversario.

Si es mayor, gana. Si es menor, pierde.

Si es igual, el propietario del programa aún tiene una oportunidad de resolver la tarea o enfrentamiento de su programa a su favor.

Ejemplo, un Rompecódigos de Nivel 4 conseguirá automáticamente romper las contraseñas de cualquier nodo de Nivel 3 o menor.

Cuando un programa está llevando a cabo una tarea, incluyendo atacar, contra otro adversario (sea programa, nodo u otro hacker) y su Nivel es igual al de su adversario, puede lanzar un aviso a su propietario pidiendo ayuda.

El propietario tiene que poder conectarse donde esté su programa en un turno. Si tarda más, corre el riesgo de que su programa falle la tarea.

Cuando el propietario del programa llega junto a este, puede realizar una prueba de Intelecto contra el Nivel de la tarea.

Esta prueba está modificada por el tipo de conexión del propietario del programa (fría o caliente) y su programa se considera un Recurso para esta tarea.

Si el propietario del programa no se conecta a tiempo, o no se conecta en absoluto, lanza 1d20; con 11+ el programa sale victorioso, con 10 o menos, el programa es vencido.

Ejemplo. DrMichel es un tecnomante que envía su programa de Ocultación para colar otro programa Mayordomo (dentro del programa de Ocultación) al interior de un nodo de control de cámaras de una instalación, mientras él se está colando físicamente dentro de dicha instalación hackeando los ciberojos de un guardia y corre atravesando el parking. El Nivel del programa de Ocultación de DrMichel es 4. Su programa pasa inadvertido para todos los nodos y programas vigía que tengan Nivel 3 o menos. Pero un programa Cerbero de vigilancia de Nivel 4 acaba de aparecer en

el sistema. Ocultación de Nivel 4 envía una señal (*¿jde socorro!?*) a DrMichel. Este debe conectarse al sistema donde se encuentra su programa en menos de un turno. DrMichel accede a la red inalámbrica y se conecta en frío (tiene que vigilar que no venga ningún guardia al sitio del parking donde está escondido). Hace una prueba de Intelecto contra la dificultad de la RED para encontrar a su programa de Ocultación. Una vez a su lado, DrMichel trata de ocultar su programa (y a él mismo dentro de este) su programa ante el Cerbero de Nivel 4. Para ello realiza otra prueba de Intelecto, con +1 a su tirada por la conexión en frío y el programa de camuflaje cuenta como un recurso, por lo que reduce la dificultad de la tarea (el Nivel del programa Cerbero, 4) en un paso, hasta Dificultad 3. ¡Buena suerte DrMichel!

CÓMO CREAR PROGRAMAS

Además de los programas iniciales, un PJ puede crear sus propios programas -o comprarlos a otros programadores- igual que se fabrica equipo.

Se usan básicamente las reglas de Fabricar, Construir y Reparar del manual básico de CS.

El Nivel del programa determina la dificultad. Se requiere una habilidad, capacidad o rasgo que permita al DJ fabricar el programa.

El DJ puede establecer requisitos adicionales, como tener cierto equipo o materiales previos. Algunos tipos de programas son más complejos que otros, y tienen un modificador de Nivel, que se añade a la Dificultad de crearlos, al tiempo de creación y al coste de creación.



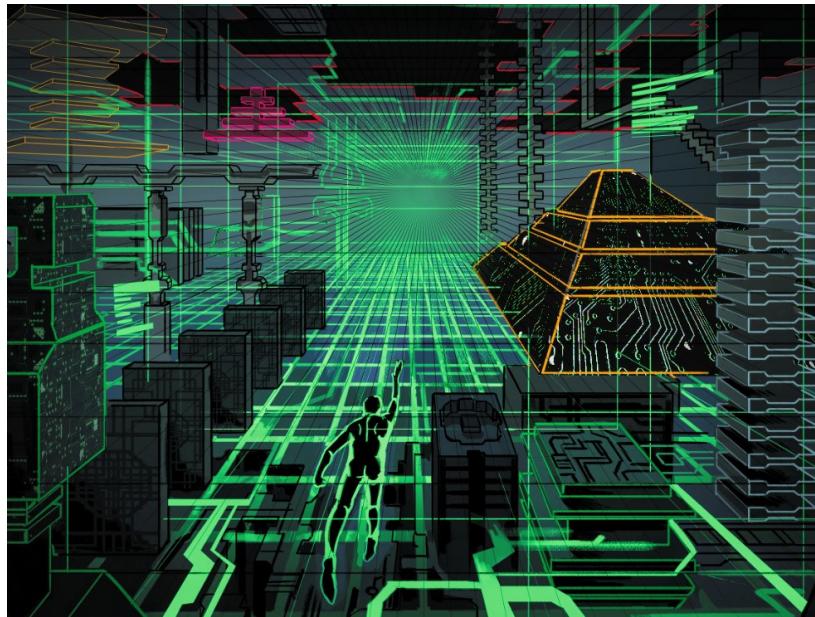
TABLA DE CREACIÓN DE PROGRAMAS

NIVEL DE PROGRAMA	TIEMPO	COSTE	DESCRIPCIÓN
1-2	1 día x nivel	0 PX, coste bajo	Hecho en tu habitación
3	1 día x nivel	1 PX, coste bajo	Hecho en tu habitación
4	1 semana x nivel	2 PX, coste medio	Requiere un laboratorio, servidores, etc
5	1 semana x nivel	3 PX, coste medio	Requiere un laboratorio, servidores, etc
6	1 mes x nivel	4 PX, coste alto	Requiere un laboratorio, servidores, etc
7	1 mes x nivel	5 PX, coste alto	Requiere un laboratorio, servidores, ayudantes, etc.
8	1 año x nivel	6 PX, coste muy alto	Equipos enteros de programadores, laboratorios corpo de alto nivel

DLC= Reduce el Nivel del DLC que quieras crear en 2 pasos, para calcular su tiempo y coste de fabricación. *Ejemplo, un DLC de Nivel 5, se considera Nivel 3 a efectos de tiempo y coste.*

TIPO DE PROGRAMA	MOD. NIVEL
Ocultación	0
Mayordomo	-1
Tirón	0
Ataque	+1
Explorador	0
Rompecódigos	+1
Brújula	-1
Virus	+1
Rastreo	+1
DLC Camuflaje	0
DLC Gusano	+1
DLC Blueprint	0
DLC Perforante	+1
DLC Ablativo	+1
DLC Señuelo	+1

necesita un laboratorio y equipo como servidores, y lo que el DJ estime oportuno.



TIPOS DE PROGRAMAS

OCULTACIÓN

Permite ocultar la presencia y el rastro de otros programas y usuarios.

El Nivel determina cuantos programas y usuarios es capaz de ocultar. Un programa de Ocultación de Nivel 5 podría ocultar hasta 5 programas o usuarios en total, o cualquier combinación de ambos, como dos usuarios y tres programas, o cuatro programas y un usuario.

Si se es descubierto, por el motivo que sea, se requiere otra tirada para volver a ocultar el rastro o presencia.

MAYORDOMO

Programa multiusos para gestionar o controlar periféricos conectados a un nodo, como cámaras, drones, torretas, puertas, controles de acceso, arcos de seguridad, etc. La mayoría de nodos suele tener una Contraseña o sistema de seguridad, que habrá que romper antes con un programa Rompecódigos para que el programa Mayordomo pueda "entrar".

El Nivel del programa Mayordomo determina cuantos periféricos puede controlar de ese no-

Nivel de programa= Nivel del programa final que deseas crear.

Tiempo= cuanto se tarda en tener el programa terminado y listo.

Coste= Coste en PX

Tipo= el Tipo de programa añade un modificador al Nivel, pero sólo a efectos de fabricarlo.

Modificador Nivel= No aumenta el Nivel del programa creado, pero se suma a la Dificultad para crearlo a efectos de calcular el tiempo y coste final. Sólo se usa para calcular el tiempo y coste, no el Nivel del programa o DLC finalizado. Recuerda que los DLC reducen intrínsecamente la dificultad de crearlos en dos pasos.

Ejemplo. RolRoom está tratando de crear un programa Rompecódigos de Nivel 4. El modificador de Nivel por el tipo de programa es +1, así que se considera que el Programa Rompecódigos de nivel 4 es de Nivel 5 a efectos de tiempo y coste de creación. Mirando la Tabla de creación/ Programación, un programa de Nivel 5 cuesta cinco semanas, 3 PX y se

do y cuantas tareas específicas puede llevar a cabo. Las tareas específicas son frases cortas que describen qué quiere el dueño del programa que este haga dentro del nodo. El DJ puede usar como guía los verbos que contiene la frase como el número de instrucciones que das al Mayordomo. El DJ debe considerar que la mayoría de condiciones en dichas tareas serían otra tarea adicional

Ejemplo, un Mayordomo de Nivel 3 podría controlar hasta tres periféricos (una cámara del pasillo, la puerta del parking, el arco de seguridad de la entrada del edificio) dentro de un determinado nodo, y además sólo podría realizar hasta tres tareas específicas ("que las cámaras no apunten a esta zona", "abre la puerta sur en 10 minutos", "que el arco de seguridad no de la alarma"). Pero si estas órdenes tienen condiciones, el DJ puede considerarlas como dos órdenes distintas. Así "abre la puerta sur cuando llegue mi coche", implica "abrir" la puerta y "reconocer e identificar" el coche del personaje. La orden "que el arco de seguridad no de la alarma" implica que dicho arco nunca de la alarma. Si el jugador quiere que el arco no de la alarma cuando pase él y sus compañeros, implica varias órdenes, no "dar" la alarma y "reconocer e identificar" al personaje y sus compañeros.

TIRÓN

Programa que usan los tecnomantes para salir corriendo de una RED o nodo. Es como pegar un tirón a tu cable de red y cortar la conexión, pero de manera menos dolorosa y traumática. Se suele usar para huir de algún combate que se pone complicado, pero no es necesario desconectarse de la RED, aunque también puede hacerlo.

El Nivel del Tirón se compara contra el nivel del adversario; si es mayor, te desconectas sin problema.

Si el nivel es igual, el tecnomante puede hacer una prueba de Intelecto contra una dificultad igual al nivel del programa o hacker con el que está trabado en lucha. Un éxito significa que consigue desatraparse y desconectarse sin sufrir daño. Un fallo significa que sufre un daño a Intelecto igual al Nivel del adversario, pero

consigue desatraparse.

Si el Nivel del adversario es mayor al Nivel del programa Tirón, la diferencia de Niveles entre el Tirón y el adversario es daño a Intelecto que sufres al usar el Tirón, y además tienes que tener éxito en una tarea de Intelecto frente a una dificultad igual al nivel del adversario. Si fallas no logras desatraparte.

Ejemplo, DrMichel está trabado con un Cerbero de Nivel 5. Su programa Tirón es de Nivel 3. DrMichel sufrirá 2 puntos de daño a Intelecto cuando use su programa Tirón, aunque tenga éxito. Si falla, le queda aguantar otra ronda de lo mismo.

Si usas un programa Tirón mientras tienes otros programas tuyos sueltos por la red, y te desconectas de esta, los pierdes.

Ejemplo, RolRoom ha dejado a un programa Mayordomo controlando varios periféricos, mientras él va en busca de un nodo de datos. El nodo está protegido por un programa guardián Cerbero. RolRoom está recibiendo una paliza virtual a manos del Cerbero, y para salvarse usa su programa Tirón. RolRoom se desconecta por completo de la RED, dejando atrás a su pobre programa Mayordomo, que aún seguirá controlando el nodo. Al menos hasta que el Cerbero lo descubra, ya que RolRoom no ha usado un programa de Ocultación para camuflarlo.

ATAQUE

Cualquier programa usado para atacar a otros programas o usuarios conectados.

Un programa de Ataque vence automáticamente a otros programas o usuarios de nivel inferior al suyo. Ejemplo, un programa de Ataque de Nivel 3 vence automáticamente a otros programas o usuarios de Nivel 1 o 2.

El Nivel del programa Ataque determina el daño cuando se usa como "arma". Un programa de Ataque de Nivel 4 infinge 4 puntos de daño. Si el usuario está controlando el programa, puede realizar una tarea de ataque contra el Nivel del adversario (programa o usuario). Las tiradas de 17-20 infligen daño adicional como en cualquier tarea de ataque y puede gastar Esfuerzo para realizar +3 puntos de daño por

cada nivel de esfuerzo.

EXPLORADOR

Un programa usado para mapear una red o parte de la matriz. Revela al usuario la configuración de la red a la que se conecta y los nodos que la conforman.

El Nivel del Explorador indica qué niveles de nodos revelará y hasta dónde llega su exploración.

Ejemplo; un Explorador de Nivel 3 revelará toda la arquitectura de una RED que sea de Nivel 3 o menor. Todos los nodos o conexiones de nivel 4 o mayor ni siquiera aparecerán, como si no existieran. El tecnomante tendrá que entrar personalmente si quiere explorar la red a fondo.

BRÚJULA

Programa para orientarse dentro de la Matriz. Compara su Nivel contra el Nivel de la red que buscas; si es mayor la encuentra. Si es igual o menor, el tecnomante tendrá que buscar la red determinada por sí mismo, con una prueba de Intelecto, pero puede usar su programa Brújula como un recurso, reduciendo la dificultad de la tarea un nivel.

ROMPECÓDIGOS

Rompe contraseñas y puertas de acceso, y permite al tecnomante hacer lo mismo.

La contraseñas de Nivel inferior al Rompecódigos son quebradas automáticamente. Las de Nivel igual requieren la asistencia del tecnomante, quien realizará una prueba de Intelecto a Dificultad igual al Nivel de la contraseña, pero en este caso, puede usar el Rompecódigos como un recurso.

Las contraseñas de Nivel superior al Rompecódigos requieren la asistencia del tecnomante, quien realizará una prueba de Intelecto a Dificultad igual al Nivel de la contraseña, pero en este caso, no podrá usar el Rompecódigos como un recurso. En este caso, el Rompecódigos es una simple herramienta necesaria para llevar a cabo dicha acción por parte del tecnomante.

Para abrir una contraseña, se necesitan tantos éxitos como el Nivel de la contraseña, an-

tes de sacar un número igual de fracasos.

Ejemplo; para abrir una Contraseña de Nivel 4, un tecnomante necesita sacar 4 éxitos antes que 4 fracasos.

VIRUS

Los virus son programas complicados, que realizan varias funciones de otros programas, pero todos juntos en un solo programa.

El Nivel del virus determina el total de otros programas que lo componen. Ninguno de estos programas puede tener un Nivel mayor que el Virus que lo contienen. Un Virus de Nivel 5 está compuesto de hasta 5 programas, pero ninguno de estos puede tener individualmente un nivel mayor a 5.

Ejemplo; un Virus de Nivel 4 puede albergar hasta 4 programas, y ninguno de ellos puede ser de Nivel mayor que 4. Puede componerse de un Ocultación Nivel 4, un Mayordomo Nivel 3, un Explorador Nivel 3 y un Rompecódigos Nivel 4.

Si metes un Mayordomo dentro de un Virus, tienes que darle las instrucciones por adelantado.

RASTREO

Programa que permite rastrear a un objetivo identificado y detectado, como otro programa específico, otro PJ o PNJ. Rastrea al objetivo a través de las redes y conexiones hasta su punto de acceso.

El Nivel del programa de Rastreo se compara contra el Nivel del objetivo a rastrear, y de las redes o nodos por los que rastrearía.

Si es mayor, el programa Rastreador llegará hasta su objetivo e informará a su dueño. Si es menor, el rastreo falla en el primer nodo o red que tenga Nivel mayor. Si el nivel del programa de Rastreo es igual al nivel del objetivo o nodos por los que transcurre dicho rastreo, su dueño puede ayudar al programa de Rastreo mediante una prueba de Intelecto a dificultad igual al nivel del objetivo rastreado.

DLCs

Los DLC son pequeños programas que añaden modificaciones a otros ya existentes, co-

mo si fuesen habilidades o capacidades para los programas, pero con un uso específico o concreto.

Un DLC debe ser del mismo nivel que el programa al que se adhiere.

Un programa puede tener un número máximo de DLCs igual a su nivel.

Ejemplo, un programa de Ocultación de Nivel 3, puede tener hasta tres DLCs diferentes, y estos deben ser de Nivel 3 como mínimo.

Se puede meter el mismo DLC dentro de un programa varias veces, pero sólo si el DLC tiene la opción de “elegir uno”, y cada tipo de ese DLC debe ser diferente.

Ejemplo, un programa de Ocultación de Nivel 3, que sólo puede tener hasta tres DLCs pero pueden ser iguales, aunque cada uno debe ser de un tipo (o “especialidad”) distinto. Puede tener el DLC camuflaje tres veces, pero cada vez se debe escoger un tipo de adversario diferente; Cerbero, Lobos, Espectro, Liche, Wyverno, hacker humano, IA, etc.

LISTADO DE DLC

DLC Camuflaje

Añade +2 a las tareas de Ocultación frente a un tipo específico de adversarios (elegir uno): Cerbero, Lobos, Espectro, Liche, Wyverno, hacker humano, IA, etc.

DLC Gusano

Añade +2 a las tareas de romper contraseñas o códigos de un estilo de red o nodo específico (elegir uno): banda (especificar nombre de la banda), corpo (especificar nombre de corpo), policía (especificar ciudad o departamento), ejército (especificar tipo o sección), cámaras, puertas de acceso, arcos de seguridad, nodos de conexión, bases de datos, drones (elegir tipo).

DLC Blueprint

Añade +2 a las tareas de un programa de Exploración. Permite al programa Explorador mapear un nodo de un Nivel mayor con una tirada de 11+ en 1d20. El primer fracaso detiene por completo el programa de Exploración y

este deja de mapear la red.

Ejemplo, un Explorador Nivel 4 con DLC Blueprint mapea automáticamente nodos de nivel 4 o menos, y nodos de Nivel 5 con 11+ en 1d20.

DLC Perforante

Añade +2 a las tareas de ataque de un programa de Ataque contra un tipo específico de adversarios (elegir uno): Cerbero, Lobos, Espectro, Liche, Wyverno, hacker humano, IA

DLC Eviscerante

Añade +2 al daño contra un tipo específico de adversarios (elegir uno) si la tarea de ataque tiene éxito: Cerbero, Lobos, Espectro, Liche, Wyverno, hacker humano, IA

DLC Ablativo

Reduce en 2 el daño frente un tipo específico de adversarios (elegir uno): Cerbero, Lobos, Espectro, Liche, Wyverno, hacker humano, IA. Cada vez que se use, pierde un nivel. Cuando llega a Nivel 0 es destruido.

Ejemplo, un DLC Ablativo de Nivel 3 puede reducir 2 puntos de daño frente a tres ataques antes de ser destruido del todo.

DLC Señuelo

Añade +2 a las tareas de destribarse de un programa Tirón frente un tipo específico de adversarios (elegir uno): Cerbero, Lobos, Espectro, Liche, Wyverno, hacker humano, IA.

Este DLC Señuelo permite a un programa Tirón que trata de destribarse de un adversario de un nivel superior (y sólo un nivel por encima del programa Tirón) un solo intento de destribarse sin sufrir el daño por diferencia de niveles.

Ejemplo; RoRoom tiene un Tirón de Nivel 4 con el DLC Señuelo, y está tratando de salvar su culo frente a un Cerbero de Nivel 5. Normalmente, sufriría 1 punto de daño a Intelecto (diferencia de Nivel entre su Tirón y el Cerbero) y luego podría hacer la prueba para destribarse. Pero como tiene el DLC Señuelo y su Tirón sólo es un nivel inferior al Cerbero, tiene un intento de destribarse sin sufrir daño.

ADVERSARIOS EN LA MATRIZ

PROGRAMAS VIGÍA

CERBERO

Los Cerberos son programas vigía que habitualmente se ubican en nodos, más que deambular por la red en la que están instalados. No evitan que alguien pueda entrar a dicho nodo -de eso se encargan las contraseñas, cuando existen- pero atacan a cualquier programa o usuario no autorizado en su red. Además, son capaces de rastrear a su adversario, sea un tecnomante u otro programa y perseguirle, para seguir atacándole y acabar con este.

CERBERO

NIVEL	SALUD	DAÑO	ARMADURA	MOV	COMBATE	MOD
3	9	3	-	2 nodos	Ataca 1 adversario	-
4	12	4	1	3 nodos	Ataca 2 adversarios	-
5	15	6	1	4 nodos	Ataca 2 adversarios	Rastrea nivel 6
6	18	8	2	5 nodos	Ataca 3 adversarios	Rastrea nivel 8
7	21	10	2	6 nodos	Ataca 3 adversarios	Rastrea nivel 9

LOBOS

Los Lobos son pequeños programas autoreplicantes (por eso van en "manadas" y recuperan Salud, al aparecer más "lobos") que deambulan dentro de redes, sin estar sujetos a ningún nodo específico.

Se utilizan principalmente para rastrear a objetivos no autorizados -programas o intrusos- pero a la vez van realizando ataques conforme persiguen a sus presas, emitiendo un aullido a su administrador cuando localizan a su presa.

LOBOS

NIVEL	SALUD	DAÑO	ARMADURA	MOV	COMBATE	MOD
3	9	3	-	4 nodos	Ataca 1 adversario	Rastrea nivel 4, recupera 1 salud x turno
4	12	4	-	5 nodos	Ataca 2 adversarios	Rastrea nivel 5, recupera 1 salud x turno
5	15	6	1	6 nodos	Ataca 2 adversarios	Rastrea nivel 7, recupera 2 salud x turno
6	18	8	2	8 nodos	Ataca 3 adversarios	Rastrea nivel 9, recupera 2 salud x turno

ESPECTRO

Los espectros son temidos programas que permanecen ocultos y atacan por sorpresa, volviendo a ocultarse después de atacar. Suelen encontrarse en redes de nivel medio o alto, protegiendo las conexiones y redes de corporaciones o grupos que operan al margen de la ley. Los estamentos públicos no suelen utilizarlos, aunque se rumorea que versiones de los espectros son utilizadas por unidades de ejércitos o servicios de seguridad poco escrupulosos para proteger sus redes, y se conocen como Black Snipers.

Los espectros vigilan igual a su nivel y por defecto están siempre ocultos, haciéndose pasar por código anodino o programas estándar. Una vez detectan a un intruso, atacan y se ocultan en su turno, lo que hace difícil para los adversarios “localizarlos” y poder devolver el ataque. Hay un dicho entre los tecnomantes, “si te ataca un Espectro, huye sin mirar atrás”

ESPECTRO

NIVEL	SALUD	DAÑO	ARMADURA	MOV	COMBATE	MOD
4	12	6	-	4 nodos	Ataca y se oculta en 1 turno	Ocultación nivel 5
6	18	8	-	5 nodos	Ataca y se oculta en 1 turno	Ocultación nivel 8

GUILLOTINA

Las Guillotinas son básicamente contraseñas que ejecutan un ataque contra un usuario que ejerce un intento fallido de entrada. Se consideran un tipo de contraseña y por tanto siempre se encuentran protegiendo un nodo específico o un camino/conexión dentro de una red.

Cada intento fallido de romper la contraseña provoca un ataque automático de la guillotina. Si se rompe la contraseña no se activa la guillotina.

GUILLOTINA

NIVEL	SALUD	DAÑO	ARMA-DURA	MOV	COMBATE	MOD
3	9	4	-	-	Daño automático por cada intento fallido	-
4	12	4	-	-	Daño automático por cada intento fallido	-
5	15	8	-	-	Daño automático por cada intento fallido	-
6	18	8	-	-	Daño automático por cada intento fallido	-
7	21	12	-	-	Daño automático por cada intento fallido	-
8	24	12	-	-	Daño automático por cada intento fallido	-

LICHE

Los programas llamados Liche oficialmente están prohibidos, pero extraoficialmente son usados por organismos “oficiales” que se dedican a tareas confidenciales y fuera del escrutinio público. Son difíciles de crear, por lo que no están al alcance de cualquiera, excepto corpos de alto nivel y servicios de inteligencia o militares que operan en la sombra y fuera del escrutinio de las autoridades.

Se encargan de vigilar con discreción redes y nodos delicados o con información importante o sensible. Una vez detecta a un intruso, le rastrean sigilosamente hasta dar con su punto de acceso. Una vez localizado, proceden a dar una alarma a su administrador al mismo tiempo que atacan con voracidad a su objetivo, para dejarlo inconsciente en el mundo real y que sus administradores puedan capturarle.

LICHE

NIVEL	SALUD	DAÑO	ARMADURA	MOV	COMBATE	MOD
5	15	12	-	5 nodos	Reduce en 2 puntos la armadura de Intelecto	Rastrea nivel 6, Ocultación nivel 6
6	18	12	-	6 nodos	Reduce en 2 puntos la armadura de Intelecto	Rastrea nivel 7, Ocultación nivel 7
7	21	14	-	8 nodos	Reduce en 2 puntos la armadura de Intelecto	Rastrea nivel 8, Ocultación nivel 8
8	24	16	-	8 nodos	Reduce en 2 puntos la armadura de Intelecto	Rastrea nivel 9, Ocultación nivel 10

WYVERNO

Los wyverno, también llamados por algunos “wyrns” o “dragones”, son programas de vigilancia, que suelen estar ubicados dentro de redes específicas o nodos. Si detectan un intruso lo persiguen y atacan hasta acabar con este. No son nada sutiles y cualquier programa de mapeado de redes y nodos que examine el nodo o red donde se encuentre un wyverno lo detecta enseguida (el nivel para detectarlo sería el del nodo o red donde se encuentra, no el nivel de wyverno, que no tiene Ocultación).

WYVERNO

NIVEL	SALUD	DAÑO	ARMADURA	MOV	COMBATE	MOD
4	12	8	-	4 nodos	Ataca 2 adversarios	Rastrea nivel 4
5	15	8	-	4 nodos	Ataca 2 adversarios	Rastrea nivel 5
6	18	10	-	4 nodos	Ataca 3 adversarios	Rastrea nivel 6
7	21	12	-	4 nodos	Ataca 3 adversarios	Rastrea nivel 7
8	24	14	-	4 nodos	Ataca 3 adversarios	Rastrea nivel 8

IA

IAPE

La IAPE (también llamada IA Propósito Especial) es el tipo de código basado en algoritmos centrado en tareas muy limitadas, como jugar al ajedrez.

Uso de IA débil: Resultan prácticas en circunstancias en las que uno tiene las manos ocupadas, cuando una indicación verbal permite encender una luz, abrir una puerta, ajustar la temperatura, etc. El aprendizaje automático puede permitir a una IA débil ampliar sus capacidades de manera muy limitada. Pero una IA débil no es lo suficientemente consciente como para proporcionar un recurso a la hora de realizar tareas.

IA débil: nivel 1; hasta nivel 7 cuando se trata de una aplicación muy específica de conocimientos o habilidades.

IA

Las IAs simuladas (sim) son inteligencias artificiales que tienen una gran capacidad para entender la dirección, reunir conjuntos de datos diferentes y llegar a conclusiones; sin embargo, no son conscientes, como las IAs fuertes o los humanos.

Uso de IA sim: Las IAs sim se asocian más comúnmente con controlar complejos de in-

vestigación específicos, bases y otros tipos de vehículos y estructuras. Una IA proporciona toda la utilidad de una IAPE (y mas), y en realidad actúa como un PNJ, uno aliado si la IA gestiona instalaciones o vehículos de los PJs. Si una IA simulada se descarrila, no deja de ser un código informático que funciona mal. Normalmente...

IA sim: nivel igual del vehículo, estación o instalación en la que esta instalada

IA FUERTE

Las IAs fuertes (también llamadas IAs verdaderas) tienen todas las habilidades de las IAs sim, además de la capacidad de generalizar de la misma manera que un humano. Cada una de ellas es esencialmente una persona incorpórea. Las IAs fuertes son completamente artificiales, o comienzan como personalidades humanas codificadas digitalmente.

Uso de IA fuerte: Una IA fuerte puede servir como Gestor de vehículos o complejos y edificios al igual que una IA, pero es probable que sea un socio de pleno derecho en un entorno en el que se respeten los derechos de la IA. De hecho, las IAs fuertes pueden ascender a cualquier puesto que pueda alcanzar un humano, hasta incluso liderar un grupo, una facción o una nación entera.

IA fuerte: nivel 5-8, hasta nivel 8 cuando se trata de una aplicación específica de conocimientos o habilidades.



DRONES

CIBERVEHÍCULOS Y DRONES

Los vehículos y drones tienen niveles, como casi todo en CS.

El Nivel indica su complejidad, potencia y capacidad de funcionamiento. Da igual su tipo o aspecto. Como en las reglas de enfrentamientos entre PNJs, un dron de un nivel mayor siempre vencerá a uno de nivel inferior. En caso de tener el mismo Nivel, el empate puede decantarse por pruebas enfrentadas de sus pilotos. Sobre todo, usa el sentido común aunque haya diferencia de niveles.

Por ejemplo, un dron insecto espía de Nivel 4 no va a poder destruir a un dron de combate armado de Nivel 3, no tiene sentido. Pero sí que podrá colarse bajo su vigilancia y evitar todos los ataques de este.

Los ataques para inutilizar un vehículo o parte del mismo se basan en el nivel del vehículo.

Si los PJs participan en el enfrentamiento entre vehículos utiliza las reglas de combate habituales.

Si los vehículos combaten entre ellos, o los PJs están dentro o conectados (como dentro de tanques o AVs) utiliza estas pautas rápidas y sencillas.

Si el vehículo de los PJs tiene el nivel mas alto, la diferencia de niveles es cuantos grados se alivian las tiradas de ataque y defensa de los PJs.

Si el vehículo de los PJs tiene el nivel mas bajo, sus tiradas se ven obstaculizadas.

Si los niveles son iguales, no hay ninguna modificación.

Estas tiradas de ataque y defensa se modifican por la habilidad y el Esfuerzo, como es habitual. Algunos vehículos también tienen

armas superiores, que alivian el ataque (ya que no hay una cantidad de "daño" del que preocuparse), pero esta circunstancia es probablemente poco común en este sistema abstracto y no debería afectar a la dificultad en mas de uno o quizás dos grados.

Además, si dos vehículos coordinan su ataque contra un vehículo, la dificultad del ataque se alivia. Si tres o mas vehículos se coordinan, la dificultad del ataque se alivia en dos grados.

El atacante puede intentar apuntar a un sistema específico o a una porción de un vehículo enemigo. Esto obstaculiza el ataque en función del sistema o la porción que se apunta.

Ejemplo de combate entre vehículos.

Un PJ en un furgón blindado de nivel 2 ataca a una tanqueta militar de nivel 4. Ya que la tanqueta es de nivel 4, la dificultad del ataque comienza en 4. Pero el furgón atacante es mas débil que la tanqueta, por lo que el ataque es obstaculizado por la diferencia de sus niveles (2). El piloto del furgón debe realizar un ataque a dificultad 6 contra la tanqueta.

Sin embargo, el furgón trata de lanzarse y dañar el motor de la tanqueta, lo que obstaculiza el ataque en tres grados mas, para una dificultad total de 9. Si el piloto del furgón es competente en combate con vehículos, reduce la dificultad a 8, pero sigue siendo imposible sin ayuda. Digamos que otros dos PJs también con vehículos armados de nivel 2 se unen al ataque. Tres vehículos con un ataque coordinado sobre un objetivo alivia la tarea en dos grados, resultando en una dificultad final de 6. Aun así, el PJ atacante sería inteligente si usara Esfuerzo.

Entonces la tanqueta contraataca, y el PJ debe hacer una tirada de defensa. La diferencia de nivel de los vehículos (2) hace que la defensa del PJ sea obstaculizada en dos grados, por lo que la dificultad de la tirada de defensa

comienza en 6 (4 nivel original de la tanqueta + 2 de obstáculo a la dificultad por la diferencia de niveles).

Pero la tanqueta intenta eliminar las armas del furgón, obstaculizando su ataque (pero alivian- do la defensa del PJ a la inversa, porque son los jugadores los que realizan las tiradas, no los PNJs o el DJ) en dos grados. Así, el PJ ne- cesita tener éxito en una tarea de dificultad 4 o perder sus sistemas de armas principales.

Es importante recordar que un ataque fallido no siempre significa un fallo. Puede que el vehículo objetivo se tambalee por el impacto, pero la mayor parte del daño es absorbido por el blindaje o material, así que no hay daños significativos.

Con este sistema básico se pueden emular combates que involucren a todo el grupo; uno conduciendo, otro disparando, otro tratando de reparar daños o hackear al vehículo adversario.

VEHÍCULOS Y DRONES PERSONA-LES

La capacidad **Serv-0**, de segundo rango, es la que sirve para “crear” drones.

Obviamente, la parte de la descripción que indica que no puede salir de tu área inmediata no aplicaría en este caso, ni siquiera para drones que se desplacen por tierra y no por aire.

Asimismo, si el dron no está en tus inmediaciones, sus capacidades se aplican al propio dron, no a su dueño.

Cada capacidad que se añada al dron incremente en 1 el nivel de este.

Ejemplo, un dron “creado” con Serv-0 tiene ni- vel 1. Pero tras añadir tres capacidades (Serv-0 apuntador, Serv-0 escáner y Serv-0 defen- sor) el dron es ahora de Nivel 4.

TABLA MODIFICADORES POR TAREAS VEHICULOS

TAREA DE PUNTERÍA	ATAQUE OBSTACULIZADO	EFFECTO
Desactivar armas	Dos grados	Una o varias armas del vehículo dejan de fun- cionar
Desactivar las defensas (si procede)	Dos grados	Los ataques contra el vehículo se alivian
Desactivar el motor o impulsor	Tres grados	Vehículo no puede moverse, o el movimiento se ve obstaculizado
Desactivar la maniobra- bilidad	Dos grados	El vehículo no puede alterar su curso actual
Golpear el motor o fuente de energía	Cinco grados	El vehículo esta completamente destruido

El coste en PX, puesto que se trata de un beneficio a largo plazo, es igual al rango de la capacidad del aspecto tecnología.

Las capacidades para crear, fabricar y mejorar drones son:

CAPACIDAD	RANGO	COSTE PX
Serv-0	Rango 2	2 PX
Serv-0 Defender	Rango 2	2 PX
Serv-0 Repair	Rango 2	2 PX
Serv-0 Scanner	Rango 3	3 PX
Spray	Rango 3	3 PX
Ship Footing	Rango 3	3 PX
Serv-0 Aim	Rango 4	4 PX
Serv-0 Spy	Rango 4	4 PX
Serv-0 Brawler	Rango 4	4 PX

Otros extras que puedes instalar en drones, pero que no cuentan para su aumento de nivel, son cámaras, micrófonos, armas ligeras, armas medias, armas pesadas, armas de área, miniaturizarlo (drones insecto, p.e.), blindaje ligero, blindaje medio, blindaje pesado, camuflaje, etc.

Este tipo de extra debería sólo costar 1 PX por cada uno de ellos.

Como siempre, el DJ tiene la última palabra sobre si un determinado tipo de dron o vehículo puede llevar un extra.

No tiene sentido que un dron insecto lleve ningún arma (quizá un pequeño dardo, pero sólo uno), o que un vehículo abierto lleve camuflaje óptico (se vería a los pasajeros "flotando" en el aire).

A pesar del coste de PX (esto es debido a que son beneficios a largo plazo para el PJ ciberpiloto, y según las reglas básicas de CS deben tener un coste en PX), si el dron quedase dañado o destruido durante las aventuras, se debe permitir al ciberpiloto repararlo y ponerlo a punto.

Utiliza las reglas básicas de construcción para ver el tiempo, pero el Nivel del dron se debe usar como dificultad de la reparación y dificultad para encontrar repuestos.

En ningún caso el PJ debe volver a pagar PX para reparar un dron que ya ha comprado con PX.

ADVERSARIOS

ADVERSARIOS HUMANOS

PORTERO DE LOCAL 2 (6)

Típico portero de discoteca o local. De aspecto amenazador, se encarga de echar a clientes conflictivos y parar peleas. Si son atacados suelen pedir la ayuda de otros compañeros.

Motivación: Mantener la paz en el local, seguir órdenes de su jefe.

Salud: 8

Daño: 3 puntos

Armadura: 1 o 2

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 3 para vigilar o percepción

Combate: cortos de miras se amparan en la fuerza del número siempre que es posible. Si dos o más porteros atacan al mismo objetivo a la vez, la Tirada de Defensa de Velocidad se ve obstaculizada.

Interacción: Si no sigues las normas del local o no le obedece, el PJ podría verse en problemas. Fácilmente sobornable.

Uso: Suelen ser obstáculos si los PJs interfieren con sus obligaciones, que son mantener el orden y proteger el local y sus clientes. Suelen proteger zonas VIP dentro de dichos locales.

Botín: Un portero tiene dinero equivalente a un objeto barato, y puede que algún arma o equipo básico.

Intromisión del DJ: 1d6 porteros o empleados del local intervienen en su ayuda, llamando a más ayuda o más probablemente enfrentándose a sus enemigos.

PORTERO DE LOCAL CROMADO 3 (9)

Típico portero de discoteca o local de cierta fama o prestigio. De aspecto amenazador, se encarga de echar a clientes conflictivos y parar peleas. Si son atacados suelen pedir la ayuda de otros compañeros.

Motivación: Mantener la paz en el local, seguir órdenes de su jefe.

Salud: 10

Daño: 4 puntos

Armadura: 1 o 2

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 4 para combate cuerpo a cuerpo.

Combate: cortos de miras se amparan en la fuerza del número siempre que es posible. Si dos o más porteros atacan al mismo objetivo a la vez, la Tirada de Defensa de Velocidad se ve obstaculizada.

Interacción: Si no sigues las normas del local o no le obedece, el PJ podría verse en problemas.

Uso: Suelen ser obstáculos si los PJs interfieren con sus obligaciones, que son mantener el orden y proteger el local y sus clientes. Suelen proteger zonas VIP dentro de dichos locales.

Botín: Un portero tiene dinero equivalente a un objeto barato, y puede que algún arma o equipo básico.

Intromisión del DJ: otro portero cromado puede aparecer por sorpresa y atacar, o tener algún ciberimplante mejor.



PORTERO DE ÉLITE CROMADO 3 (9)

Típico portero de discoteca o local de fama o prestigio. De aspecto elegante pero amenazador, se encarga de echar a clientes conflictivos y parar peleas. Si son atacados suelen pedir la ayuda de otros compañeros y/o llamar a las autoridades.

Motivación: Mantener la paz en el local, seguir órdenes de su jefe, proteger a los Vips.

Salud: 12

Daño: 4 puntos

Armadura: 2

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 4 para combate cuerpo a cuerpo y percepción y vigilar. Nivel 4 de cortafuegos para evitar intrusiones.

Combate: suelen tener varios implantes de nivel bajo y alguno de nivel medio. Normalmente suele ser blindaje dermal, ojos u oídos implantados que permiten comunicación inalámbrica y armas ocultas (en ciber brazos o ciber piernas)

Interacción: Si no sigues las normas del local o no le obedece, el PJ podría verse en problemas.

Uso: Suelen ser obstáculos si los PJs interfieren con sus obligaciones, que son mantener el orden y proteger el local y sus clientes. Suelen proteger zonas VIP dentro de dichos locales.

Botín: Un portero de élite tiene dinero equiva-

lente a un objeto medio, y puede que algún arma o equipo medio, incluyendo armas de fuego.

Intromisión del DJ: otro portero cromado puede aparecer por sorpresa y atacar, o tener algún ciberimplante mejor. Trabajan y actúan coordinados en su red propia.

MATÓN/PANDILLERO 3 (9)

Cualquiera de los miembros de bajo rango de las bandas y organizaciones criminales. Carne de cañón.

Salud: 10

Daño: 4 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 4 para tareas trepar, saltar, correr y combate cuerpo a cuerpo.

Combate: suelen tener algún implante de nivel bajo, típicamente relacionado con blindajes o implantes para ayudar en el combate cerrado. Muchos suelen tener armas de fuego ligeras o medias, o armas cuerpo a cuerpo medianas o pesadas.





LÍDER MATÓN/JEFE DE BANDA 4 (12)

Cualquiera de los miembros de alto rango de las bandas y organizaciones criminales. No son el líder de la banda, pero sí sus manos derechas y lugartenientes.

Salud: 12

Daño: 5 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 6 para tareas de engaño, intimidación, liderazgo o tareas de interacción social.

Combate: suelen tener algún implante de nivel medio, típicamente relacionado con blindajes o implantes para ayudar en el combate. Dependiendo del tipo de banda puede tener algún implante especial, como potenciadores, ciberarmas ocultas, etc. Muchos suelen tener armas de fuego ligeras o medias, o armas cuerpo a cuerpo medianas o pesadas.

MERC DE ALQUILER 4 (12)

Típico mercenario con algunos implantes, que se gana la vida como músculo o combatiente.

Motivación: El dinero manda, pero puede que el riesgo no merezca tanto la pena.

Salud: 12

Daño: 5 puntos

Armadura: 2

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 5 para combate.

Combate: suelen tener varios implantes de nivel bajo y alguno de nivel medio. Normalmente suele ser blindaje dermal, y conectores de armas inteligentes o potenciadores físicos.



ASESINO/SAMURAI URBANO 5 (15)

Típico asesino de élite contratado por jefes mafiosos o corpos.

Motivación: El dinero manda, y los contratos se cumplen. La reputación lo es todo.

Salud: 15

Daño: 8 puntos

Armadura: 4

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 6 para tareas de sigilo y engaño. Nivel 7 para atacar cuerpo a cuerpo o con armas (de cuerpo a cuerpo o de fuego)

Combate: suelen tener varios implantes de nivel medio y puede que alguno de nivel alto. Normalmente suele ser blindaje dermal, y conectores de armas inteligentes o potenciadores físicos. Aunque suelen guardar alguna sorpresa, como ciberojos con dardos, armas ocultas en cibermiembros, camuflaje termóptico o granadas PEM o de humo.

POLICÍA 2 (6)

Típico policía patrullero que te puedes encontrar en cualquier barrio o distrito.

Salud: 8

Daño: 3 puntos

Armadura: 2

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 3 para tareas de vigilancia y percepción.

Combate: suelen tener varios implantes de nivel bajo, típicamente para tener comunicaciones con sus compañeros y comisaría, y ciberojos con video para reconocimiento de sospechosos.

OFICIAL 3 (9)

Típico oficial de policía, más centrado en dirigir y pensar que en patrullar las calles.

Salud: 9

Daño: 3 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 4 para tareas de vigilancia y

percepción, y tareas propias de su rango.

Combate: suelen tener varios implantes de nivel bajo, típicamente para tener comunicaciones con sus compañeros y comisaría, y ciberojos con video para reconocimiento de sospechosos.

FUERZAS DE SEGURIDAD - ASALTO Y TÁCTICOS 6 (18)

Fuerzas de asalto y tácticas de cuerpos de seguridad o gubernamentales, como los MAX-TAC de Ciberpunk o unidades anticromados. Disparan primero y preguntan después.

Salud: 18

Daño: 12 puntos

Armadura: 6

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 8 para tareas de combate a distancia. Nivel 8 de cortafuegos contra intrusiones de RED.

Combate: suelen tener varios implantes de nivel medio y alguno de nivel alto, típicamente para tener comunicaciones con sus compañe-

ros y centro de mando, y conexiones de arma inteligente, supresores de dolor y potenciadores físicos.

CORPO 3 (9)

Típico empleado corporativo de nivel bajo.

Salud: 9

Daño: 3 puntos

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 4 para tareas propias de su rango; sociales para ejecutivos, técnicas para técnicos o científicos, de investigación o percepción para Seguridad Interna, etc.

Combate: suelen tener varios implantes de nivel bajo, típicamente para ayudar en sus tareas propias, sean ejecutivos, técnicos, Seguridad Interna, etc.

CORPO INTERMEDIO 4 (12)

Típico empleado corporativo de nivel medio, como jefes de departamento o sección, oficiales y con cierta responsabilidad.



Salud: 12

Daño: 3 puntos

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 5 para tareas propias de su rango; sociales para ejecutivos, técnicas para técnicos o científicos, de investigación o percepción para Seguridad Interna, etc.

Combate: suelen tener varios implantes de nivel bajo, típicamente para ayudar en sus tareas propias, sean ejecutivos, técnicos, Seguridad Interna, etc.

CORPO MILITAR 3 (9)

Típico empleado corporativo al servicio de corpos dedicadas a la seguridad o armamento, como Militech.

Salud: 12

Daño: 4 puntos

Armadura: 2

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 4 para tareas de vigilancia y percepción, y tareas propias de su rango.

Combate: suelen tener varios implantes de nivel bajo.

CORPO MILITAR GUARDAESPALDAS 4

(12)

Típico empleado corporativo al servicio de corpos dedicadas a la seguridad o armamento, como Militech. Se dedican a proteger a otros corpos de su organización, o a eliminar adversarios de su corporación.

Salud: 16

Daño: 6 puntos

Armadura: 4

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 6 para tareas de vigilancia y percepción, y tareas propias de su rango. Nivel 5 de cortafuegos para intrusiones RED.

Combate: suelen tener varios implantes de nivel bajo, pero casi siempre es un escudo oculto en ciberbrazo, así como armas medias o pesadas ocultar en ciberbrazo.

CORPO TECH 3 (9)

Típico empleado corporativo al servicio de corpos dedicadas a la tecnología e información, como Arasaka.

Salud: 9

Daño: 3 puntos

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 4 para tareas propias de su rango; sociales para ejecutivos, técnicas para técnicos o científicos, de investigación o percepción para Seguridad Interna, etc.

Combate: suelen tener varios implantes de nivel bajo y alguno de nivel medio, típicamente para ayudar en sus tareas propias, sean ejecutivos, técnicos, Seguridad Interna, etc.



CORPO TECH ESCOLTA 4 (12)

Típico empleado corporativo al servicio de corpos dedicadas a la tecnología e información, como Arasaka. Se dedican a proteger a otros corpos de su organización o eliminar elementos perjudiciales contra su corporación.

Salud: 12

Daño: 4 puntos

Armadura: 4

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 6 para tareas de vigilancia y percepción, sigilo y ocultación, y tareas propias de su rango. Nivel 6 de cortafuegos para intrusiones RED. Nivel 5 para tareas de defensa de Velocidad (potenciadores implantados)

Combate: suelen tener varios implantes de nivel medio, pero casi siempre un escudo oculto en ciberbrazo, así como armas medias o pesadas ocultas en ciberbrazo y algunas sorpresas desagradables para sus adversarios.



CORPO UNIDAD DE ASALTO 6 (18)

Soldados , asesinos y ejecutores al servicio de su corporación. Suelen proteger a los directivos de sus sedes y también son enviados para lidiar contra adversarios peligrosos para su organización.

Salud: 18

Daño: 8 puntos

Armadura: 4

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 7 para tareas de vigilancia y percepción, y tareas propias de su rango. Nivel 7 de cortafuegos para intrusiones de RED.

Combate: suelen tener varios implantes de nivel medio y alto, que varían según el tipo de corporación para la que trabajen; más armamento y blindaje si es militar o de seguridad, más potenciadores o de sigilo si son corpos de corte técnico. Pueden ir acompañados de drones de apoyo.

DRON CORPORATIVO 3 (9)

Dron básico de vigilancia o apoyo a los guardias de las instalaciones de una corpo.

Salud: 18

Daño: 4 puntos

Armadura: 2

Movimiento: Largo

Ajustes: Nivel 4 para tareas de vigilancia. Nivel 4 de cortafuegos para intrusiones de RED.

Combate: después de un aviso para que abandone las instalaciones, procederá a atacar y dar la alarma.

DRON CORPORATIVO DE VIGILANCIA 4 (12)

Dron de vigilancia o apoyo a los guardias de las instalaciones de una corporación, destinado a proteger instalaciones de cierto nivel o importancia.

Salud: 24

Daño: 6 puntos

Armadura: 4

Movimiento: Largo, Muy largo para voladores.

Ajustes: Nivel 5 para tareas de vigilancia. Nivel 6 de cortafuegos para intrusiones de RED.

Combate: armado con armas pesadas y lanzagranadas de varios tipos (humo, tóxicas, PEM contra ciberimplantes).

DRON CORPORATIVO DE ATAQUE 6 (18)

Dron de ataque de grado militar.

Salud: 36

Daño: 8 puntos

Armadura: 4

Movimiento: Largo, Muy largo para voladores.

Ajustes: Nivel 7 para tareas de ataque . Nivel 7 de cortafuegos para intrusiones de RED.

Combate: armado con armas pesadas y lanzagranadas de varios tipos (humo, tóxicas, PEM contra ciberimplantes). Suele lanzar una andanada de granadas para "limpiar" una zona o someter a los enemigos, y luego procede a atacar. Muchos llevan camuflaje óptico (Nivel 8 para tareas de ocultación y sigilo).

NANOENJAMBRE 4 (12)

Un enjambre de nanobots autorreplicantes. Pueden tener varios propósitos, desde vigilancia, rastreo o simplemente atacar a lo que esté a su alcance. Un enjambre típico mide unos 6 m [20 pies] de diámetro y está formado por millones de minúsculas máquinas individuales. Sin embargo, varios enjambres pueden actuar juntos, creando una nube de muerte mucho mayor con un único propósito: comer y replicarse. Capaces de desplazarse grandes distancias planeando por el aire, los enjambres nubosos adoptan formas intrigantes y ondulan con patrones matemáticos al acercarse a un objetivo potencial, bellos y mortíferos.

Salud: 12

Daño: 4 puntos

Armadura: -

Movimiento: Largo, Muy largo para voladores. **Ajustes:** al no tener cerebro o CPU centralizado un enjambre no puede sufrir una incursión de RED.

Combate: Como masa de incontables máquinas diminutas, un enjambre ecofago puede fluir alrededor de obstáculos y colarse por grietas lo bastante grandes como para permitir el paso de una sola máquina submilimétrica. Esto incluye pasar por encima y alrededor de otras criaturas. Los personajes tocados por un borde de ataque -o completamente envueltos en el "cuerpo" nebuloso- de un enjambre ecofago deben tener éxito en una tarea de defensa de Vigor o sufrir 4 puntos de daño. Si el personaje no lleva armadura de algún tipo, sufre 1 punto de daño aunque tenga éxito.

Por su parte, un nanoenjambre ignora cualquier ataque que tenga como objetivo a una sola criatura (a menos que sea un ataque eléctrico), pero sufre el daño normal de los ataques que afectan a un área (y de los ataques eléctricos), como una detonación. Un enjambre no puede entrar en líquidos, a menos que tarde una hora en construir nuevas subunidades que sean acuáticas.

Interacción: Alguien con la habilidad de comunicarse con máquinas podría ser capaz de interactuar con un enjambre. Incluso entonces, los intentos de influir en él se ven obstaculizados por tres grados.

Intromisión del DJ: El personaje debe tener éxito en una tirada de defensa por Velocidad o su armadura (u otra pieza importante de equipo) es tomada por el enjambre.

MALWARE, FATAL 4 (12)

Este programa puramente maléfico tiene capacidades agresivas de aprendizaje automático, lo que le permite realizar trucos realmente innovadores y desagradables. El malware fatal puede haberse originado como un simple virus o spyware codificado para un propósito específico, pero la corrupción y la rápida evolución electrónica lo han convertido en algo que existe puramente para infectar sistemas electrónicos.

cos ordenados, instalaciones, redes, armas inteligentes y cualquier otra cosa con un sistema operativo. Los objetos infectados se vuelven contra las tareas para los que fueron diseñados. Normalmente suele estar dentro del sistema que ha infectado, pero en ocasiones el malware fatal se manifiesta físicamente como un "cáncer" metálico de cables y circuitos autoensamblados que cuelga como un tumor por una sala de servidores, un amasijo de placas y circuitos integrados en un centro de datos, tras haber pervertido las funciones de autorreparación de la máquina original. A veces, las impresoras 3D también se ven comprometidas.

La mayoría de las redes cuentan con sistemas de defensa (programas Cerbero, Wyverno, etc.) que los eliminan con cierta facilidad, pero es en la Matriz donde es más probable que un tecnomante se los encuentre, errantes en busca de sistemas y redes que infectar.

Motivación: Corrupción y autorreplicación

Entorno: Cualquier red, nodo o en la Matriz.

Salud: 18

Daño: 5 puntos

Movimiento: Misma velocidad que un tecnomante en la Matriz, dentro de una RED 4 nodos por acción.

Ajustes: Nivel 6 para tareas de conocimiento relacionadas con ordenadores y otros sistemas

electrónicos

Combate: Una instancia de malware fatal que acceda a un dispositivo eléctrico de hasta nivel 6 puede intentar hacerse con su control. Si el sistema controlado es un ordenador, un smartphone, unas gafas de realidad aumentada o algún otro equipo que no tenga movimiento intrínseco, el malware intenta electrocutar al usuario o, si se trata de un arma inteligente, provocar algún tipo de accidente mortal con ella. Un ordenador o un sistema comprometido puede engañar peligrosamente a las víctimas. El malware fatal se duplica a sí mismo, creando muchas instancias, y las que sobreviven suelen ser ligeramente mejores a la hora de evitar ser borradas que las generaciones anteriores.

Interacción: El malware fatal no es realmente pensante, por lo que no se puede negociar con él. Algunas instancias pueden imitar inteligencia para atraer a los humanos a una trampa.

Uso: Una instancia de malware fatal se ha introducido en un sistema, lo que hace que la IA, normalmente fiable, actúe de forma inesperadamente peligrosa. La propia IA no sabe que está infectada.

Intromisión del DJ: El malware fatal se divide en una segunda instancia e intenta anular y controlar otra pieza del equipo que lleve el personaje, especialmente un personaje con implantes ciberneticos.

EQUIPO

NOTA: El listado de equipo que se describe a continuación, es una selección del DRCS, traducido por Jose Abelardo Gutierrez Saturno. Se han seleccionado sólo aquél equipo adecuado a ambientaciones de tono ciberpunk.

Teléfono satélite

Nivel 2 (6)
Moderado

Como un smartphone (aunque mucho más voluminoso), pero con capacidad para conectarse directamente a una red de comunicación por satélite en órbita, lo que proporciona un alcance planetario. También se pueden captar sus ondas de radio por cualquier antena adecuada, con lo que se puede interferir.

Comunicador, placa/anillo

Nivel 3 (9)

Moderado

Como un teléfono por satélite, pero tan pequeño que puede llevarse como una elegante insignia o distintivo en un brazalete, el pecho, un colgante o en el bolsillo; como anillo en un dedo, el lóbulo de la oreja u otra parte del cuerpo apropiada o perforada; o enhebrado en un tatuaje en la muñeca o el dorso de la mano. Dispone de todas las funciones de voz, incluida la traducción sobre la marcha (para los idiomas de una base de datos conectada a la red), y duplica auditivamente la mayoría de las funciones de los teléfonos inteligentes. Un comunicador en forma de anillo suele denominarse anillo de datos.

Gafas AR

Nivel 3 (9)

Moderado

Unas gafas resistentes (y a veces elegantes) que ofrecen todas las funciones de un smartphone actual (incluida la comunicación) y una placa comunicadora, además de ser capaces tanto de RV inmersiva como de funciones superpuestas de HUD y realidad aumentada. Pueden llevarse dentro del casco o incorporarse directamente a uno.

Lentillas AR

Nivel 4 (12)

Moderado

Como las gafas de realidad aumentada, pero son lentes que se ajustan al ojo. También llamadas "smartacs".

Prismáticos

Nivel 2 (6)

Barato

Proporciona un recurso para tareas de percepción a distancia.

Cámara de vigilancia

Nivel 3 (9)

Moderado

Transmisión inalámbrica a nodo de Internet, radio a larga distancia, o almacenamiento en flash para ser recogida físicamente mas ade-

lante; incluye micrófono y capacidad para mantener una conversación a través de los altavoces de la cámara.

Microscopio

Nivel 3 (9)

Moderado

Proporciona un recurso para cualquier tarea de investigación en la que la percepción a pequeña escala pueda proporcionar información adicional, aunque su análisis requiere varias horas o mas.

Gafas de visión nocturna

Nivel 3 (9)

Moderado

Visión razonablemente precisa en completa oscuridad, hasta 100 m (330 pies).

Aparato de análisis

Nivel 4 (12)

Caro

Cualquiera de una serie de piezas de equipo de laboratorio que se tarda unos días en montar y calibrar, incluidas columnas de cromatografía, espectrómetros de masas, analizadores calorimétricos, etc. Un equipo de este tipo otorga dos activos a cualquier tarea de análisis en la que la percepción pueda aportar información adicional, aunque el análisis requiera varias horas o mas.

Escáner de mano

Nivel 4 (12)

Caro

Dispositivo similar a un teléfono inteligente personalizado para el análisis; proporciona un recurso para tareas de identificación.

Generador de ruido blanco

Nivel 5 (15)

Caro

Dispositivo del tamaño de un puño que difumina las frecuencias de todo el espectro, obstaculizando en cinco grados todas las tareas de percepción y vigilancia electrónicas a corta distancia.

Laboratorio en un chip

Nivel 5 (15)

Muy caro

Cubo portátil de 15 cm (6 pulgadas) con muchas entradas y lecturas (y conexiones de red). Alivia en dos grados cualquier tarea de investigación en la que la percepción a pequeña escala pueda proporcionar información adicional, aunque el análisis requiere unos diez minutos.

Dron de investigación

Nivel 4 (12)

Muy caro

Armazones autónomos de aproximadamente 1 m (3 pies) de diámetro aproximado equipados con todo tipo de dispositivos de vigilancia, incluidas funciones visuales, sonoras, químicas y de laboratorio en un chip. Propulsados por rotores en atmósfera o micropropulsores en vacío. Los drones de investigación también pueden controlarse mediante gafas de realidad aumentada o smartphones a cualquier distancia que alcancen las comunicaciones.

Drone táctil

Nivel 4 (12)

Muy caro

Como un dron de investigación, pero sin el conjunto de herramientas de análisis y proporcionando únicamente información sonora y visual al controlador (si lo hay), pero con opciones físicas; los drones táctiles pueden realizar tareas rutinarias e intentar las de nivel 4 o inferior, o permitir a un operador remoto intentar tareas mas difíciles a distancia.

Multicorder

Nivel 5 (15)

Muy caro

Dispositivo portátil que proporciona dos recursos y un nivel de Esfuerzo gratuito a cualquier tarea de percepción, análisis o computación que los múltiples sensores del dispositivo (incluidos los de radio, gravimétricos, químicos, visuales, de audio y otros) tengan a corta distancia. El análisis solo requiere una ronda para completarse.

Una habilidad que concede un nivel gratuito

de Esfuerzo normalmente debe desbloquearse aplicando al menos un nivel de Esfuerzo, proporcionando en efecto un nivel mas de Esfuerzo del que se pago por ella

Equipo para el frío

Nivel 3 (9)

Caro

Ropa aislante, incluidos guantes, botas y mascarilla, que permite al usuario funcionar en entornos extremadamente fríos durante varias horas a temperaturas de hasta -90 grados C (-130 grados F).

Ropa elegante

Nivel 3 (9)

Caro

Ropa adecuada para moverse en círculos de elite; proporciona un recurso a las tiradas de interacción en algunas situaciones.

Equipo de buceo

Nivel 4 (12)

Caro

Aparato autónomo de respiración subacuática que permite al usuario funcionar bajo el agua durante aproximadamente una hora a profundidades (bajo atmósfera terrestre normal) de hasta 40 m (130 pies).

Chaqueta de cuero

Nivel 2 (6)

Moderada

Funciona como armadura ligera (+2 Armadura).

Chaleco de kevlar

Nivel 3 (9)

Caro

Funciona como armadura media (+4 Armadura).

Armadura militar ligera

Nivel 4 (12)

Muy cara

Funciona como armadura media (+4 Armadura), estorba como armadura ligera.

Armadura militar

Nivel 4 (12)

Muy cara

Funciona como una armadura pesada (+6 Armadura). Recuerda, armadura (con minúscula) es lo que te pones. Armadura (con mayúscula) es la bonificación que obtienes.

Respirador

Nivel 2 (6)

Moderado/Caro

Una mascarilla que proporciona un día de aire respirable en atmósferas venenosas o de baja oxigenación, o de forma continua para respiradores caros con funciones de reciclaje y extracción de oxígeno. Si se usa en el vacío, un respirador proporciona al portador tres rondas de acción antes de que los efectos completos del vacío empiecen a hacer descender el registro de daño.

Exoesqueleto, de trabajo

Nivel 4 (12)

Muy caro

Exoesqueleto profesional para trabajos pesados y de carga, los efectores de alta resistencia alivian todas las tareas relacionadas con el Vigor.

Exoesqueleto, ranger

Nivel 4 (12)

Muy caro

Como el exoesqueleto de trabajo, pero las fibras de memoria integradas alivian todas las tareas relacionadas con la Velocidad.

Traje de sigilo

Nivel 4 (12)

Muy caro

Proporciona dos recursos a las tareas de sigilo.

Traje de baño hidrodinámico

Nivel 4 (12)

Muy caro

Los materiales de última generación repelen el agua, aumentan el consumo de oxígeno y moldean el cuerpo del nadador para que nade mejor; proporciona dos niveles de Esfuerzo gratuitos a las tareas de natación.

Traje blindado

Nivel 4 (12)

Caro

Funciona como armadura media (+4 Armadura), estorba como si no llevara armadura.

Armadura corporal ligera

Nivel 4 (12)

Caro

Funciona como armadura pesada (+6 Armadura), estorba como si llevara armadura media.

Armadura de impacto en spray

Nivel 5 (15)

Caro

No es una armadura; ofrece +1 a la Armadura, se aplica rociando nano solución desde un aplicador en spray sobre la ropa y la piel, dura diez minutos; cada aplicador se agota 1 en 1d10 usos.

Holobit

Nivel 5 (15)

Muy caro

No es una armadura; es un dispositivo portátil que proyecta un holograma desplazado del portador, lo que supone un recurso para las tareas de defensa por Velocidad.

Camuflaje termóptico

Nivel 5 (15)

Muy cara

Hace al usuario esencialmente invisible, salvo por distorsiones apenas perceptibles, durante un máximo de diez minutos. Proporciona un recurso y un nivel gratuito de Esfuerzo a las tareas de sigilo.

Una capacidad que concede un nivel de Esfuerzo gratuito normalmente debe desbloquearse aplicando al menos un nivel de Esfuerzo, lo que en efecto proporciona un nivel de Esfuerzo adicional al pagado.

Tejido inteligente, impacto

Nivel 5 (15)

Muy cara

Traje completo con capucha. Si el portador sufre un ataque físico o energético, la prenda

se endurece estratégicamente, funcionando como armadura pesada (+3 Armadura), y estorbando como armadura ligera.

Anillo cinético

Nivel 6 (18)

Exorbitante

El anillo proyecta reactivamente un poderoso campo de energía para desviar o ralentizar proyectiles, aliviando la tirada de defensa de Velocidad del portador. Si el proyectil aun impacta al portador, el campo otorga +1 a Armadura contra el ataque.

Rollo de cinta aislante

Nivel 1 (3)

Económico

Sus usos prácticos van desde servir de recurso en tareas de curación hasta fabricar zapatos provisionales, y mucho mas.

Linterna

Nivel 1 (3)

Barato

Proporciona luz donde se apunte a corta distancia durante unas horas antes de requerir nuevas pilas/carga.

Candado con llaves

Nivel 3 (9)

Barato

Los candados no son muy difíciles de quitar, sobre todo con una cizalla, pero frenan a los ladrones.

Mochila

Nivel 2 (6)

Moderado

Una mochila de calidad y bien cargada puede transportar una cantidad sorprendente de equipo, incluido un saco de dormir.

Cizallas

Nivel 3 (9)

Moderado

Permite y alivia las tareas de cortar barras metálicas.

Equipo de escalada

Nivel 3 (9)

Moderado

Permite y alivia la escalada de edificios o acantilados. Incluye 15 m[50 pies] de cuerda de nailon.

Palanca

Nivel 3 (9)

Moderado

Permite y alivia la apertura forzada de puertas atascadas o con barrotes.

Linterna eléctrica

Nivel 3 (9)

Moderado

Proporciona luz brillante en un radio de 9 m (30 pies) durante varias horas antes de necesitar pilas nuevas/una carga.

Juego de ganzúas

Nivel 3 (9)

Moderado

Recurso para forzar cerraduras mecánicas.

Inmovilizador

Nivel 3 (9)

Moderado/Caro

Las esposas ordinarias de precio moderado sujetan a los objetivos por las muñecas, obstaculizando la tarea de liberarse en dos grados. Las camisas de fuerza envuelven al objetivo de forma mas segura, obstaculizando la tarea de liberarse en tres grados.

Saco de dormir

Nivel 3 (9)

Moderado/caro

Los sacos de precio moderado son adecuados para temperaturas de hasta -4 C; los caros hasta -29.

Tienda de campaña

Nivel 3 (9)

Moderado/caro

Las tiendas de precio moderado son para una o dos personas; en las tiendas caras pueden dormir de cuatro a seis personas.

Herramientas, general

Nivel 3 (9)

Moderado

Las herramientas multiuso incluyen una navaja multiusos, cinta métrica, alicates, un martillo pequeño, un destornillador variable y un nivel.

Herramientas, especializadas

Nivel 3 (9)

Caro

Un conjunto de herramientas especializadas se seleccionan a medida para una tarea específica, como carpintería, reparaciones mecánicas o electrónica. Las herramientas especializadas aportan un recurso a la tarea para la que son adecuadas.

Kit de disfraz

Nivel 3 (9)

Muy caro

Contiene tinte para el cabello, cosméticos, algunos postizos y otros pequeños accesorios; usarlo toma unos cuantos minutos, pero otorga un recurso en las tareas relacionadas con el disfraz y la suplantación de identidad.

Led de largo alcance

Nivel 3 (9)

Barato

Como una linterna, pero la célula de energía radio isotópica le permite emitir una luz brillante hasta una distancia muy larga durante períodos de tiempo arbitrarios.

Rollo de cinta reparadora

Nivel 4 (12)

Caro

Como la cinta aislante, pero el material programable embebido en la tela proporciona dos recursos en todas las tareas relacionadas con la reparación utilizando la cinta y unir cosas con la cinta. Cada rollo tiene unos diez usos.

Cuerda autoextensible

Nivel 4 (12)

Caro

Mecanismo que imprime fibra sobre la marcha, permitiendo que la cuerda se extienda más de 300 m (1000 pies).

Cerradura compacta

Nivel 5 (15)

Caro

Como el candado con llave, pero puede fijarse para reforzar cualquier abertura formando un cierre de nivel 8 con cualquier superficie; los intentos de forzar o abrir de otro modo el candado se ven obstaculizados por tres grados.

Infiltrador de cerraduras

Nivel 5 (15)

Muy caro

Las cerraduras electrónicas y digitales de tecnología avanzada son asombrosamente avanzadas, y también lo es este objeto que proporciona un recurso para forzarlas (incluida una cerradura compacta).

Batería de fusión

Nivel 5 (15)

Muy cara

Esta fuente de energía de fusión móvil (con asas metálicas para facilitar su transporte) pesa unos 30 kg; genera energía mediante fusión. Proporciona energía a casi cualquier dispositivo que no sea un edificio grande durante un periodo variable en función de las necesidades de energía.

Soplete de fusión

Nivel 5 (15)

Muy caro

Corta sustancias de hasta nivel 9 tras unas cuantas rondas de aplicación.

Raciones de viaje (1 día)

Nivel 1 (3)

Barato

Botiquín de primeros auxilios

Nivel 2 (6)

Moderado

Kit de vendas, antibióticos y suministros similares; constituye un recurso para las tareas de curación.

Vendaje militar de campaña

Nivel 3 (9)

Muy caro

Vendaje con cualidades antimicrobianas, analgésicas, hemostáticas y de sustituto temporal de la piel que puede elevar a una víctima un grado en el registro de daño si estos se debieron a una herida.

Sobrio frío

Nivel 2 (6)

Económico

Comprimido masticable que acelera la descomposición del alcohol en sangre a la vez que disuelve los productos tóxicos de descomposición del procesamiento natural del alcohol, dejando al usuario sobrio y libre de resaca en diez minutos.

Instacápsula café

Nivel 3 (9)

Económico

Disco con forma de moneda; se infiltra e hincha cuando se añade agua, convirtiéndose en una bombilla sellada llena de aromático café caliente. Se pueden obtener otras bebidas con el mismo formato, adecuado para viajar.

Suero curativo

Nivel 3 (9)

Moderado

"Suero" es un término utilizado a menudo para referirse a una ampolla de sangre y plasma artificial que provee algún tipo de beneficio. Los sueros de todo tipo suelen dispensarse desde un autodoc, pero también pueden obtenerse como unidades individuales o en paquetes o cajas. Una ampolla de suero curativo otorga al usuario 3 puntos que puede añadir a cualquier Reserva. También tiene la ventaja de aliviar los síntomas de la resaca.

Suero anti veneno

Nivel 4 (12)

Caro

Como el suero curativo, pero concede una tarea de Vigor aliviada en cuatro grados para resistir y eliminar el veneno del sistema del usuario y proporciona una resistencia al veneno similar durante un día.

Set de sueño

Nivel 4 (12)

Caro

Unos delgados (pero cómodos y acolchados) auriculares metálicos que descansan sobre las sienes e inducen un estado de sueño profundo (sin sueños) por un periodo determinado, normalmente no más de tres a seis horas.

Tiene una alarma configurable para despertar al usuario se producen ruidos fuertes, movimiento, alguien se dirige al usuario u otros desencadenantes. Los usuarios se sienten muy descansados después de cada uso.

Autodoc, móvil

Nivel 4 (12)

Muy caro

Kit del tamaño de una mochila que alivia cualquier tarea de curación, o provee hasta cuatro tiradas gratuitas de recuperación. También suele tener varios tipos de suero. (Cada uso requiere una tirada de agotamiento de 1 en un d10; si se agota, los suministros de autodoc se agotan, y debe rellenarse como coste caro).

Autodoc

Nivel 5 (15)

Extremadamente caro

Como el autodoc móvil, pero fijo en su sitio (adecuado para una nave estelar o la enfermería de una estación), y concede tiradas de recuperación o inyecciones de suero esencialmente ilimitadas a cualquiera que pase al menos una hora inmovilizado en la mesa médica del autodoc, incluso para los tratamientos más leves.

Nano tab general

Nivel 4 (12)

Caro

Cualquiera de una variedad de concentraciones de nanobots en forma de píldora diseñados para activarse una vez ingeridos por vía oral. Las nano tabs suelen estar diseñadas para intervenciones de salud, aunque algunas también proporcionan beneficios físicos adicionales. Una nano tab de uso general suma 1 a todas las tiradas de recuperación realizadas por el usuario durante un día.

Nano tab rejuvenecedor

Nivel 5 (15)

Muy caro

Como la nano tab general, pero rellena 4 puntos a 1 Reserva y eleva al usuario un grado en el registro de daño.

Balas inteligentes (caja de 4 balas)

Nivel 4 (12)

Muy caro

Una bala inteligente puede usarse para realizar un ataque normal mas hasta 3 ataques de rebote adicionales contra objetivos a corta distancia del atacante y entre si como una sola acción. Cada ataque de rebote aumenta sucesivamente el rango de intromisión del DJ en 2. Si se activa una intromisión del DJ, el ataque de rebote impacta en algo distinto de lo que pretendía el atacante, como un sistema importante o un aliado.

Un personaje que utiliza una bala inteligente sobre un grupo de enemigos podría intentar atacar hasta a 4 de ellos con un solo disparo; sin embargo, el rango de intromisión del DJ en el ultimo ataque de rebote seria de 1-7 en el d20.

Cuchillo, simple

Nivel 1 (3)

Barato

Arma ligera (4 de daño, dificultad de ataque aliviada); se rompe con una tirada de ataque de 1-2.

Cuchillo, caza

Nivel 2 (6)

Moderado

Arma ligera (4 de daño, dificultad de ataque aliviada).

Machete

Nivel 2 (6)

Moderado

Arma media (8 de daño).

Porra

Nivel 2 (6)

Moderado

Arma media (8 daño).

Katana

Nivel 3 (9)

Caro

Arma media (8 de daño, ignora 2 puntos de armadura, excepto campos de fuerza).

Pistola aturdidora

Nivel 3 (9)

Caro

Dispositivo de mano con dos puntas que deben entrar en contacto con el objetivo; arma ligera (4 puntos de daño eléctrico, se alivia la dificultad del ataque y, si se falla una tirada adicional de defensa de Vigor, el objetivo queda aturrido 1 ronda).

Puño eléctrico

Nivel 3 (9)

Caro

Guantelete eléctrico; arma media (pero infinge 10 puntos de daño eléctrico).

Bastón aturdidor

Nivel 3 (9)

Caro

Forma similar a una porra; arma media (ajuste variable: 0, 4, 8 o 10 puntos de daño; si el ajuste es 4 o menos puntos de Salud, el objetivo de tamaño humano o menor pierde su siguiente turno).

Hoja monomolecular

Nivel 4 (12)

Muy cara

Produce una hoja en forma de alambre de 25 cm que corta cualquier material de hasta nivel 4; arma ligera (4 puntos de daño, dificultad de ataque aliviada). Ignora 2 puntos de valor de Armadura (excepto de campos de fuerza).

Aturdidor

Nivel 4 (12)

Muy caro

Como el bastón aturdidor, pero arma ligera (se alivia la dificultad de ataque); se lleva como un conjunto de dos anillos en la misma mano; golpea al objetivo para usarlo.

Arco

Nivel 2 (6)
Moderado
Arma media (8 de daño), largo alcance.

Granada de mano

Nivel 3 (9)
Moderado
Un solo uso; puede lanzarse a corta distancia; explota para infilir 12 puntos de daño en un radio inmediato.
En entornos modernos y del futuro cercano, las granadas de mano suelen ser difíciles de conseguir a menos que el personaje tenga una conexión turbia.

Fusil de bajo calibre

Nivel 2 (6)
Moderado
Arma media pero requiere ambas manos (8 de daño), largo alcance, hasta 30 balas.

Pistola, ligera

Nivel 2 (6)
Caro
Arma ligera (4 de daño, dificultad de ataque aliviada), corto alcance, hasta 15-17 balas.

Pistola, media

Nivel 3 (9)
Caro
Arma media (8 de daño), largo alcance, 6-8 balas.

Escopeta

Nivel 3 (9)
Caro
Arma pesada (12 de daño alcance inmediato, 8 daño alcance corto, 4 daño alcance medio, ambas manos), 2-12 balas (semiauto).

Pistola, pesada

Nivel 3 (9)
Muy caro
Arma pesada (12 de daño, ambas manos), largo alcance, hasta 6 balas.

Pistola, automática

Nivel 2 (6)

Caro

Arma ligera (4 de daño, dificultad de ataque aliviada), corto alcance, hasta 15-17 balas. Esta arma de disparo rápido puede funcionar junto con las capacidades Rociada o Ráfaga.

Rifle de asalto

Nivel 3 (9)
Muy caro
Arma pesada (12 de daño, ambas manos), largo alcance. Esta arma de disparo rápido puede funcionar junto con las capacidades Rociada o Ráfaga.

Rifle pesado

Nivel 3 (9)
Muy caro
Arma pesada (12 de daño, ambas manos), muy largo alcance.

Subfusil

Nivel 3 (9)
Muy caro
Arma media (8 de daño), corto alcance. Esta arma de disparo rápido puede funcionar junto con las capacidades Rociada o Ráfaga.

Taser

Nivel 3 (9)
Muy caro
Dispositivo de mano que dispara una sonda conectada al objetivo en un radio de 9 m; arma media (8 puntos de daño eléctrico y en una tirada fallida de defensa de Vigor, el objetivo queda aturrido durante 1 ronda, perdiendo su siguiente acción).

Granada sónica

Nivel 4 (12)
Moderado
Un solo uso; puede lanzarse a corta distancia; explota para infilir 4 puntos de daño en un radio inmediato. Si se falla la tirada de defensa de Vigor, el objetivo pierde su siguiente turno.

Granada, termita

Nivel 4 (12)
Moderado
Un solo uso; puede lanzarse a corta distancia; explota e infilge 12 puntos de daño en el radio

inmediato. Si se falla la tirada de defensa de Vigor, los objetivos arden sufriendo 4 puntos de daño cada ronda hasta que pasen una ronda sofocando el fuego.

Aguja/jeringa

Nivel 3 (9)

Caro

Arma ligera (2 puntos de daño, dificultad de ataque aliviada), largo alcance. Inyecta soporífero que aturde al objetivo con una tirada exitosa de defensa de Vigor durante un minuto, o lo pone en sueño ligero durante un minuto con una tirada fallida.

Rifle de espuma de contención

Nivel 4 (12)

Muy caro

Este rifle grueso emite un chorro de corto alcance de líquido naranja que hace espuma sobre el objetivo y se endurece causando inmovilización corporal durante diez minutos. Una víctima inmovilizada no puede moverse ni realizar acciones que requieran movimiento. Un objetivo cuyo nivel sea superior al del rifle suele poder liberarse en una o dos rondas.

Pistola de garfio

Nivel 4 (12)

Muy caro

Arma mediana pero requiere ambas manos (2 de daño), largo alcance. Sujeta con un garfio articulado y una línea conectada al objetivo; obstaculiza a los objetivos animados hasta que pueden quitarse el garfio. El mecanismo del arma tira de su portador hacia el objeto anclado, o viceversa si el objeto es pequeño. De lo contrario, el usuario debe tener éxito en una tarea basada en el Vigor para atraer al objetivo hacia el.

MOTOCICLETAS

Motocicleta de Cross

Nivel 2 (6)

Medio

Vehículo de tacos de dos o tres ruedas, con un chasis básico con un asiento para un piloto (y a veces un pasajero) abierto al exterior, ideal para terrenos agrestes y viajes todoterreno.

rreno; se desplaza una distancia corta en cada turno en terreno agreste o una media de 48 km/h durante viajes prolongados (doble desplazamiento en superficies pavimentadas).

Motocicleta crucero

Nivel 3 (9)

Medio

Vehículo de dos ruedas, con un chasis estilizado con asiento para un piloto (y a veces un pasajero) abierto al exterior apto para superficies pavimentadas; se desplaza una larga distancia cada ronda en superficies pavimentadas o una media de 96 km/h durante viajes prolongados.

Motocicleta de batalla

Nivel 4 (12)

Muy Caro

Vehículo de dos ruedas, con un chasis reforzado y blindado con un asiento para un piloto (y a veces un pasajero) parcialmente abierto al exterior, que proporciona al piloto Armadura 2. Las armas incorporadas incluyen una ametralladora de largo alcance desplegable que infinge 12 puntos de daño. La autoestabilización alivia todas las tareas relacionadas a la conducción. Adecuada para superficies pavimentadas y quebradas; se desplaza una larga distancia cada ronda sobre superficies pavimentadas y quebradas o una media de 144 km/h durante desplazamientos de larga distancia.

Motocicleta omni-terreno

Nivel 4 (12)

Muy Caro

Vehículo de dos ruedas con radios telescópicos capaz de adaptarse a casi cualquier terreno (excepto agua u otros líquidos), con un chasis básico con un asiento para un piloto (y a veces un pasajero) abierto al exterior, ideal para terrenos totalmente agrestes y viajes todoterreno; capaz de "trepar" por superficies naturales empinadas. La autoestabilización alivia todas las tareas relacionadas a la conducción. Recorre una larga distancia cada ronda en cualquier terreno o una media de 112 km/h durante viajes prolongados.

Aerodeslizador de velocidad

Nivel 5 (15)

Caro

Un chasis inclinado hacia atrás con asiento para un piloto (y a menudo un pasajero) abierto al exterior, con repulsores antigravedad que le permiten planear hasta 2 m sobre cualquier terreno (incluyendo agua y otros líquidos), ideal para terrenos totalmente agrestes y excursiones sobre el agua. La auto estabilización alivia en dos grados todas las tareas relacionadas con la conducción. Recorre una distancia muy larga en cada ronda en cualquier terreno o una media de 240 km/h durante viajes prolongados.

AUTOMÓVILES

Comprar un automóvil en la parte inferior de su gama de precios por lo general significa que el mismo no es de primera calidad. Tales vehículos tienen un agotamiento de 1 en 1d100 (comprobación por día de uso)

INTROMISIONES DEL DJ PARA VEHÍCULO DE RUEDAS

D10 Intromisión

- 1 El vehículo se queda sin combustible o energía.
- 2 Un obstáculo inesperado amenaza con provocar un accidente.
- 3 Un hueco inesperado o una perdida de potencia obligan al piloto a "saltar" entre superficies estables lanzándose desde una pendiente en forma de rampa.
- 4 Otro vehículo se desvía hacia el vehículo del PJ.
- 5 Arena/gravilla/partículas/hielo sueltos en la superficie amenazan con provocar un derrape.
- 6 Demasiada velocidad al tomar una curva amenaza con causar un derrape o un accidente.
- 7 El vehículo sufre daños y amenaza con detonar su fuente de energía.
- 8 Otro vehículo golpea al vehículo del PJ por detrás.
- 9 Los frenos del vehículo se bloquean.
- 10 El neumático del vehículo explota inesperadamente.

Automóvil usado

Nivel 3 (9)

Caro a muy caro

Vehículo de cuatro ruedas, con un chasis metálico ligeramente abollado y oxidado con asientos para un conductor y hasta cuatro pasajeros adicionales; las ventanillas de cristal operables/fácilmente rompibles para abrirse al exterior. Recorre una larga distancia cada ronda sobre superficies pavimentadas o una media de 80 km/h durante viajes prolongados.

Automóvil sedán

Nivel 4 (12)

De caro a muy caro

Como un automóvil usado, pero en mejor estado. Recorre una larga distancia cada ronda sobre superficies pavimentadas o una media de 96 km/h en viajes largos.

Automóvil deportivo

Nivel 6 (18)

De muy caro a exorbitante

Vehículo de cuatro ruedas con un chasis que es "obra de arte rodante" centrado en la ostentación y la presunción, a veces a expensas de la practicidad y la eficiencia. Asientos para el conductor y, por lo general, para un solo pasajero; ventanillas de cristal operables/fácilmente rompibles (o techo rígido retráctil) para abrirse al exterior. La estabilización automática alivia todas las tareas relacionadas a la conducción. Recorre una larga distancia cada ronda sobre superficies pavimentadas o una media de 144 km/h durante viajes prolongados.

Automóvil utilitario

Nivel 4 (12)

De caro a muy caro

Vehículo de cuatro ruedas, con un chasis en configuración de furgoneta o camión que da prioridad al transporte de carga sobre el de pasajeros (aunque hasta diez pasajeros adicionales, además del conductor, podrían caber en una furgoneta o en la cama abierta de un camión). Las ventanillas de cristal abatibles y fácilmente rompibles (y/o el techo rígido retráctil) proporcionan apertura al entorno. Se desplaza una larga distancia cada ronda sobre superfi-

cies pavimentadas o una media de 96 km/h durante viajes prolongados.

Aerodeslizador

Nivel 4

Muy caro

Aerodeslizador con un asiento para el conductor y hasta cuatro pasajeros mas, a menudo abierto al exterior (las versiones de lujo tienen techos duros retractiles). Los rotores interiores (o exteriores) empujan el aire hacia abajo, lo que permite al vehículo flotar hasta 1 m (3 pies) sobre cualquier terreno (incluidos el agua y otros líquidos). Ideal para terrenos totalmente agrestes y excursiones sobre el agua. Se desplaza una larga distancia cada ronda en cualquier terreno o una media de 160 km/h durante viajes prolongados.

Buggy

Nivel 4 (12)

Muy caro

Vehículo de seis ruedas, con un chasis reforzado, ligeramente cerrado con asientos para un conductor y hasta cuatro pasajeros adicionales, proporcionando al conductor y a los pasajeros Armadura 2. La auto estabilización alivia todas las tareas relacionadas a la conducción. Adecuado para superficies pavimentadas y quebradas; se desplaza una larga distancia cada ronda en superficies pavimentadas y quebradas o una media de 64 km/h durante viajes prolongados.

Automóvil volador

Nivel 5 (15)

Muy caro

Chasis cerrado (pero con techo duro retráctil) contiene asientos para un conductor y hasta cuatro pasajeros, proporcionando al conductor (y al vehículo) Armadura 2. Los repulsores antigravedad permiten al vehículo volar dentro de la atmósfera. Vuela una distancia muy larga cada ronda en cualquier terreno o una media de 320 km/h durante viajes prolongados.

Automóvil inteligente

Nivel 6 (18)

Exorbitante

Como el automóvil volador, pero una IA débil a bordo se encarga siempre de todas las funciones de conducción, a menos que el conductor tome el control. La IA da prioridad a la seguridad de los pasajeros y, en caso de accidente, los protege con una combinación de cinturones y airbags inteligentes (suponiendo que las reservas de energía estén intactas).

AERONAVES

Intromisiones del DJ para vehículos suspendidos y voladores

D10 Intromisión

- 1 El vehículo se queda sin combustible o sin potencia (pero no en vuelo).
- 2 Una turbulencia extrema amenaza con causar una perdida de control en vuelo.
- 3 Un fallo en el control de vuelo -o un error del piloto- hace que el vehículo se incline demasiado, amenazando con estrellarse.
- 4 Escombros inesperados, pájaros u otras criaturas voladoras impactan contra el vehículo, dañándolo.
- 5 El tren de aterrizaje esta dañado, lo que obstaculiza el aterrizaje.
- 6 Un elemento del terreno inesperadamente alto amenaza con una colisión inminente.
- 7 El vehículo sufre daños y amenaza con detonar su fuente de energía.
- 8 Otro vehículo volador golpea el vehículo del PJ desde arriba.
- 9 El vehículo se queda sin combustible o energía durante el vuelo.
- 10 Una rotura en el fuselaje amenaza con arrastrar al piloto o a los pasajeros a una larga caída.

Avión básico

Nivel 2 (6)

Muy caro

Estructura cerrada con asientos para el piloto y un pasajero. Ventanas laterales de cristal operables/fácilmente rompibles para abrirse al exterior. Vuela una larga distancia cada ronda utilizando una hélice giratoria para forzar el aire sobre las alas o una media de 225 km/h durante viajes prolongados.

Helicóptero

Nivel 3 (9)

Exorbitante

Cabina cerrada con asientos para un piloto y hasta seis pasajeros. Ventanas operables/fácilmente rompibles para abrirse al exterior. Vuela una larga distancia cada ronda utilizando las palas del rotor o una media de 225 km/h durante viajes prolongados.

Avión de combate

Nivel 5 (15)

Invaluable

Aeronave cerrada con asientos para un piloto y un pasajero. Las armas incorporadas incluyen cañones de muy largo alcance estilo Gossling. Vuela una distancia muy larga en cada ronda usando jets o una media de mas de 1.125 km/h durante viajes prolongados.

Hiperjet VTOL

Nivel 3 (9)

Exorbitante

Aeronave cerrada con asientos para un piloto y hasta ocho pasajeros. Las armas incorporadas incluyen cañones de largo alcance estilo Gatling (se tratan como armas superiores). VTOL (vertical take-off and landing, despegue y aterrizaje vertical) permite al hiperjet una maniobrabilidad increíble. La estabilización automática alivia todas las tareas relacionadas con el pilotaje (salvo el combate vehicular). Vuela una distancia muy larga en cada ronda utilizando jets o una media de mas de 2.410 km/h durante viajes prolongados.

Stealthjet VTOL

Nivel 3 (9)

Exorbitante

Como el hiperjet VTOL, pero con sigilo superior en lugar de armas superiores.

Ala marina VTOL

Nivel 3 (9)

Exorbitante

Como el hiperjet VTOL, pero sacrifica las armas para poder operar tanto en el aire como bajo el agua como sumergible. Capaz de desplazarse una larga distancia cada ronda bajo

el agua o una media de 80 km/h durante viajes prolongados bajo el agua.

Hoverboard

Nivel 2 (6)

Moderado

Configurable para ser desde tan pequeño como un monopatín apto para un solo piloto hasta un disco de 1,5 m (5 pies) de diámetro. La auto estabilización alivia todas las tareas relacionadas a la conducción. Abierto al ambiente (requiere que el usuario lleve equipo de protección). Vuela una larga distancia cada ronda o una media de 225 km/h durante viajes prolongados.

EMBARCACIONES

Intromisiones del DJ para embarcaciones.

D10 Intromisión

- 1 El vehículo empieza a hacer agua debido a una pequeña fuga.
- 2 El vehículo se vuelca.
- 3 El vehículo comienza a hundirse por una fuga importante causada por un defecto estructural.
- 4 El vehículo colisiona con vida marina/escombros en el agua u otra embarcación impacta contra el vehículo, dañándolo.
- 5 La fuente de energía se apaga inesperadamente.
- 6 El terreno submarino no cartografiado amenaza con provocar una colisión inminente.
- 7 El vehículo sufre daños y amenaza con detonar su fuente de energía.
- 8 Estalla una tormenta marina y amenaza con volcar el vehículo.
- 9 Personaje(s) cae(n) por la borda.
- 10 !Piratas! (O al menos gente con malas intenciones a bordo de otro barco).

Moto acuática

Nivel 2 (6)

Caro

Elegante embarcación marina con asiento para un piloto (y a veces un pasajero) abierta al exterior; se desplaza una larga distancia cada ronda o hasta 112 km/h en aguas tranquilas (la mitad de velocidad de desplazamiento en

aguas agitadas).

Lancha a motor

Nivel 2 (6)

Caro

Embarcación marina con asiento para un piloto y hasta ocho pasajeros. Abierta al exterior; se desplaza una larga distancia cada ronda o hasta 80 km/h en aguas tranquilas (la mitad de velocidad en aguas agitadas). Se pueden conseguir lanchas a motoras usadas a precios moderados, pero las acciones relacionadas con su funcionamiento están sujetas a intromisiones automáticas del DJ en una tirada de d20 de 1 o 2.

Lancha a motor de alto rendimiento

Nivel 3 (9)

Muy cara

Como la lancha a motor, pero puede alcanzar velocidades superiores a 128 km/h.

Sumergible personal

Nivel 3 (9)

Exorbitante

Nave submarina completamente cerrada y hermética con asiento para un piloto (y hasta un pasajero); se desplaza una corta distancia cada ronda bajo el agua o hasta 50 km/h en un viaje prolongado. Viene con opciones mínimas para acoplarse a otras naves submarinas o manipular el entorno sin personalizaciones.

Yate

Nivel 3 (9)

Exorbitante

Embarcación marina con una sección de cubierta abierta al aire y secciones completamente cerradas con cinco a diez cámaras interiores aptas para vivir, el ocio, el apoyo a la investigación científica, la exploración, el espionaje, o configurado para algún otro propósito de apoyo a un equipo de individuos. Se desplaza una larga distancia cada ronda o hasta 80 km/h en aguas tranquilas (la mitad de velocidad de movimiento en aguas agitadas).

Cañonera, lancha rápida de ataque

Nivel 4 (12)

Invaluable

Una lancha rápida de ataque es relativamente pequeña y ágil (en comparación con buques de guerra más masivos), armada con misiles antibuque, cañones y/o torpedos. Dispone tanto de cubiertas abiertas como de un par de cámaras interiores completamente cerradas. Una cañonera es estrecha, tiene poco espacio para comida o agua, y no es tan maniobrable como podría ser (todas las tareas relacionadas con el manejo de la nave, excepto el combate vehicular, se ven obstaculizadas). Se desplaza una larga distancia cada ronda o hasta 96 km/h en aguas tranquilas (la mitad de velocidad de movimiento en aguas agitadas). Requiere una tripulación entrenada y coordinación central para operar.

Submarino

Nivel 4 (12)

Invaluable

Masiva nave submarina armada con torpedos y misiles tierra-aire. Las cámaras interiores completamente cerradas proporcionan a la tripulación (y al vehículo) Armadura 4, así como aire respirable y presión; mucho espacio para la tripulación, suministros, etc. Se desplaza una larga distancia bajo el agua cada ronda o hasta 75 km/h. Requiere una tripulación entrenada y coordinación central para operar.

Buque de guerra, destructor

Nivel 4 (12)

Invaluable

Masiva embarcación marina armada con misiles antibuque, misiles tierra-aire, cañones y torpedos, así como hangares para uno o dos helicópteros armados; se considera que tiene armas superiores durante el combate vehicular. Dispone tanto de cubiertas abiertas como de muchas cámaras interiores completamente cerradas. Mucho espacio para la tripulación, suministros, etc. Se desplaza una larga distancia cada ronda o hasta 64 km/h en aguas tranquilas (la mitad de velocidad en aguas agitadas). Requiere una tripulación entrenada y coordinación central para operar.

Sub, deslizador acuático

Nivel 4 (12)

Exorbitante

Como el sumergible personal, pero la tecnología de supercavitación permite velocidades increíbles bajo el agua, lo que permite al sub desplazarse una distancia muy larga en cada ronda o hasta 370 km/h en viajes prolongados.

Yate, hidroavión

Nivel 4 (12)

Exorbitante

Como el yate, pero puede surcar el mar a velocidades de hasta 480 km/h en tiempo tranquilo o tormentoso sin riesgo de zozobrar.

Submarino, supercavitación

Nivel 5 (15)

Invaluable

Como submarino, pero la tecnología de supercavitación permite velocidades increíbles bajo el agua, permitiendo al submarino desplazarse una distancia muy larga en cada ronda o hasta 370 km/h en viajes prolongados.

MECHAS Y TANQUES

Tanque

Nivel 4 (12)

Exorbitante

Robusta oruga que soporta un chasis completamente cerrado, contiene asientos para un conductor y hasta cuatro tripulantes mas; se considera que tiene un blindaje superior. Armado con un canon central. Se desplaza una distancia corta cada ronda, o en viajes prolongados, hasta 40 km/h en terreno relativamente plano, o el doble en superficies pavimentadas.

Mecha, carga-transporte

Nivel 4 (12)

Muy caro

Armazón de exoesqueleto antropomórfico motorizado parcialmente abierto al exterior. Otorga tres niveles gratuitos de Esfuerzo a todas las tareas de elevación y transporte. Se desplaza una distancia inmediata cada ronda. Los ataques en el mecha (utilizando sus brazos de carga) se ven obstaculizados, pero infligen 10

puntos de daño. Se desplaza hasta una distancia corta o hasta 24 km/h en viajes prolongados.

Mecha, infantería

Nivel 4 (12)

Muy caro

Armazón de exoesqueleto antropomórfico motorizado parcialmente abierto al exterior pero que proporciona Armadura 6 a un solo operador. Los ataques en el mecha de infantería (utilizando una hoja electrificada para el Cuerpo a cuerpo o un rifle de combate de largo alcance) se alivian, infligiendo 12 puntos de daño. Se desplaza una distancia corta o da saltos de potencia hasta una distancia muy larga una vez cada dos rondas o hasta 72 km/h en viajes prolongados.





RESTRमहाली
प्रा. २०२३ १०