

CYBERPUNK

Un hack TechnoNoir basado en *Lasers & Feelings* de John Harper

EL AÑO ES 20X6. Son una banda de **Runners** - agentes a sueldo especializados en misiones semi-legales entre las megacorporaciones monolíticas, salvajes pandillas y las sombras de los habitantes de la zona urbana neón **Sprawl**. Luego de una misión fallida, su líder, **Dar.C**, quedó en soporte vital en un hospital subterráneo, y tienen una cantidad peligrosamente ínfima de dinero. Tendrán que tomar cualquier trabajo que puedan para sobrevivir otra semana más.

JUGADORES : CREA TU PERSONAJE

- 1 Elige de las siguientes tablas O lanza **3d6** para determinar su **personalidad, pasado y rol** en el equipo :

ERES UN...

1 Encantador	3 Ingenuo	5 Loco
2 Viejo	4 Genio	6 Zen

EX...

1 Piloto	3 Pandillero	5 Sexbot
2 Empleado Corp.	4 Heredero de empresa.	6 Soldado

QUE SE CONVIRTIÓ EN...

1 Piloto	3 Hacker	5 Arma viviente
2 Maestro del Gun-Fu	4 Infiltrado	6 Médico clandestino

- 2 Elige tu número del 2 al 5. Un número alto indica que eres más **CYBER** (tecnología, ciencia, lógica, precisión). Un número bajo indica que eres más **PUNK** (intuición, improvisación, de barrio, temerario).

- 3 Dale a tu personaje un **nombre cyberpunk** genial como *DekMicrOn* o *Harmonyx*.

TIENES :

- Una **modificación** de tu elección (brazo robótico, ojos biónicos, interfaz cerebro-red, etc)
- Un **arma de rango** de tu elección (SMG, misiles en tus brazos, rifle, blasters, etc)
- Un **arma cuerpo a cuerpo** de tu elección (katana, bate de baseball, nudillos de titanio, etc)
- Un **comunicador personal** conectado a la red
- Un épico **outfit** cyberpunk

TU OBJETIVO: Completar la misión y salir con vida.

JUGADORES : FORMEN SU EQUIPO

- 1 Como grupo, elijan de las siguientes tablas o tiren **3d6** para determinar **2 ventajas y una desventaja** de su equipo:

SU BANDA TIENE...

1 Un escondite de alta tecnología	4 Buenas Identificaciones falsas
2 Una impresora 3D avanzada	5 Equipamiento de grado militar
3 Un transporte ideal	6 Un informante en su misión

PERO...

1 Deben mucho a gente mala	4 Sobresalen demasiado
2 Son nuevos en esto	5 Se hicieron muchos enemigos
3 Los busca policía privada	6 Su equipamiento no es confiable

- 2 Denle a su equipo un **nombre cyberpunk** loco también, como los *TechRaiders* o *Chiba 5*.

TIRANDO LOS DADOS

Cuando haces algo arriesgado, tira **1d6** para saber cómo te fue. Tira **+1d6** si la **situación es favorable** y **+1d6** si tienes las **habilidades o equipamiento** adecuado. (El GM determina cuántos dados tirar, basado en tu personaje y la situación) **Tira los dados y compara el resultado de cada dado a tu número.**



Si la acción es **CYBER** (tecnología, racionalidad), quieres sacar **MENOS** que tu número para acertar.



Si la acción es **PUNK** (Intuición, improvisación), quieres sacar **MÁS** que tu número para acertar.

- 0 Si **ninguna de tus tiradas es exitosa**, sale mal. El GM decide cómo empeoraste todo.

- 1 Si **una de tus tiradas es exitosa**, lo logras a duras penas. El GM impone una complicación, daño o costo.

- 2 Si **dos de tus tiradas son exitosas**, lo haces bien. Buen trabajo!

- 3 Si **tres de tus tiradas son exitosas**, tuviste un éxito crítico! El GM dice el beneficio extra que ganaste

- ! Si **tiras tu número exacto**, eres un verdadero **CYBERPUNK**. Obtienes conocimiento especial sobre lo que está pasando. **Pregunta al GM** y tiene que responder con honestidad. Puedes cambiar tu acción si quieres después de eso, tirarás de nuevo. **GM:** Dales la información y explica cómo el personaje la obtuvo. ¿Es algo que dedujeron, intuyeron, recordaron, observaron... ?

AYUDA : Si quieres ayudar a alguien que está tirando dados, comenta cómo estás intentando ayudar y tira 1d6 para la acción contra tu número. Agrega el resultado a su tirada.

GM : CREA LA MISIÓN

Lanza **4d6** o elige de las tablas de abajo para crear una **misión** para los **Runners** :

EL EQUIPO FUE CONTRATADO PARA...

1 Destruir/Asesinar	3 Proteger	5 Sabotear/Desarmar
2 Investigar	4 Recuperar/Rescatar	6 Robar/Secuestrar

UN...

1 Gran lote de órganos artificiales	4 Celebridad del Netstream
2 Animal alterado genéticamente	5 Plano secreto de una corp.
3 Niño cyber-mejorado	6 Inteligencia Artificial conciente

RESGUARDADO POR...

1 Otra banda de Runners	4 El colectivo biohacker anarquista
2 Una pandilla de tecnopunks	5 La mafia/Yakuza/Triada
3 Un magnate hyper-millonario	6 La más grande megacorp. De Sprawl

PERO...

1 Para uno de ustedes, es personal	4 El objetivo es una bóveda hyper-segura
2 Es la peor parte de la ciudad	5 El objetivo se mueve cada 6 horas
3 El cliente no quiere asesinatos	6 Saben que ustedes vienen

GM : EMPIEZA LA PARTIDA

Presenta al equipo haciéndole a cada jugador **2 preguntas** sobre su personaje. Puede ser desde un pequeño flashback hasta una "entrevista de trabajo" entre el jugador y Dar.C. Algunas preguntas: ¿Por qué decidiste volverte un Runner? ¿Qué cosas de tu vida/trabajo anterior te prepararon para tu rol actual? ¿Qué piensas de [Personaje X]?

Juega para saber cómo los Runners completan la misión. **Empieza el juego** con el equipo llegando a un **lugar de inicio**, o que **sean contactados** para un nuevo trabajo.

Antes de que la amenaza haga algo, muestra señales de que eso está por pasar, luego pregunta que harán los personajes. "El tecnopunk prepara su brazo-cañón y te apunta. ¿Qué haces?"

Llama a tirar los dados cuando la situación no sea clara. **No pre-planees los resultados** - que las fichas caigan donde tengan que caer. Usa los fallos para mover la acción hacia adelante. La situación siempre cambia después de una tirada, para bien o para mal.

Si no sabes algo, **pregunta a los jugadores!** "¿Quién los contactó? ¿Cuál es el nombre de la discoteca? ¿Dónde está el apartamento del científico de la empresa?"

GM : PREPARA LA ESCENA

¿Necesitas un buen personaje o lugar para toparse con tus jugadores?

¡Tira los dados o elige de las tablas de abajo!

LUGARES

- | | |
|------------------------------------|-----------------------------------|
| 1 Puente abandonado | 4 Barrio bajo tras las megatorres |
| 2 Mercado callejero aglomerado | 5 Club nocturno neolumínico |
| 3 Parque de atracciones en un domo | 6 Plaza en medio de la guerra |

PERSONAJES

- | | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|
| 1 ♀/♂/Persona <i>fatale</i> mejorado | 4 Ingeniero superinteligente callado |
| 2 Bartender/Mecánico malhumorado | 5 Informante algo turbio |
| 3 Empleado corporativo tenso | 6 Estafador/Criminal de la calle |

ENEMIGOS

- | | |
|----------------------------|---------------------------|
| 1 Ninjas biónicos | 4 Pandilleros drogadictos |
| 2 Escuadrón del breakdance | 5 Drones-ametralladora |
| 3 Cyber-sabuesos | 6 Trajes-mecha pilotados |

CYBER//PUNK es un mod de **Lasers & Feelings** de John Harper, y es distribuido bajo la licencia Creative Commons BY-NC-SA 4.0 : creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

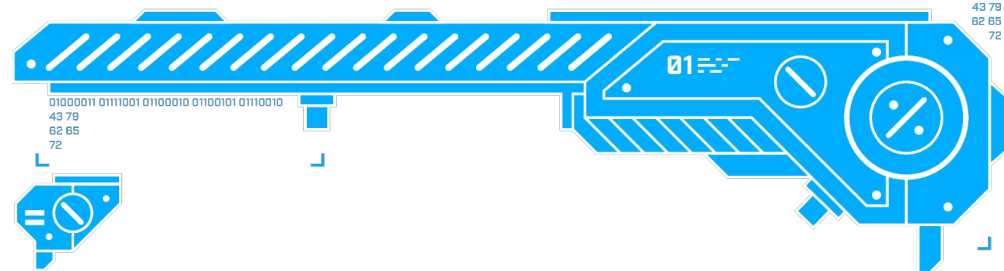
Accede a la versión original en : onesevendesign.com
Modificaciones y diseño por David Brunell-Brutman
davidbrunellbrutman.com

Descarga este PDF en inglés (original) en: dbb-8.itch.io/cyberpunk

Escucha el soundtrack del juego en: goo.gl/gmeo4y

Traducción al español por [Visteria PG](#)

Basado en la traducción al francés por [Lucas CIMON](#)
Haz tu propia traducción con el documento editable [aquí](#)



CYBER PUNK

UN RPG DE UNA HOJA

