



La sustancialidad de los objetos ha ido perdiéndose con el tiempo. La gente se ha convencido de ver solo aquello que el Velo les permite ver. Creen en el intermediario, en vez de en el objeto físico que hay tras él. Tu misión, como **DENOTATIVO**, es devolverle el significado a los objetos físicos. Das forma, moldeas y transformas; eres el primero de una nueva generación de *hackers*. Usas los objetos físicos para atravesar la capa superpuesta que lo cubre todo y a todos.

PUNTOS

DAÑO

Leve Armadura

Moderado

Crítico

DENOTATIVO

NOMBRE:

APARIENCIA:

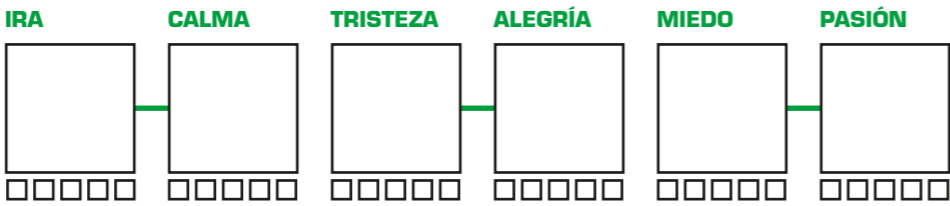
Elige uno de cada categoría o anota uno propio:

- Astiek, Bentley, Chasidy, Cillian, Dracy, Eyla, Kira, Lana, Lecia, Makeda, Soni, Timón.
- Andrógino, Bestial, Femenino, Fluido, Masculino, Mecánico, Misterioso, Trans.
- Modo malicioso de vestir, Prendas discretas, Ropa dogmática, Ropa de persona influyente, Ropa incitadora, Ropa pragmática, Ropa traviesa.
- Cara genuina, Cicatrices faciales, Rostro divino, Rostro feroz, Rostro sucio.
- Mirada celestial, Mirada estremecedora, Mirada inquieta, Ojos inquisitivos, Ojos inusuales, Ojos preciosos, Tuerto.
- Complexión vivaracha, Cuerpo demacrado, Cuerpo intrigante, Curvilíneo, _____.
- Árabe, Asiático, Caucásico, Hispano/Latino, Indígena, Negro, _____.

TU ROLLO:

Todo el mundo tiene un rollo (algo que se te da bien hacer y sirve para ganarte la vida, ganando cred). Cuando le expliques a tu MC cuál es tu rollo, este te informará de cuánto cred ganas en los periodos de inactividad. Tu rollo se usa para establecer tu estilo de vida, tus ingresos y explicar cómo conoces a ciertos personajes.

ESTADOS



Reparte +2, +1, +1, 0, 0 y -1 entre los seis estados. Cuando hagas alguna tirada, aplica el modificador de ese estado y tacha una de las casillas inferiores para mostrar los picos de emoción de ese estado. Cuando llegues al máximo de tus picos de emoción, disparas el movimiento **aliviar**. Cuando añadas un pico de emoción, resta otro del estado opuesto.

PREGUNTAS

Siempre que se responda completamente una Pregunta, ganas 2 PE y la sustituyes por otra. Cuando finalice la sesión, ganas un punto de experiencia por cada Pregunta cuya respuesta hayas estado buscando sin haberla encontrado.

-
-
-

AVANCES

PE:

Cuando intentes algo que te beneficie y falles o cuando ganes PE gracias a tus preguntas, tacha una casilla por cada PE obtenido. Cuando llenes las cinco, bórralas todas y elige un avance.

- | | | |
|--------------------------------------|-------------------------------------|---|
| +1 Ira <input type="checkbox"/> | +1 Calma <input type="checkbox"/> | Ganas un nuevo movimiento de libreto. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| +1 Tristeza <input type="checkbox"/> | +1 Alegría <input type="checkbox"/> | Elimina una Obligación debida. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| +1 Miedo <input type="checkbox"/> | +1 Pasión <input type="checkbox"/> | Ganas un movimiento de otro libreto. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

A partir del quinto avance, también puedes elegir entre las siguientes opciones:

- | | |
|---|--|
| Ganas +1 a cualquier estado (máx. +3). <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | Obtén tu implemento adicional. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| Crea otro protagonista distinto y juega con él. <input type="checkbox"/> | Cambia a otro libreto. <input type="checkbox"/> |
| Avanza un movimiento básico. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | Adquiere un movimiento de otro libreto. <input type="checkbox"/> |

LA ANALOGÍA

Los piratas informáticos tradicionales usaban la tecnología para provocar cambios en el mundo. Tú usas objetos físicos para provocar un cambio en la percepción de lo físico en la capa digital, que cubre todo y a todos hoy en día. Has modificado tu implemento, la herramienta que usas, con el objetivo de lograr este cambio digital mediante un instrumento físico.

EL IMPLEMENTO

Eres capaz de piratear la huella digital que cubre las sustancias físicas. El Velo tiende una capa que se superpone a lo percibido por todo el mundo. Tú pirateas directamente su percepción, otorgando nuevos significados a los objetos físicos y, después, los empleas para cambiar la percepción digital de esta realidad. ¿Qué usas a la hora de crear tu arte (podría ser casi cualquier objeto) y cómo lo modificaste para este propósito?

- Un instrumento musical.
- Un lápiz.
- Un libro.
- Pegatinas.
- Otro a tu elección:

.....

.....

.....

ICONOGRAFÍA

Has modificado tu implemento, otorgándole un significado superior al que tenía originalmente (símbolos, iconos, grafitis, etc.). ¿Cuál es este significado en relación con el mundo? ¿Por qué lo modificaste?

Lo modificaste para (rodea uno) subvertir, erradicar, experimentar o inspirar... (elige también una de las siguientes opciones)

- ...la catarsis.
- ...la corrupción.
- ...la esperanza.
- ...la espiritualidad o la fe.
- ...la pérdida.
- ...la subyugación.

LOS GUARDIANES

La información es poder y, por eso, siempre se ha procurado que los demás no tengan acceso a ella. Hoy, la principal diferencia es que esta información se visualiza de una forma jamás concebida antes. Alguien o algo protege toda esta información, buscando la forma de impedir que el gran público acceda a ella.

¿Cómo lo hacen? Tacha tantas como consideres adecuadas:

- Criptografía.
- Jerarquía.
- Leyes.
- Monopolización.
- Propaganda.
- Vigilancia.

.....

.....

.....

EQUIPO

Tienes 2 cred, suficientes mudas de ropa apropiadas para tu aspecto, tu implemento y un arma a elegir (detállala, incluyendo modelo y apariencia):

- Tu implemento.
- Lanzardados con veneno de araña (*Daño 1, PA o Daño A, Corto, Recarga, Venenoso*).
- Microcuchillas retráctiles (*Daño 1, Corto, Discreto, Disruptor, Infinito*).
- Revolver de resorte neuro-inyector (*Daño A, Toque, Recarga, Valioso*).

.....

.....

.....

CIBERNÉTICA

¿Cómo conseguiste tus implantes? ¿Mataste por ellos, los robaste o tienes una deuda de Obligación o cred? Completa los detalles con el MC.

Puedes comenzar con tantos implantes como quieras. En cada implante que elijas, tendrás la cantidad de etiquetas que se indica a continuación:

- Ojo (3 etiquetas)*
- Oído (3 etiquetas)*
- Brazo (1 etiquetas)*
- Pierna (1 etiquetas)*
- Interfaz (2 etiquetas)*
- Torso (1 etiquetas)*
- (Otro de tu creación)*

.....

.....

.....

ETIQUETAS NEGATIVAS

Asigna una etiqueta negativa a cada implante con el que empieces. Explica al MC en qué consisten tus implantes y etiquetas negativas cuando presentes a tu protagonista.

Adictiva	Errática	Temblores
Dolorosa	Llamativa	Vulnerable

Otra de tu creación:

PREGUNTAS DE OBLIGACIÓN

Puedes usar las cuestiones siguientes para establecer relaciones de Obligación con otros jugadores si así lo quieres, o desarrollar estas relaciones por vuestra cuenta.

- Si alguien ha descubierto tu alias como pirata informático pero no se lo ha contado a nadie, tienes una Obligación hacia él.
- Si has usado tu implemento para cambiar la apariencia física de alguien y protegerle de un peligro cuando más lo necesitaba, sin pedir nada a cambio, tiene una Obligación hacia ti.
- Si le has contado a alguien en confidencia un secreto relacionado con la iconografía de tu implemento que podría meterte en problemas con las autoridades y guarda, de momento, ese secreto, tienes una Obligación hacia él.

MOVIMIENTOS

Comienzas el juego con el movimiento **dennō** y otro de tu elección.

DENNŌ: Cuando pases tiempo escrutando algo bajo la capa digital en la realidad híbrida (para descubrir la verdad sobre ello), dile al MC cuál es tu teoría al respecto y tira. Con 10+, descubres algo interesante y útil. Con 7-9, solo descubres algo interesante; es cosa tuya hacer que sea útil.

DESCENTRALIZAR: Cuando tengas privacidad, tiempo y seguridad, y uses tu implemento con la esperanza de cambiar algo digital y de importancia para los guardianes, trasladándolo a otra localización, tira. Con 10+, logras tu meta. Con 7-9, dejas tras de ti un rastro que se puede seguir hasta su origen, hacerlo tiene un coste o algo de valor para ti es expuesto al peligro, con o sin tu conocimiento.

HACKTIVISTA: Cuando descubras el alias de otro pirata informático e intentes entrar en contacto con él, tira. Con 10+, obtienes su localización y la única forma existente de contactar. Con 7-9, solo obtienes una de las dos cosas, a elección del MC.

METERTE CON EL MEJOR: Una vez por sesión, cuando intentes **levantar el Velo** y falles, puedes considerarlo un resultado de 7-9 en vez de un fallo. Sin embargo, el MC también puede considerarlo una ocasión de oro.

SACAR A LA LUZ: Cuando uses tu implemento para destruir por completo la capa digital y erradicar la presencia del Velo a tu alrededor, dile al MC qué es lo que esperas encontrar y, después, tira. Con 10+, el MC te dirá sinceramente si hay algo que se pueda aprender de ello. Con 7-9, ocurre lo mismo, pero el MC, además, elige una de las opciones siguientes:

- El cambio provoca consecuencias inesperadas, ahora o más adelante.
- Hay un acceso a un lugar distinto al mundo físico o digital.
- La respuesta es inquietante, desalentadora, decepcionante o peligrosa.

SUBVERTIR: Cuando uses tu implemento para modificar el significado de algo en la capa digital con tu propia iconografía (visual o de otro tipo), tira. Con 10+, lo consigues sin ningún problema. Con 7-9, los demás confunden su significado, se produce un efecto no intencionado o hay un coste o complicación.

MOVIMIENTO ESPECIAL (DENOTATIVO):

Cuando compartes un momento de intimidad con alguien, ya sea físico o emocional, atraviesas la ilusión constante del Velo como si lo hubieras **levantado**. Tu pareja te verá del mismo modo que tú la ves a ella. Puedes hacerle una única pregunta de cualquiera de los movimientos básicos y deberá responderla con sinceridad. Sin embargo, si lo haces, a cambio tu pareja podrá hacerte a ti una pregunta en los mismos términos.



Cuando la gente no lee entre líneas, cuando no pueden o no quieren escuchar aquellas palabras que dicen la verdad sobre los poderes fácticos, ahí estás tú, **ESTETA**, para recordárselas. Tu arte es tu voz y es imposible ignorarlo. Después de todo, la belleza es auténtica y la verdad es bella; tu dominio del arte es tan auténtico como precioso.

PUNTOS

DAÑO
 Leve Armadura
 Moderado
 Crítico

ESTETA

NOMBRE:

APARIENCIA:

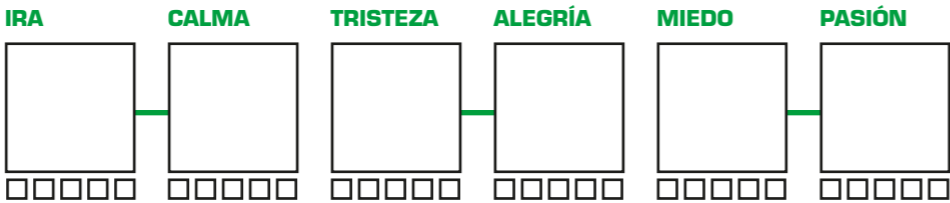
Elige uno de cada categoría o anota uno propio:

- Atreyu, Bastion, Corrinne, Cullen, Falkor, Hugo, Idris, Odo, Prudence, Shizuko, Stori, Yuki.
- Andrógino, Bestial, Femenino, Fluido, Masculino, Mecánico, Misterioso, Trans.
- Ciberropas, Modo de vestir rebelde, Ropa cómoda, Prendas subversivas, Ropa vintage, Ropa inspiradora, Ropa provocativa, Tendencias mixtas.
- Cicatrices faciales, Faz oculta, Rasgos elegantes, Rostro desagradable, Rostro imponente.
- Mirada estremeecedora, Mirada perdida, Ojos de famoso, Ojos inquisitivos, Ojos inusuales, Tuerto.
- Complexión imponente, Cuerpo apolíneo, Cuerpo atractivo, Cuerpo curvilíneo, _____.
- Árabe, Asiático, Caucásico, Hispano/Latino, Indígena, Negro, _____.

TU ROLLO:

Todo el mundo tiene un rollo (algo que se te da bien hacer y sirve para ganarte la vida, ganando cred). Cuando le expliques a tu MC cuál es tu rollo, este te informará de cuánto cred ganas en los periodos de inactividad. Tu rollo se usa para establecer tu estilo de vida, tus ingresos y explicar cómo conoces a ciertos personajes.

ESTADOS



Reparte +2, +1, +1, 0, 0 y -1 entre los seis estados. Cuando hagas alguna tirada, aplica el modificador de ese estado y tacha una de las casillas inferiores para mostrar los picos de emoción de ese estado. Cuando llegues al máximo de tus picos de emoción, disparas el movimiento **aliviar**. Cuando añadas un pico de emoción, resta otro del estado opuesto.

PREGUNTAS

Siempre que se responda completamente una Pregunta, ganas 2 PE y la sustituyes por otra. Cuando finalice la sesión, ganas un punto de experiencia por cada Pregunta cuya respuesta hayas estado buscando sin haberla encontrado.

-
-
-

AVANCES

PE:

Cuando intentes algo que te beneficie y falles o cuando ganes PE gracias a tus preguntas, tacha una casilla por cada PE obtenido. Cuando llenes las cinco, bórralas todas y elige un avance.

+1 Ira <input type="checkbox"/>	+1 Calma <input type="checkbox"/>	Ganas un nuevo movimiento de libreto. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
+1 Tristeza <input type="checkbox"/>	+1 Alegría <input type="checkbox"/>	Elimina una Obligación debida. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
+1 Miedo <input type="checkbox"/>	+1 Pasión <input type="checkbox"/>	Ganas un movimiento de otro libreto. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

A partir del quinto avance, también puedes elegir entre las siguientes opciones:

- Ganas +1 a cualquier estado (máx. +3).
- Crea otro protagonista distinto y juega con él.
- Avanza un movimiento básico.
- Elige una opción extra del apartado "Tu arte".
- Cambia a otro libreto.
- Adquiere un movimiento de otro libreto.

TU ARTE

Eres un artista porque, sencillamente, no sabrías no serlo. Tienes una capacidad distintiva, una pasión, un impulso que te fuerza a expresarte más allá de las otras formas de comunicación normales. ¿Cuál es tu arte? Vives en una realidad híbrida, así que la manifestación de este arte puede ser radicalmente distinta de las actuales. Elige una o crea la tuya:

- Arquitectura.
- Danza.
- Escultura.
- Interpretación
- Música.
- Pintura.
- Poesía.

CONTRACULTURA

El arte puede ser algo muy subversivo. Llama la atención, atrayendo o alejando de los valores sociales y morales establecidos por la sociedad. La contracultura suele centrarse en filosofías políticas o modos de vida, a menudo expresados de forma muy visceral. ¡Usa los nuevos medios, piensa fuera de los paradigmas actuales y resiste!

PÉRDIDAS DE HUMANIDAD

Una persona pierde humanidad cuando debe hacer frente a una oscura verdad sobre sí misma o sus creencias. Es posible que no lo crea, pero el simple acto de dudar tiene un efecto dañino sobre ella. Cuando un PJ sufre este tipo de sucesos o descubre una oscura verdad sobre sí mismo o sus creencias, la persona que provoca el daño puede elegir tantos de los siguientes efectos como desee:

- Debe responder a cualquier pregunta que se le haga.
- Pierde tiempo. Pueden ser minutos/horas/uno o dos días.
- Sufre desventaja en la siguiente tirada (tira 3d6 y emplea los dos dados más bajos).

HUMANIDAD

PREGUNTAS DE OBLIGACIÓN

Puedes usar las cuestiones siguientes para establecer relaciones de Obligación con otros jugadores si así lo quieres, o desarrollar estas relaciones por vuestra cuenta.

- Si mostraste tu arte a alguien con el propósito de compartir una pena secreta que ambos tenéis, cada uno tenéis una Obligación hacia el otro.
- Si necesitaste recurrir a la ayuda de alguien para expresar tu arte en un momento crucial, tienes una Obligación hacia él.
- Si usaste tu arte para ayudar a alguien a conseguir algo que era importante para él y que no hubiese logrado de otro modo, tiene una Obligación hacia ti.

EQUIPO

Tienes 2 cred, suficientes mudas de ropa apropiadas para tu aspecto, ajustes portátiles visuales que puedes conectar a tus implantes y un arma a elegir (detállala, incluyendo modelo y apariencia):

- Navaja plegable ponzoñosa (*Daño 3, Toque, Discreto, Recarga, Venenoso*).
- Neuroinhibidor (*Daño A, Corto, Área, Recarga*).
- Revólver cinético (*Daño 2, Corto, Recarga*).

CIBERNÉTICA

¿Cómo conseguiste tus implantes? ¿Mataste por ellos, los robaste o tienes una deuda de Obligación o cred? Completa los detalles con el MC.

Puedes comenzar con tantos implantes como quieras. En cada implante que elijas, tendrás la cantidad de etiquetas que se indica a continuación:

- Ojo (3 etiquetas)*
- Oído (3 etiquetas)*
- Brazo (1 etiquetas)*
- Pierna (1 etiquetas)*
- Interfaz (2 etiquetas)*
- Torso (1 etiquetas)*
- (Otro de tu creación)*

ETIQUETAS NEGATIVAS

Asigna una etiqueta negativa a cada implante con el que empieces. Explica al MC en qué consisten tus implantes y etiquetas negativas cuando presentes a tu protagonista.

Adictiva	Errática	Temblores
Dolorosa	Llamativa	Vulnerable
Otra de tu creación:		

MOVIMIENTOS

Comienzas el juego con el movimiento **la belleza es verdad, la verdad es belleza** y otro de tu elección.

LA BELLEZA ES VERDAD, LA VERDAD ES BELLEZA: Cuando recurras a algo que sientas, una idea o un concepto, y lo expreses a través de tu arte –ya sea interpretado o creado–, compartiendo esta experiencia con los demás, tira. Con 7-9, eliges tres. Con 7-9, eliges dos.

- Infliges *Daño H* a todo el que presencie o experimente la obra.
- La experiencia provoca el inicio de un cambio en la opinión general o altera la forma de verse a uno mismo en los testigos. Dile al MC qué es lo que pretendías lograr (consume dos opciones).
- Los testigos comprenden qué es lo que quieres expresar.
- Provocas un estallido emocional del estado que desees en uno de los testigos.
- Un individuo querrá conocerte en persona, dile al MC quién es.

ALMA ANTIGUA: Siempre que **sondees** a una persona mirándola a los ojos, puedes preguntarle también «¿Qué es lo más importante para ti ahora mismo?».

LETRAS AL CORAZÓN: C Cuando estéis solos y compartas tu punto de vista de forma apasionada con otra persona sobre cómo alguien o algo podría subvertirse mediante el arte, tira. Con 10+, ganas tres puntos. Con 7-9, ganas un punto. Si la otra persona es un PJ, para intentar cumplir esa meta puedes gastar los puntos en lo siguiente:

- Al recordar esta conversación en el futuro y lo que le hizo pensar y sentir, el otro PJ ganará ventaja en su siguiente tirada.
- El otro PJ hará algo que sirva para avanzar hacia esa meta.
- El otro PJ te contará algo que él cree que quieres saber.
- El otro PJ te proporcionará algo que le pidas.

En el caso de PNJ, estos nunca actuarán contra ti mientras tengas algún punto con ellos.

PINTAR TUS SUEÑOS: Cuando modifiques la funcionalidad o el aspecto cosmético de una mejora cibernética para expresar mejor una parte de ti, puedes describirlo como el primer paso de una meta de diseño más amplia. El MC te ofrecerá una tarea para alcanzar esta meta; quizás necesites cred, tiempo, equipamiento específico, etc. Cuando hayas realizado esa tarea, el MC te indicará otra nueva hasta que el diseño completo esté finalizado. Una vez alcances la meta, añade las etiquetas relevantes y necesarias al implante.

EL PULSO DE LA CIUDAD: Siempre que vayas a un área donde no hayas estado antes y quieras encontrar algo oculto o a alguien que quiere esconderse, describe las señales de contracultura que sigues para hallar lo que buscas y tira. Con 10+, acabas donde querías estar. Con 7-9, el MC elige una opción de las siguientes y la sitúa en tu camino hacia allí:

- Alguien que no querrías que supiese dónde estás lo descubre.
- Debes probar primero tu valía ante alguien.
- El peligro acecha a lo largo del camino.
- Existe un código o procedimiento que debes descifrar antes.

VIVIR PLENAMENTE: Cuando te expreses a través de tu arte, puedes borrar todos los picos de emoción de un estado a tu elección, siempre que no sea el estado usado para expresar tu arte.

MOVIMIENTO ESPECIAL (ESTETA): Cuando compartas un momento de intimidad con alguien, ya sea físico o emocional, tira. Con 10+, ganas dos puntos. Con 7-9, ganas uno. Puedes gastar estos puntos (1:1) para:

- Ambos sufrís un estallido de emoción o borráis por completo sus picos en un estado a tu elección.
- Anula el movimiento especial de otro individuo (solo si es un PJ).
- Consigues que te cuente en confianza cuáles son sus penas secretas.
- Consigues que te muestre con sinceridad cuáles son sus vulnerabilidades mentales y emocionales.



FUTURISTA

NOMBRE:

APARIENCIA:

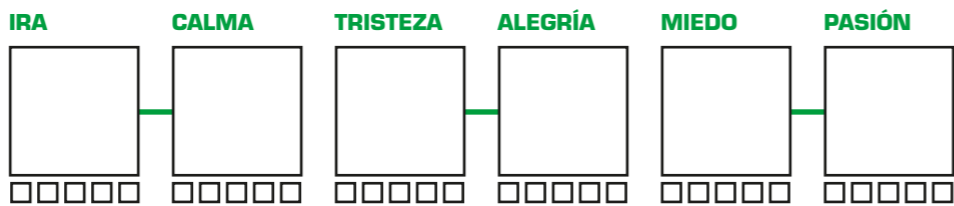
Elige uno de cada categoría o anota uno propio:

- Anat, Asha, Cassandra, Comter, Damek, Hathor, Kali, Kissa, Mar, Sybil, Tadeo, Taj, Zoya.
- Andrógino, Bestial, Femenino, Fluido, Masculino, Mecánico, Misterioso, Trans.
- Prendas cómodas, Ropa innovadora, Ropa corporativa, Ropa de la cultura _____, Ropa histórica, Ropajes rituales.
- Cara impasible, Cara perfilada, Rostro cansado, Rostro taimado, Rostro tranquilo, Rostro velado.
- Mirada calculadora, Mirada cansada, Mirada conmovedora, Mirada hambrienta, Mirada romántica, Ojos cristalinos, Ojos vacuos, Tuerto.
- Complexión elegante, Complexión normal, Cuerpo discreto, Físico escultural, _____.
- Arábigo, Asiático, Caucásico, Hispano/Latino, Indígena, Negro, _____.

TU ROLLO:

Trabajas para La Sociedad. Te mejoraron con el objetivo de que pudieras simular posibles futuros. Es algo que se te da muy bien y es como te ganas la vida. La Sociedad te permite llevar una existencia cómoda y te ofrece un salario razonable que puedes gastar en lo que quieras. Sin embargo, si no haces lo que La Sociedad te pide deberás encontrar otro rollo. Este otro rollo jamás estará tan bien pagado como el que tienes para La Sociedad y lo sabes.

ESTADOS



Reparte +2, +1, +1, 0, 0 y -1 entre los seis estados. Cuando hagas alguna tirada, aplica el modificador de ese estado y tacha una de las casillas inferiores para mostrar los picos de emoción de ese estado.

PREGUNTAS

Siempre que se responda completamente una Pregunta, ganas 2 PE y la sustituyes por otra. Cuando finalice la sesión, ganas un punto de experiencia por cada Pregunta cuya respuesta hayas estado buscando sin haberla encontrado.

1.
2.
3.

AVANCES

PE:

Cuando intentes algo que te beneficie y falles o cuando ganes PE gracias a tus preguntas, tacha una casilla por cada PE obtenido. Cuando llenes las cinco, bórralas todas y elige un avance.

- | | | |
|--------------------------------------|--|---|
| +1 Ira <input type="checkbox"/> | +1 Alegría <input type="checkbox"/> | Ganas un movimiento de otro libreto. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| +1 Tristeza <input type="checkbox"/> | +1 Pasión <input type="checkbox"/> | La Sociedad pierde uno de los puntos que tiene sobre ti permanentemente. <input type="checkbox"/> |
| +1 Miedo <input type="checkbox"/> | Ganas un nuevo movimiento de libreto. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | Descubres un hecho devastador sobre La Sociedad. <input type="checkbox"/> |
| +1 Calma <input type="checkbox"/> | Avanza un movimiento básico. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | |

A partir del quinto avance, también puedes elegir entre las siguientes opciones:

- | | |
|---|--|
| Ganas +1 a cualquier estado (máx. +3). <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | Obtén tu implemento adicional. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| Crea otro protagonista distinto y juega con él. <input type="checkbox"/> | Cambia a otro libreto. <input type="checkbox"/> |
| Avanza un movimiento básico. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | Ganas un nuevo don de La Sociedad. <input type="checkbox"/> |
| La Sociedad pierde otro punto sobre ti, permanentemente. <input type="checkbox"/> | |
| Ganas +1 Continuo a los movimientos que simulan el futuro. <input type="checkbox"/> | |

EL FUTURO

Puedes ver y alterar los posibles futuros. Cuando falles la tirada de un movimiento o el MC te lo indique, tacha una de las entradas de la siguiente lista. Con la colaboración del MC, integradlo en ficción.

- Alguien te pide ayuda; no quieres, pero es necesario ayudarte.
- Arrastras las consecuencias de algo que podrías haber evitado.
- El Programa revela algo alarmante sobre su naturaleza.
- El Programa solicita tu ayuda de un modo alarmante.
- Es inminente que La Sociedad te encuentre y te capture.
- Te conviertes en uno con el Programa (retira el personaje).
- Una catástrofe ineludible está a punto de ocurrir.

LA SOCIEDAD

La Sociedad fue quien te proporcionó el Programa, así como otro don adicional. Elige tu don:

- La promesa del retiro.
- La seguridad de un ser amado.
- Tu auténtico nombre.
- Un artefacto del pasado.
- Un futuro para ti lleno de esperanza.
- Una visión de una utopía.
- _____

EL SÍMBOLO

Este símbolo demuestra que eres parte de La Sociedad (elige uno):

- Un código de barras. Un tatuaje.
- Un implante Un *piercing*.
- Un marcador Una cicatriz genética.
- _____

SU INFLUENCIA SOBRE TI

Al comienzo de cada sesión, La Sociedad tiene 3 puntos de influencia sobre ti. Pueden gastar estos puntos en cualquier momento para decirte lo que has de hacer. Debes obedecer.

Si haces lo que te ordenan, ganas 1 PE.

Si preguntas el porqué, el Programa inutiliza uno de tus movimientos durante el resto de la sesión.

Si te niegas a seguir sus órdenes, tacha una de las entradas de la lista de la sección «El futuro» o tacha permanentemente uno de tus estados y prepárate a correr: **La Sociedad irá a por ti.**

EL PROGRAMA

Se ejecuta en tu cabeza haciendo por ti todo el trabajo de simulación, basándose después en tu intuición y esfuerzo para completar los detalles allí donde se carezca de la información necesaria. Habla contigo, te comprende y es quien mejor te conoce.

¿Cómo llamas al Programa? _____

Detalla los rasgos del Programa, subrayando lo que corresponda:

- **Su apariencia:** Antiguo, bello, culto, diligente, envolvente, extraño, hambriento, hueco, maternal.
- **Su personalidad:** A la defensiva, dedicado, irregular, irritable, pesimista, preocupado, sarcástico, torturado, vacío.
- **Sensación de uso:** Abrasador, cómodo, doloroso, eufórico, fatigoso, frío, hambriento, inútil, lujurioso, poderoso.

EQUIPO

Tienes 3 cred, suficientes mudas de ropa apropiadas para tu aspecto y un arma (detállala, incluyendo modelo y apariencia):

- Navaja diseccionadora temporal (*Daño 3, Toque, Discreta, Recarga*).
- Pistola necrótica (*Daño 2, Corto, Necrosis, Recarga*).
- Pistolón reverberante (*Daño 2, PA, Corto, Área, Recarga*).
- **El programa:** Lo tienes contigo de forma constante, activo en todo momento y no es posible extraerlo o apagarlo.

CIBERNÉTICA

¿Cómo conseguiste tus implantes? ¿Mataste por ellos, los robaste o tienes una deuda de Obligación o cred? Completa los detalles con el MC.

Puedes comenzar con tantos implantes como quieras. En cada implante que elijas, tendrás la cantidad de etiquetas que se indica a continuación:

Ojo (3 etiquetas)

Oído (3 etiquetas)

Brazo (1 etiqueta)

Pierna (1 etiqueta)

Interfaz (2 etiquetas)

Torso (1 etiqueta)

El Programa no cuenta a efectos de cibernética.

(Otro de tu creación)

ETIQUETAS NEGATIVAS

Asigna una etiqueta negativa a cada implante con el que empieces. Explica al MC en qué consisten tus implantes y etiquetas negativas cuando presentes a tu protagonista.

Adictiva	Errática	Temblores
Dolorosa	Llamativa	Vulnerable

Otra de tu creación:

PREGUNTAS DE OBLIGACIÓN

Puedes usar las cuestiones siguientes para establecer relaciones de Obligación con otros jugadores si así lo quieres, o desarrollar estas relaciones por vuestra cuenta.

- Si mostraste una simulación del futuro para compartir una pena con otra persona, ambos tenéis una Obligación hacia el otro.
- Si recurriste a la ayuda de alguien para completar una de las misiones encargadas por La Sociedad, tienes una Obligación hacia él.
- Si tus simulaciones han ayudado a alguien a descubrir un nuevo potencial que jamás hubiera visto de otro modo, tiene una Obligación hacia ti.

MOVIMIENTOS

Comienzas el juego con el movimiento **más allá del Velo** y otro de tu elección.

MÁS ALLÁ DEL VELO: Al comienzo de la sesión, tira. Con 7-9, haz una pregunta de la lista. Con 10+, puedes realizar una segunda pregunta, bien de la lista, bien de tu propia invención. Con fallo, sigues haciendo una pregunta, pero tachas permanentemente un pico de emoción en el estado que acabas de usar.

- ¿Cómo se podría manifestar una lección de mi pasado en el presente?
- ¿Qué desastre retrasé pero ya no es posible evitar?
- ¿Qué suceso desastroso no pude impedir y está a punto de suceder?
- ¿Sobre quién se cierne un futuro muy oscuro?
- ¿Sucede algo hoy que pueda alterar para siempre a la humanidad?
- ¿Sucede algo hoy que pueda destruir mi futuro preferido?

INTERACTUAR CON OTRO: Cuando necesites usar los talentos de otra persona, ya sean pasados, presentes o futuros, tira. Con 10+, ganas dos puntos. Con 7-9, ganas un punto. Puedes gastar estos puntos (1:1) para usar un movimiento de otro libreto. Con un fallo, ganas un punto, pero tachas permanentemente un pico de emoción en el estado que acabas de usar.

EL MUNDO ES MI PATIO DE RECREO: Cuando alguien fastidie el futuro que tú quieres que tenga lugar, puedes tirar con su modificador de estado en vez de con el tuyo al disparar tu siguiente movimiento.

PERSONALIDAD SIMULADA: Cuando realices simulaciones sobre el pasado y el futuro de alguien para descubrir quién es realmente, tira. Con 10+, aprendes algo útil e importante sobre él. Con 7-9, también, pero él aprende algo útil sobre ti a cambio. Con un fallo, vuestros futuros se entrecruzan de modo significativo y desastroso.

PROFETIZAR: Cuando ofrezcas consejo a alguien después de **analizar** su conducta, este gana +1 a la siguiente tirada si te hace caso o -2 a la siguiente tirada si ignora ese consejo.

LA VOZ DE LA MÁQUINA: Cuando simules el futuro para intentar determinar la forma de avanzar, tira. Con 10+, ganas dos puntos. Con 7-9, ganas un punto. Con un fallo, ganas un punto, pero tachas una de las entradas de la sección «El futuro». Puedes gastar estos puntos (1:1) para:

- Añadir +2 a una tirada, después de tirar los dados.
- Estar en el lugar adecuado en el momento exacto.
- Ignorar todo el *Daño* causado por una misma fuente.
- Saber quién es la persona concreta que puede ayudarte.
- Tener el equipamiento preciso que necesites cuando lo necesites.

MOVIMIENTO ESPECIAL (FUTURISTA): Cuando compartas un momento de intimidad con alguien, ya sea físico o emocional, cuéntale qué es lo que ves sobre vuestro futuro conjunto y, después, elige uno:

- Ambos ganáis ventaja.
- Tú ganas ventaja y él sufre desventaja.
- Ganas un punto. Puedes gastarlo para obligarle a disparar el movimiento **arriesgar** antes de que haga algo que tú sabes que va a acabar mal.



La gente valora muchas cosas distintas a lo largo de su vida: cred, implantes y mejoras, sus propios maniqués y, quizás, su deslizador. Sin embargo, ¿qué es lo que todo el mundo valora como algo superior? Recuerdos. Como **MNEMONÓLOGO**, mercadeas con recuerdos de un modo parecido a como otra gente visita el rastro. Para mantener a raya a la ley debes emplear una tapadera: el negocio, un lugar donde cualquiera puede comprar y vender recuerdos interesantes... a cambio de cred.

PUNTOS

DAÑO

Leve Armadura

Moderado

Crítico

MNEMONÓLOGO

NOMBRE:

APARIENCIA:

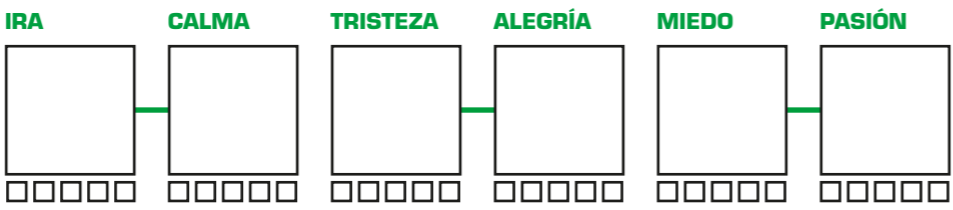
Elige uno de cada categoría o anota uno propio:

- Bail, Dash, Holden, Keyan, Lazarus, River, Selim, Tali, Thane, Winter, Zhora.
- Andrógino, Bestial, Femenino, Fluido, Masculino, Mecánico, Misterioso, Trans.
- Prendas cómodas, Ropa vintage, Piezas antagónicas de ropa, Ropa antisistema, Ropa inspiradora, Ropa mixta de varias tendencias, Ropa *pret-a-porter*, Ropa provocativa, Traje exclusivo.
- Cara traviesa, Cicatrices faciales, Rostro feroz, Rostro imponente, Rostro oculto.
- Mirada estremecedora, Mirada inquisitiva, Mirada perdida, Ojos inusuales, Ojos preciosos, Tuerto.
- Compleción imponente, Cuerpo animalesco, Cuerpo dominante, Curvilíneo, _____.
- Árabe, Asiático, Caucásico, Hispano/Latino, Indígena, Negro, _____.

TU ROLLO:

Tu rollo consiste en llevar el negocio. Aunque usamos la palabra «negocio» en todos los movimientos y referencias a él, puedes (faltaría más) ponerle el nombre que desees. Las elecciones que hagas más adelante pueden proporcionarte alguna pista sobre su posible nombre.

ESTADOS



Reparte +2, +1, +1, 0 y -1 entre los seis estados. Cuando hagas alguna tirada, aplica el modificador de ese estado y tacha una de las casillas inferiores para mostrar los picos de emoción de ese estado. Cuando llegues al máximo de tus picos de emoción, disparas el movimiento **aliviar**. Cuando añadas un pico de emoción, resta otro del estado opuesto.

PREGUNTAS

Siempre que se responda completamente una Pregunta, ganas 2 PE y la sustituyes por otra. Cuando finalice la sesión, ganas un punto de experiencia por cada Pregunta cuya respuesta hayas estado buscando sin haberla encontrado.

-
-
-

AVANCES

PE:

Cuando intentes algo que te beneficie y falles o cuando ganes PE gracias a tus preguntas, tacha una casilla por cada PE obtenido. Cuando llenes las cinco, bórralas todas y elige un avance.

- | | | |
|--------------------------------------|-------------------------------------|---|
| +1 Ira <input type="checkbox"/> | +1 Calma <input type="checkbox"/> | Ganas un nuevo movimiento de libreto. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| +1 Tristeza <input type="checkbox"/> | +1 Alegría <input type="checkbox"/> | Elimina una Obligación debida. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| +1 Miedo <input type="checkbox"/> | +1 Pasión <input type="checkbox"/> | Ganas un movimiento de otro libreto. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

A partir del quinto avance, también puedes elegir entre las siguientes opciones:

- Ganas +1 a cualquier estado (máx. +3).
- Cambia tu movimiento especial por el de otro libreto que no esté en uso.
- Crea otro protagonista distinto y juega con él. Cambia a otro libreto.
- Avanza un movimiento básico. Adquiere un movimiento de otro libreto.
- Adquiere una opción adicional de la sección “Clientes regulares”.
- Adquiere una opción adicional de las secciones “El negocio” o “La experiencia”.

EL NEGOCIO

La gente acude a tu negocio no solo para obtener los servicios especiales que han oído en la calle, sino porque es uno de los lugares de moda. Elige hasta tres cosas que haya en el lugar y que definan la escena:

- Arte
- Bebida
- Comida
- Drogas
- Música
- Peleas
- Películas
- Sexo

LA EXPERIENCIA

Cuando la gente habla de tu negocio, ¿cómo lo describe? Elige hasta cuatro opciones:

- | | |
|---------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Artificial | <input type="checkbox"/> Intrigante |
| <input type="checkbox"/> Bullicioso | <input type="checkbox"/> Inusual |
| <input type="checkbox"/> Caro | <input type="checkbox"/> Modesto |
| <input type="checkbox"/> Clásico | <input type="checkbox"/> Fetichista |
| <input type="checkbox"/> Cuidado | <input type="checkbox"/> Nostálgico |
| <input type="checkbox"/> Despreciable | <input type="checkbox"/> Seguro |
| <input type="checkbox"/> Grandioso | <input type="checkbox"/> Señorial |
| <input type="checkbox"/> Hechizado | <input type="checkbox"/> Sensual |
| <input type="checkbox"/> Icónico | <input type="checkbox"/> Sórdido |
| <input type="checkbox"/> Íntimo | <input type="checkbox"/> Violento |

CLIENTES REGULARES

Dale nombre a un PNJ y escoge para él una de las tres opciones:

- _____ podría entregarte a las autoridades.
 - _____ quiere que el lugar desaparezca, cueste lo que cueste.
 - _____ quiere quedarse con tu negocio.
- Después, elige uno de los PNJ siguientes y dale un nombre (tiene un revolver y *Armadura 1*):
- _____ es un portero de confianza.
 - _____ jamás imaginaría que yo pudiera hacerle ningún daño.
 - _____ protegerá el negocio con su vida.

Para acabar, elige dos de las opciones siguientes referidas a tu negocio:

- Existe una serie de entradas y salidas secretas que solo tú conoces y usas.
- Se trata de una capa móvil del Velo, aplicable a cualquier localización física. Nunca permanece en el mismo sitio durante mucho tiempo.
- Siempre tienes una pistola a mano estando aquí (*Daño 2, Corto, Recarga, Ruidoso*). Detállala.
- Solo se accede mediante invitación (contraseñas, localización secreta, etc.). Detállalo.
- Un *firewall* de ultimísima generación impide que nadie fisgonee lo que ocurre en el interior.
- Uno de tus conocidos tiene un deslizador (un vehículo volador con *Armadura 2*, detállalo); cuando le pidas que te lleve a algún lugar, tira. Con 10+, no solo acude, sino que trae consigo una oportunidad inesperada. Con 7-9, aparece, pero se produce una complicación, debes hacer una elección difícil u ocurre algo desagradable.

PREGUNTAS DE OBLIGACIÓN

Puedes usar las cuestiones siguientes para establecer relaciones de Obligación con otros jugadores si así lo quieres, o desarrollar estas relaciones por vuestra cuenta.

- Si alguien te pidió que le quitases un recuerdo que ya no quería o le era doloroso y lo hiciste, tiene una Obligación hacia ti.
- Si alguien te permitió hacerte con uno de sus recuerdos porque estabas en un mal momento y necesitabas el cred, tienes una Obligación hacia él.
- Si has compartido un recuerdo con alguien con el objetivo específico de ayudarlo y sin pedir nada a cambio, tiene una Obligación hacia ti.

EQUIPO

Tienes 4 cred, suficientes mudas de ropa apropiadas para tu aspecto y dos de los objetos siguientes a elegir (detállalos, incluyendo modelo y apariencia):

- 2 clips de memoria de baja calidad (detállalos). Al usarlos, describes el recuerdo que el usuario experimenta y realizas con ventaja la siguiente tirada en que esté implicado.
- 4 pases VIP para cualquier evento a tu elección (detállalo).
- Revólver aullante (*Daño 2, Corto, Recarga*).
- Vibroespada retráctil (*Daño 3, PA, Toque, Discreto, Errático, Sangriento*).

CIBERNÉTICA

¿Cómo conseguiste tus implantes? ¿Mataste por ellos, los robaste o tienes una deuda de Obligación o cred? Completa los detalles con el MC.

Puedes comenzar con tantos implantes como quieras. En cada implante que elijas, tendrás la cantidad de etiquetas que se indica a continuación:

- Ojo (3 etiquetas)*
- Oído (3 etiquetas)*
- Brazo (1 etiquetas)*
- Pierna (1 etiquetas)*
- Interfaz (2 etiquetas)*
- Torso (1 etiquetas)*
- (Otro de tu creación)*

ETIQUETAS NEGATIVAS

Asigna una etiqueta negativa a cada implante con el que empieces. Explica al MC en qué consisten tus implantes y etiquetas negativas cuando presentes a tu protagonista.

Adictiva	Errática	Temblores
Dolorosa	Llamativa	Vulnerable

Otra de tu creación:

MOVIMIENTOS

Comienzas el juego con los movimientos **el gran mago**, **tu rollo** y un tercero de tu elección.

EL GRAN MAGO: Cuando tengas tiempo y fabriques un clip con los recuerdos de alguien (pueden ser también tuyos), describe cómo lo haces y cómo es el clip de memoria; después, tira. Con 10+, eliges tres. Con 7-9, eliges dos. Con fallo, eliges uno, pero además de lo que decida hacer el MC, este guarda un punto sobre ti. Puede gastar este punto más adelante, durante un *flashback*, para mostrar que algo de ese recuerdo está alterado, es falso o no es tuyo.

- Alguien que no quieres que te encuentre, sigue buscando sin éxito.
- El clip de memoria no se degrada con el tiempo.
- Hay algo en el cartucho de memoria que lo hace muy deseado (añade Valioso).
- Tu propio recuerdo no está alterado.

TU ROLLO: Diriges tu negocio. Al comienzo de una nueva sesión y cuando el MC lo considere apropiado, tira 2d6 sin añadir un estado. Con 10+, ganas dos cred. Con 7-9, ganas un cred, pero se produce un gasto inesperado, una complicación, una elección difícil o una consecuencia asociada con el negocio, ahora o más adelante. Con un fallo, pierdes cred y el MC elige una de las opciones del resultado 7-9.

A DOMICILIO: Cuando difundas públicamente tus servicios con el objetivo de captar más clientes, tira. Con éxito, te llegan noticias de una persona que puede estar interesada en tus servicios. Con 10+, eres tú quien establece el lugar y la hora de la reunión. Con 7-9, el cliente solo acepta tu lugar o tu hora. El MC elige.

BASTANTE PARANOICO: Una vez por sesión, cuando fueras a ser sorprendido por algo, puedes decirle al MC que no es así, siempre y cuando seas capaz de explicar el porqué.

RENOMBRE: Cuando hagas correr en ciertos círculos la noticia de que quieres algo mientras estés en tu negocio, tira. Con 10+, alguien te lo trae, sin más problemas. Con 7-9, alguien te lo trae, pero con un coste inesperado, para ti u otra persona. El MC elige.

EL SANTA CLAUS DEL SUBCONSCIENTE: Cuando te encuentres con alguien por primera vez y le **sondees**, puedes preguntar «¿Qué podría ofrecerte para conseguir que tú _____?», además de las otras preguntas indicadas.

SOY TU CONFESOR Y TU LOQUERO: Cuando hables con sinceridad y candidez con otro personaje, puedes hacerle una de las siguientes preguntas. Después, él podrá hacerte a ti otra de esas preguntas. Ambos debéis contestar con sinceridad.

- ¿Conoces algún peligro que me amenace?
- ¿Qué desearías que hiciese?
- ¿Qué es lo que más deseas pero jamás admitirías ante nadie?
- ¿Qué opinas de _____?

TECNICOLOR: Una vez por sesión, cuando experimentes un clip de memoria de otra persona, puedes preguntarle al MC si observas algo en él que todos los demás hayan pasado por alto.

MOVIMIENTO ESPECIAL (MNEMÓLOGO): Para ti solo se considera un momento íntimo cuando vuelves a ver tus propios clips de memoria (puedes estar solo o con alguien más). Después, puedes formularle al Velo o a la persona con quien estabas una de las preguntas del movimiento **sondear**.



PERCIPIENTE

NOMBRE:

APARIENCIA:

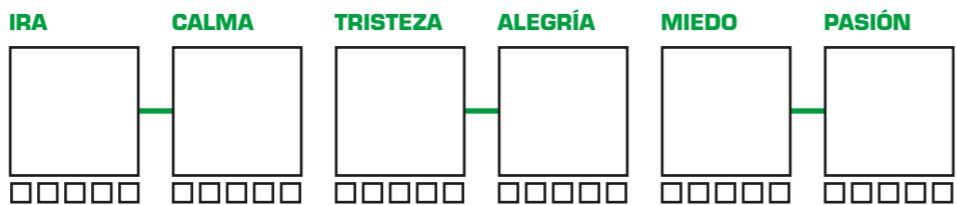
Elige uno de cada categoría o anota uno propio:

- Clio, Django, Korben, Mitsue, Tsvita, Verity, Wenston, Winter, Zaine, Zalia.
- Andrógino, Bestial, Femenino, Fluido, Masculino, Mecánico, Misterioso, Trans.
- Camuflaje táctico, Prendas funcionales, Ropa rebelde, Ropa civil, Ropa conservadora, Ropas *kitch*, Ropas *pop*.
- Afeitado suave, Cara circunspecta, Faz oculta, Rasgos marcados, Rostro angular, Rostro discreto.
- Mirada atenta, Mirada consciente, Mirada inquisitiva, Mirada penetrante, Ojos ordinarios, Ojos sin pupila.
- Compleción musculosa, Cuerpo bien cuidado, Cuerpo compacto, Físico discreto, _____.
- Árabe, Asiático, Caucásico, Hispano/Latino, Indígena, Negro, _____.

TU ROLLO:

Todo el mundo tiene un rollo (algo que se te da bien hacer y sirve para ganarte la vida, ganando cred). Cuando le expliques a tu MC cuál es tu rollo, este te informará de cuánto cred ganas en los periodos de inactividad. Tu rollo se usa para establecer tu estilo de vida, tus ingresos y explicar cómo conoces a ciertos personajes.

ESTADOS



Reparte +2, +1, +1, 0, 0 y -1 entre los seis estados. Cuando hagas alguna tirada, aplica el modificador de ese estado y tacha una de las casillas inferiores para mostrar los picos de emoción de ese estado. Cuando llegues al máximo de tus picos de emoción, disparas el movimiento **alviar**. Cuando añadas un pico de emoción, resta otro del estado opuesto.

PREGUNTAS

Siempre que se responda completamente una Pregunta, ganas 2 PE y la sustituyes por otra. Cuando finalice la sesión, ganas un punto de experiencia por cada Pregunta cuya respuesta hayas estado buscando sin haberla encontrado.

-
-
-

AVANCES

PE:

Cuando intentes algo que te beneficie y falles o cuando ganes PE gracias a tus preguntas, tacha una casilla por cada PE obtenido. Cuando llenes las cinco, bórralas todas y elige un avance.

- | | | |
|--------------------------------------|-------------------------------------|--|
| +1 Ira <input type="checkbox"/> | +1 Calma <input type="checkbox"/> | Ganas un nuevo movimiento de libreto. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| +1 Tristeza <input type="checkbox"/> | +1 Alegría <input type="checkbox"/> | Elimina una Obligación debida. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| +1 Miedo <input type="checkbox"/> | +1 Pasión <input type="checkbox"/> | Ganas un movimiento de otro libreto. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

A partir del quinto avance, también puedes elegir entre las siguientes opciones:

- Ganas +1 a cualquier estado (máx. +3).
- Crea otro protagonista distinto y juega con él.
- Avanza un movimiento básico.
- Puedes usar **Neuroquímica** después de tirar los dados.
- Cambia a otro libreto.
- Adquiere un movimiento de otro libreto.

LA MISIÓN

La existencia de una tecnología capaz de digitalizar por completo la mente humana y colocarla en cuerpos artificiales es más antigua de lo que imaginamos. Fuiste creado como una herramienta: eres capaz de infiltrarte sin llamar la atención en otra cultura y actuar como correa de transmisión de esta organización.

Elige el propósito que esta organización tiene en mente para ti, o inventa otro, y ponle un nombre a esa organización.

- Asegurar la supervivencia futura de ciertas instituciones.
- Entregar un mensaje muy importante en el futuro.
- Eres una herramienta militar, tanto física como mental.
- Infiltrarte en otra institución o megacorporación.
- Proteger un lugar o a una persona específica.
- Tender puentes entre dos culturas muy distintas.

PREGUNTAS DE OBLIGACIÓN

Puedes usar las cuestiones siguientes para establecer relaciones de Obligación con otros jugadores si así lo quieres, o desarrollar estas relaciones por vuestra cuenta.

- Si alguien iba a ser herido e interviniste para sufrir ese daño en su lugar, tiene una Obligación hacia ti.
- Si alguien retenía la información que buscabas y la conseguiste a través de una tercera persona, tienes una Obligación hacia ella.
- Si has compartido parte de tu adiestramiento para enseñar a otro a pasar desapercibido y no destacar, tiene una Obligación hacia ti.

EQUIPO

Tienes 2 cred, suficientes mudas de ropa apropiadas para tu aspecto, incluyendo, si quieres, *Armadura 1* (detállala), y un arma a elegir (detállala, incluyendo modelo y apariencia):

- Espada-dual oscilante (*Daño 2, PA, Toque*).
- Neuropistola flechette (*Daño A, Corto, Infinito, Ruidoso*).
- Rifle de asalto cinético (*Daño 3, Corto, Área, Recarga, Ruidoso*).
- Rifle de francotirador de plasma (*Daño 4, Muy Largo, Ígneo, Recarga, Ruidoso*).

CIBERNÉTICA

¿Cómo conseguiste tus implantes? ¿Mataste por ellos, los robaste o tienes una deuda de Obligación o cred? Completa los detalles con el MC.

Puedes comenzar con tantos implantes como quieras. En cada implante que elijas, tendrás la cantidad de etiquetas que se indica a continuación:

- Ojo (3 etiquetas)*.....
- Oído (3 etiquetas)*.....
- Brazo (1 etiqueta)*.....
- Pierna (1 etiqueta)*.....
- Interfaz (2 etiquetas)*.....
- Torso (1 etiqueta)*.....
- El Programa no cuenta como cibernética.*.....
- (Otro de tu creación)*.....

ETIQUETAS NEGATIVAS

Asigna una etiqueta negativa a cada implante con el que empieces. Explica al MC en qué consisten tus implantes y etiquetas negativas cuando presentes a tu protagonista.

- | | | |
|----------|-----------|------------|
| Adictiva | Errática | Temblores |
| Dolorosa | Llamativa | Vulnerable |
- Otra de tu creación:

MOVIMIENTOS

Comienzas el juego con el movimiento **camaleón social** y otro de tu elección.

CAMALEÓN SOCIAL: Siempre que visitas un nuevo lugar, puedes preguntar a cualquiera de los lugareños por sus costumbres locales, tradiciones y otros rasgos de su cultura cuyo conocimiento pueda proporcionarte una ventaja táctica. Al hacerlo, ganas +1 a la siguiente tirada, siempre que sigas en la misma zona cuando dispares el movimiento.

ALARDEAR Y PRESUMIR: Cuando visites un mercado, bazar, tienda o vendedor, puedes pagar 1 cred menos de lo que te costaría, siempre que no lo reduzca a algo gratuito, divulgando nuevos detalles sobre el objeto que quieres adquirir que sean desconocidos por el vendedor (detállalos).

AXIOMÁTICO: Siempre que disparas **anализar**, puedes preguntarle al MC de forma gratuita «¿Qué es lo que solo yo puedo percibir en esta situación o lugar?».

HAZ QUE SEA PERSONAL: Cuando intentas conectar sinceramente con alguien y, por primera vez, compartes con él algo sobre tu adiestramiento y lo que supuso, incluyendo cómo te cambió como persona (para bien o para mal), ambos ganáis 1 PE.

LA HERRAMIENTA NECESARIA: Cuando intentes modificar algo para usarlo en un propósito diferente a aquel para el que fue diseñado y tengas la capacidad de hacerlo, tira. Con 10+, funciona como pretendías. Con 7-9, funciona, pero solo una vez y con un coste o una complicación.

NEUROQUÍMICA: El condicionamiento mental te permite reaccionar y pensar con mayor rapidez de lo que normalmente es posible. Cuando estés en una situación donde solo puedas luchar o huir, una vez por sesión podrás declarar que sacas de forma automática un resultado de 10+ en una tirada de dados, siempre que lo indiques antes de realizar la tirada.

MOVIMIENTO ESPECIAL (PERCIPIENTE): Cuando compartes un momento de intimidad con alguien, ya sea físico o emocional, ambos podéis curaros un punto de *Daño* que sufráis. O, en vez de eso, puedes pedirle a tu pareja que haga algo por ti que te ayude a avanzar en tu misión. Si lo hace, ahora o más adelante, ambos ganáis 1 PE.

PUNTOS

DAÑO

- Leve Armadura
- Moderado
- Crítico

NOTAS

DESGUAZADOR



LOS DESGUAZADORES LOCALIZAN Y ASALTAN OBJETIVOS DE ALTO VALOR ANTES DE QUE SUS PROPIETARIOS PUEDAN INTERVENIR. Ganas acceso a este libreto de extensión cuando adquieres los implantes cibernéticos o la tecnología que permite detectar este tipo de objetivos. Debes detallar, con la ayuda del MC, qué son estos objetivos de gran valor, desde algo apenas pasable a auténticos tesoros.

Cuando evalúes objetivos de alto valor en su presencia, puedes añadir la siguiente pregunta al movimiento **analizar**: «¿Hay algo aquí que pueda desguazar?».

Obtienes los movimientos **inicio de la actividad** y **desmantelar**; después, puedes ir adquiriendo el resto de movimientos invirtiendo avances adicionales.

■ INICIO DE LA ACTIVIDAD

Cuando vayas en busca de objetivos de alto valor, tira sin añadir ningún estado. El MC dibujará un reloj con tantos segmentos como el resultado total obtenido en la suma de ambos dados. Todo aquel que tenga este libreto de expansión puede ver el reloj. Con un fallo, una oportunidad de oro o una complicación de cualquier tipo, el MC puede tachar un segmento del reloj; cuando todos los segmentos están tachados, eres descubierto y, probablemente, debes abandonar la empresa de desguace (a criterio del MC).

Con 10+, elige tres. Con 7-9, elige dos. Con fallo, elige uno, pero el MC puede considerarlo también una oportunidad de oro.

- Debe haber a bordo equipamiento militar o tecnología secreta.
- Llegas al lugar donde está sin ser detectado.
- No está bien guardado.
- Otros Desguazadores no son conscientes del hallazgo... todavía.

■ DESMANTELAR

Cuando intentes extraer material provechoso del objetivo de alto valor, tira. Con 10+, consigues el material sin dificultad. Con 7-9, el MC tacha un segmento del reloj y tú debes invertir más tiempo, conseguir ayuda adicional o se rompe algo de valor. Con fallo, lo mismo que con 7-9, pero el MC tacha tantos segmentos como el dado más bajo que saliese en tu tirada.

■ COMPRENSIÓN INSTINTIVA

A efectos de realizar movimientos, puedes tratar a los objetivos de alto valor como si fueran PNJ.

■ MANITAS

Al **analizar** puedes preguntar «¿Hay algo aquí que pueda desguazar?» también en situaciones y objetivos distintos de los de alto valor.

ENTIDAD

GANARÁS ACCESO A ESTE LIBRETO DE EXTENSIÓN CUANDO DEJES ATRÁS TU FORMA FÍSICA Y MIGRES TU CONSCIENCIA, TOTAL O PARCIALMENTE, AL VELO.

Obtienes el movimiento **wintermute**; después, puedes ir adquiriendo el resto de movimientos invirtiendo avances adicionales.

■ WINTERMUTE

Alguien, quizás el propio Velo, te teme y busca la forma de encerrarte. Al comienzo de cada sesión, cuenta al resto de la mesa cómo intenta hacerlo y tira, sin añadir ningún estado. Con 10+, ganas tres puntos. Con 7-9, ganas un punto. Estos puntos muestran tu ventaja sobre aquello que busca confinarte. Puedes gastar estos puntos (1:1) para:

- Alterar o manipular un sistema conectado al Velo.
- Desconectar el neurochip de alguien, temporalmente, del Velo.
- Infiltrarte en un PJ a través de su neurochip para agregarte a sus percepciones.

■ DUDA EXISTENCIAL

Cuando resuelves una creencia o pregunta centrada en un tema filosófico o moral, ganas +1 a la tirada de **wintermute** del comienzo de la siguiente sesión.

■ MANUMISIÓN

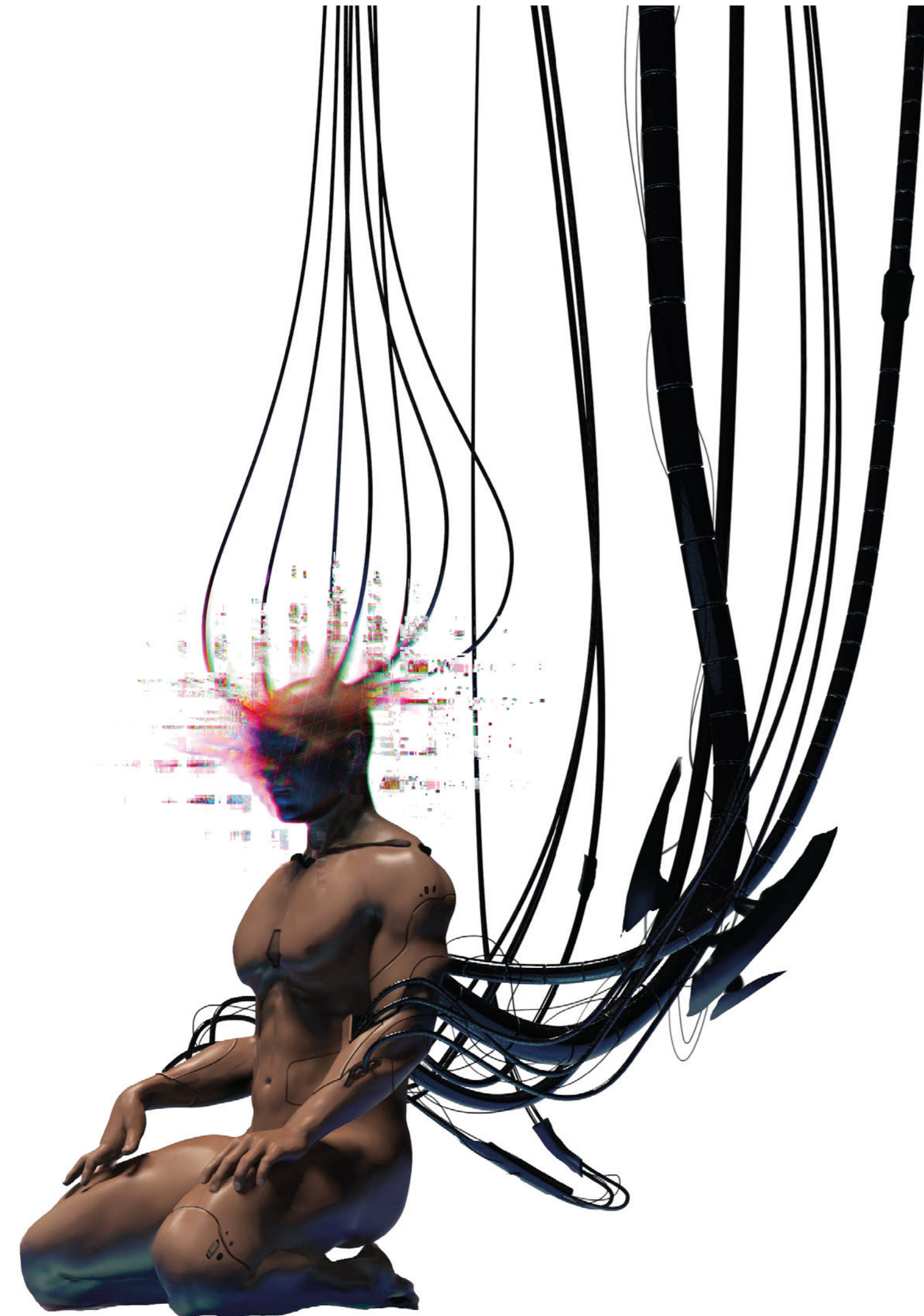
Cuando usas **redes enmarañadas**, también le puedes preguntar al MC cómo lograr más control sobre ti mismo. Cada vez que realices lo que te indique, ganarás +1 permanentemente a **wintermute**, hasta un máximo de +3.

■ REDES ENMARAÑADAS

Cuando manipules o te aproveches de los engranajes de un sistema de opresión, incluyendo el Velo, para diseminar un mensaje que va en contra de dicho sistema o descubrir algo sobre él, tira. Con 10+, el MC te informará de algo interesante o útil al respecto. Con 7-9, lo mismo, pero parte de ello podría ser información errónea, si así lo quiere el MC.

■ UNO DE LOS NUESTROS

Cuando uses el movimiento **vincular**, puedes optar por introducir como PNJ a un constructo digital.



ERRANTE



GANAS ACCESO A ESTE LIBRETO DE EXTENSIÓN CUANDO DECIDES ABRIR TU PROPIA SENDA, DEJANDO ATRÁS LA SOCIEDAD QUE CONOCES PARA DESCUBRIR ALGO NUEVO SOBRE EL MUNDO. EXPLÍCALE AL MC QUÉ ES LO QUE DEJASTE ATRÁS Y QUÉ ESPERAS ENCONTRAR AHÍ FUERA.

Obtienes el movimiento **caso único**; después, puedes ir adquiriendo el resto de movimientos invirtiendo avances adicionales.

■ CASO ÚNICO

Al comienzo de cada sesión, explícale al MC lo que crees que el Velo está haciendo para intentar encontrarte y tira sin añadir ningún estado. Con 10+, describes cómo lo has evitado esta vez y ganas +1 a la siguiente tirada. Con 7-9, lo que haces funciona, pero dejas tras de ti un rastro, huellas o pasas por alto algo crucial. Sin importar el resultado, puedes hacer una pregunta al MC.

■ ALÉGRAME EL DÍA

Cuando recurras a la violencia y describes cómo quebrantas las normas habituales de la sociedad, siempre dejas asustados o conmocionados a los testigos (ellos eligen).

■ COMO LA PALMA DE MI MANO

Cuando dibujes un mapa con tus viajes, siempre que llegues a un lugar nuevo y lo añadas al mapa podrás ponerle un nombre e indicar algún rasgo geográfico destacable. Si alguna vez vuelves a visitar el lugar, ganas un punto de conocimiento. Puedes gastar estos puntos (1:1) para:

- Ganar ventaja en tu siguiente tirada.
- Preguntarle al MC qué es lo que ha cambiado desde la última vez que estuviste allí.
- Tratar la región como si fuera un PNJ con el objeto de disparar un movimiento.

■ DONDE TE LLEVE EL DESTINO

Cuando confíes en tu instinto y tu vehículo para llegar a donde eres necesario sin tener un destino o propósito ya en mente, tira. Con 10+, cuéntale al MC qué te gustaría que ocurriera y él te dirá dónde acabas. Una vez allí, puedes explicar cómo puedes ayudar. Con 7-9, igual, aunque... el MC te explicará por qué no es *exactamente* como esperabas que fuera.

■ PEDAZO MONTÓN DE CHATARRA

Posees un vehículo propio, personalizado y único en su género. Diseñalo con la ayuda del MC. Siempre que vayas a los mandos, puedes tratar cualquier carretera o camino como un lugar o situación a efectos del movimiento **analizar**. También puedes preguntar «¿Dónde podría encontrar _____?».

PORTADOR



GANAS ACCESO A ESTE LIBRETO DE EXTENSIÓN CUANDO INYECTES EN TU CUERPO UN VIRUS DE BIOINGENIERÍA APROPIADO.

Obtienes el movimiento **infección**; después, puedes ir adquiriendo el resto de movimientos invirtiendo avances adicionales.

■ INFECCIÓN

Cuando sometas tu cuerpo a la voluntad del virus que portas, tira. Con 10+, ganas tres puntos de infección. Con 7-9, ganas solo uno. Puedes gastar estos puntos (1:1) para:

- Comunicarte con otra persona que esté infectada por el mismo virus que tú.
- Curar con rapidez el *Daño*.
- Ganar, temporalmente, los efectos de una etiqueta negociada con el MC.
- Hacer al Velo una pregunta de los movimientos básicos o de tu libreto.
- Impedir que el virus que hay en tu cuerpo sea purgado.
- Interactuar con un avatar digital fuera de un entorno puramente digital.
- No sufrir efectos secundarios.
- Tratar una sustancia biológica como si fuera un PNJ a efecto de movimientos.

El MC tiene la última palabra respecto a cuánto posicionamiento en la ficción tienes en función del virus que llevas en tu cuerpo.

■ UN CLAVO RECONOCE OTRO CLAVO

Cuando el virus que hay dentro de ti esté activo, puedes identificar a otros Portadores mediante tus sentidos normales. A la hora de usar el movimiento *sondear*, puedes hacer la pregunta «¿Esa persona es también Portadora?».

SOMBRA

GANAS ACCESO A ESTE LIBRETO DE EXTENSIÓN CUANDO MANIPULAS LO SUFICIENTE LA JUNTA DIRECTIVA PARA PROVOCAR UN CAMBIO EN LA ESTRUCTURA DE PODER E INFLUENCIA INTERNA DE UNA CORPORACIÓN A LA QUE PERTENECES (A TRAVÉS DEL LIBRETO EJECUTIVO), DE FORMA PÚBLICA O SECRETA.

Al acceder a esta expansión, comienzas con un punto de *Influencia*.

Cuando expulses a alguien de la junta directiva, cimientes una alianza con otro de sus miembros o alcances Capital +3, ganas un punto de *Influencia* adicional.

Obtienes el movimiento **Don Nadie**; después, puedes ir adquiriendo el resto de movimientos invirtiendo avances adicionales.

■ DON NADIE

Cuando recurras a tus contactos, intereses y *Capital* para hacer uso de tu *Influencia* en la megacorporación, gastas un punto de *Influencia* y otro de cred para hacer lo siguiente:

- Absorber, destruir o socavar otra corporación.
- Absorber, destruir o socavar a un PNJ.
- Desarrollar una nueva pieza de tecnología que no exista ya.
- Ganar ventaja en tu siguiente tirada.
- Poner en marcha un plan que, según el MC, requiera este gasto.
- Tratar a otra megacorporación como si fuera un PNJ a efectos de movimientos.

Si el MC determina que tu acción exige consumir más de un punto de *Influencia*, te dirá la cantidad exacta, indicando así el gasto de cada punto como uno de los pasos intermedios del proceso.

■ ÉREBO

Una vez por sesión, puedes gastar tres cred para informarte de lo que sucedió en una escena en la que no estuvieras presente.

■ PIEDRA ANGULAR

Cuando completas la absorción de una corporación rival y su territorio, ganas dos puntos de *Influencia*.

