

- 1 **Elige un libreto.** Los libretos representan la reputación del PJ en el mundo criminal, sus capacidades especiales y la forma en que mejora.
- 2 **Escoge unas raíces.** Detalla la elección con una corta explicación. *Por ejemplo, promotor, ahora se esconde de la ley y ha encontrado un santuario con otras Fisuras.*
- 3 **Elige un trasfondo.** Detalla la elección con tus detalles específicos. *Por ejemplo, mano de obra, era un canario que instalaba paneles solares, abandoné porque no ganaba suficiente para mantenerme.*
- 4 **Reparte tres puntos de acción.** Ninguna acción puede comenzar con más de 2 puntos. *Después de la creación, pueden avanzar hasta 3 (4 cuando vuestra banda adquiera la mejora Maestría).*
- 5 **Asigna un punto de acción a tus implantes.** Asocia tus implantes con lo que sabes del personaje. ¿Por qué es una fisura? ¿Qué historia hay tras esas mejoras cibernéticas?
- 6 **Elige una capacidad especial.** Están en la columna central de la hoja de personaje. Si tienes dudas, quédate con la primera. Está ahí por su funcionalidad.
- 7 **Elige un amigo y un rival.** Determina de la lista quién es un buen amigo, pariente, amante o aliado de toda la vida (el triángulo debe apuntar hacia arriba). Y elige también un enemigo, rival, amante despedido, compañero al que traicionaste, etc. (el triángulo debe apuntar hacia abajo). Detalla brevemente ambas relaciones.
- 8 **Elige tu vicio.** Elige el tipo preferido de vicio, descríbelo brevemente e indica el nombre y lugar donde te encuentras con tu proveedor (hay varios ejemplos en la página 268).
- 9 **Anota un nombre, identidad sexual, alias y apariencia.** Elige tu nombre (y apodo, si lo usas) y dedica unas palabras a describir el personaje. En la página anterior hay varios ejemplos.

CARGA

El personaje tiene acceso a todos los objetos indicados en su libreto; sin embargo, la cantidad de ellos que pueda usar durante un golpe dependerá de su **carga**. Cada jugador decide el equipamiento del PJ al comenzar un golpe. Durante el mismo, es tan fácil como decir que se tiene a mano ese objeto y marcar su casilla... así hasta obtener una cantidad máxima de objetos igual al valor de carga elegido.

- ☉ **CARGA 1-3: Ligera.** Eres más rápido y apenas llamas la atención; pasas desapercibido entre el resto de ciudadanos.
- ☉ **CARGA 4-5: Normal.** Está claro que vas bien equipado, preparado para problemas.
- ☉ **CARGA 6: Pesada.** Eres más lento. Llevas tantas cosas encima que llamas la atención.
- ☉ **CARGA 7-9: Sobrecargado.** Llevas demasiado y no puedes hacer nada excepto moverte lentamente con todo ello.

Algunas mejoras de banda (como las *Cinchas tácticas* de los Limpiadores) aumentan el límite de carga. Algunos objetos cuentan como dos a la hora de determinar la **carga** (tienen dos casillas conectadas). *Por otra parte, los objetos en cursiva no cuentan para determinar la carga.*

Cuando el objeto está **en negrita** en el libreto, automáticamente aumenta en uno la **presión** al usarlo. Dejan residuos de su uso, atraen más la atención o son más fáciles de rastrear. Son más poderosos, sí, pero su uso también tiene un coste.

No necesitas seleccionar los objetos específicos por ahora. Sin embargo, sí sería prudente echarle un ojo y familiarizarte con los objetos del personaje y sus descripciones (página 64 y siguientes).

CREACIÓN DE PERSONAJE

NOMBRES DE PILA

Abdul, Agile, Aiden, Ali, Amiyah, Aneesah, Apollo, Arabella, Aria, Ariana, Aroon, Artemis, Aspen, Auna, Axel, Axton, Beau, Bella, Blythe, Bodhi, Bowen, Bryson, Calix, Camila, Carrew, Chengli, Colt, Comely, Jax, Dae, Dahlia, Dasha, Delilah, Emery, Esther, Etch, Ezekiel, Fátima, Genetrix, Geo, Grabriel, Grayson, Greer, Gunner, Harmony, Hazel, Hector, Hiromi, House, Hudson, Ivicci, Jax, Jaxon, Jayden, Kai, Kaz, Khloe, Kinsley, Kyrie, Lebellum, Leilani, Lennox, Lillian, Lincoln, Luis, Lynx, Maddox, Mahat, Maximiliano, Mayli, Mateo, Mercy, Micah, Mila, Muhammad, Nadius, Niran, Nora, Oaklynn, Oat, Oberon, Oceana, Odo, Orion, Paisley, Peng, Pray, Quellcrist, Renzo, Rui, Rye, Ryker, Samara, Strav, Skylar, Suresh, Ursa, Verity, Violet, Virote, Willow, Winter, Wren, Yashasvi, Xavier, Zaeed, Zayn, Zelia, Zoey, Zyla.

APELLIDOS

Álvarez, Amar, Becker, Benítez, Beridze, Binder, Bosu, Castillo, Claes, Cortez, De Jong, Demesne, Dias, Díaz, Dupond, Falconer, Galea, García, Gashi, Giannakos, Hasanov, Hernández, Hope, Inoue, Ivanov, Kaya, Kohornen, Kovacs, Laurent, Li, Lilt, Ma, Madsen, Martin, Meaning, Miura, Moreau, Mountain, Murphy, Nguyen, Nowak, Nyman, Offing, Olsen, Orujov, Ozols, Pavlov, Pérez, Phan, Popa, Ram, Ravel, Reuter, Rossi, Salo, Schmidt, Seo, Shakya, Silva, Soto, Stoev, Tamm, Tjon, Tremblay, Urbonas, Wafture, White, Wobegone, Xu.

APODOS

Abejita, Acero, Acertijo, Akira, Aleación, Amatista, Ángel, Apoc, Banco, Brinco, Bocado, Bristol, Bronce, Bucle, Cable, Cachondo, Cambiante, Campanada, Cargado, Cascarón, Céfiro, Chispa, Cifra, Clic, Codorniz, Cromo, Dados, Duro, Eco, Enigma, Enlace, Espejismo, Falta, Fase, Fricción, Grillo, Hueco, Hype, Impulso, Índice, Índigo, Interruptor, Karma, Lanzado, Lienzo, Mpeg, Mudo, Nova, Null, Obispo, Ónice, Pan Comido, Panadero, Pato, Proverbio, Punto, Ratón, Raudo, Ruidos, Ruta, Señal, Silbidos, Suave, Susurrante, Tanque, Titán, Tiza, UV, Vector, Vic, Yesca.

APARIENCIA

MASCULINA, FEMENINA, ANDRÓGINA, REBELDE, INDIFFERENTE, FLUIDA O ESOTÉRICA.

Alto	Delgado	Encorvado	En forma	Flexible	Bajo
Elegante	Angular	Chico	Escultural	Infantil	Rasgos delicados
Normal	Alto	Imponente	Corpulento	Debilucho	Seguro
Sobrepeso	Esbelto	Nervudo	Rollizo	Sólido	Vulgar
Exuberante	Gigantesco	Huesudo	Gordo	Macizo	Rechoncho
En los huesos	Diminuto	Ojeroso	Consumido	Muscular	Grueso

Combina objetos de cada lista para crear una muda de ropa:

Capote, sudadera con capucha, verdugo, chaleco de cuello cerrado, traje y corbata, camisa entallada, chaqueta a medida, chaqueta drapeada, calzas, bolero, arnés táctico, vaqueros ajustados, pantalones de camuflaje, chaqueta/sudadera con cuello de pico, vestido con capucha, pantalones jogger, chaqueta con refuerzos, top ajustado, body, pantalones de campana, pantalones caídos, calentapiernas, falda, pantalones tácticos, shorts, manguito, pantalones deportivos, chaqueta Napoleón, pantalones Capri, harén, gabardina, látex, leotardo, kimono, mantón, corsé, chaqueta de bombero, sari, camisa de cuello, tirantes, capa, rodilleras, capucha y velo, guardapolvos grueso, pañoleta, jersey con cuello de cisne, poncho, sudadera de cuello vuelto, camisa de colorines, tabardo, cofia, botas de vaquero, caquí, chaqueta formal, plataformas, pullover, playeras, camisa abotonada, chaleco sin mangas y cuello alto.

Una sola pieza, silueteado, piezas elásticas, fibra de carbono, tratado, desgastado, ajustado, longitud media, detalles sutiles, correas, vinilo, cuello embudo, cuello en pico, unisex, varias tallas más grande, recortado, animado, cuello alto, a rayas, asimétrico, grueso, oscuro, mangas, falso cuero, drapeado y capeado, abocetado, cinturón con fíbula, cinchas, partes fijas, sustentador, costuras laterales, maquillaje bonito, anillos engarzados, amplia bisutería, gafas de sol, tobillos al aire, gafas de espejo, cadenas, vintage, retrofuturista, neo '80s, rasgado, esmalte de uñas animado, con mallas, plástico, acrílico, de nailon balístico, con circuitería, ultravioleta, collares.



BANDA

NOMBRE / PRONOMBRE

ALIAS

ASPECTO

RAÍZ: PROMOTOR, SALTAMONTES, LIBÉLULA, FORJADO, FUNDADOR, OCULTO

TRASFONDO: ACADÉMICO, BAJOS FONDOS, DIRECTIVO, MANO DE OBRA, MERCANTIL, MILITAR, POLICIAL

VICIO / PROVEEDOR: EXTRAÑEZA, FE, JUEGO, LUJO, OBLIGACIÓN, PLACER, SOPOR

ESTRÉS

TRAUMA

ATORMENTADO, BLANDO, FRÍO, IMPRUDENTE, INESTABLE, OBSESIONADO, PARANOICO, SÁDICO

IMPLANTES

DAÑO	NECESITAS AYUDA	CURACIÓN
3		Reloj de curación
2	-1D	PROTECCIÓN
1	EFEECTO REDUCIDO	ESTÁNDAR
		PESADA
		ESPECIAL

JULIOS

NOTAS

REUNIR INFORMACIÓN

- » ¿Cómo puedo herirle?
- » ¿Quién es el más peligroso aquí?
- » ¿Qué intenta hacer?
- » ¿Cómo puedo conseguir [X]?
- » ¿Está diciendo la verdad?
- » ¿Qué está pasando aquí realmente?
- » ¿Esto va a empeorar antes de mejorar?

FILO

UN LUCHADOR CAPAZ CARGADO DE IMPLANTES

CAPACIDADES ESPECIALES

- **Luchador Nato:** Puedes gastar tu **protección especial** para **reducir el daño** de un ataque de **Pelear** o para **esforzarte** durante una pelea.
- **Alguien a Tener en Cuenta:** Puedes **esforzarte** para hacer una de las siguientes cosas: *realizar una proeza física que roce lo sobrehumano o enfrentarte cuerpo a cuerpo a un grupo pequeño en igualdad de condiciones.*
- **Imponente:** Cuando reúnas información para anticipar posibles amenazas presentes, ganas **+1 al grado de efecto**. Cuando disuadas a alguien de recurrir a la violencia física empleando **Controlar**, ganas **eficacia**.
- **Mula de Carga:** Tus límites de **carga** son superiores a los de los demás. Ligera: 5, Normal: 7, Pesada: 8.
- **Recuperación Rápida:** Te recuperas del **daño** con mayor facilidad. Marca permanentemente uno de los **segmentos del reloj de curación**. También ganas **+1d** en las **tiradas de tratamiento médico**.
- **Siempre preparado:** Una vez por golpe, puedes gastar **carga** disponible en vez de **Estrés** para iniciar un **flashback** o **esforzarte**.
- **Sopórtalo:** Cuando alguien te cause **daño**, aprendes algo de él y eso le hace más susceptible a ti. Puedes hacer inmediatamente una pregunta de **reunir información** y ganas **+1d** contra el responsable.
- **Todo es un Arma:** Cuando recurras a la violencia física usando un arma improvisada, resuelves la acción con la misma **eficacia** que con la **calidad** de tu arma blanca.
- ● **Veterano:** Elige una **capacidad especial** de otra fuente.

AMIGOS PELIGROSOS

- ▲ ▼ Aksel, experto en voladuras
- ▲ ▼ Bronx, asesino con agua en las venas
- ▲ ▼ Hana, exmilitar
- ▲ ▼ Kwame, médico callejero
- ▲ ▼ Lily, fabricante de armas

OBJETOS

- Arma de mano de calidad
- ■ Arma pesada de calidad
- *Gafas multiespectrales*
- **Plásmers de calidad**
- *Adiestramiento CQC*
- **Munición de onda expansiva**

XP

- » Cada vez que realices una tirada de acción desesperada, anota un PX en el atributo asociado a la acción realizada.
- Al final de cada sesión, por cada desencadenante de debajo, anota un PX (en tu contador de estrés, de libreto o en un atributo) o anota 2 PX si ocurre en múltiples ocasiones.
- » Afrontaste un desafío con violencia o intimidación.
- » Expresaste tus creencias, impulsos, raíces o trasfondo.
- » Luchaste contra problemas asociados a tu vicio, raíces o traumas durante la partida.

TRABAJO EN EQUIPO

- » Ayudar a otro personaje
- » Liderar una acción en grupo
- » Realizar preparativos
- » Proteger a otro personaje

PLANIFICACIÓN Y CARGA

Elegid un plan y proporcionad detalle. Elige tu carga para la operación.

Asalto frontal: Dónde atacar

Caso fortuito: Tecnología especializada

Engaño: Método

Sigilo: Donde infiltrarse

Social: Individuo a convencer

Transporte: Ruta y medios

LIBRETO



ESTRÉS



DESTREZA



PERSPICACIA



VOLUNTAD



DADO ADICIONAL

ESFUÉRTATE (gasta 2 puntos de estrés) o acepta una **PROPAGACIÓN**

CARGA

♦ 3 ligera ♦ 5 normal ♦ 6 pesada

- ☐ Antifaz
- ☐ Arma grande
- ☐ Arma improvisada
- ☐ Armas blancas (1 o 2)
- ☐ Batido energético (+1 julio)
- ☐ Caja de herramientas
- ☐ CAT
- ☐ Equipo de comunicaciones
- ☐ Equipo de infiltración
- ☐ Equipo de subterfugio
- ☐ Fuente de luz portátil
- ☐ Herramientas de demoliciones
- ☐ Interfaz / equipo de hackeo
- ☐ Pantalla
- ☐ Pistola desechable
- ☐ Segunda pistola desechable
- ☐ Protección ☐ +1 Pesada
- ☐ Recarga (+1 julio)
- ☐ Tecnología especializada



BANDA

ALIAS

NOMBRE / PRONOMBRE

ASPECTO

RAÍZ: PROMOTOR, SALTAMONTES, LIBÉLULA, FORJADO, FUNDADOR, OCULTO

TRASFONDO: ACADÉMICO, BAJOS FONDOS, DIRECTIVO, MANO DE OBRA, MERCANTIL, MILITAR, POLICIAL

VICIO / PROVEEDOR: EXTRAÑEZA, FE, JUEGO, LUJO, OBLIGACIÓN, PLACER, SOPOR

ESTRÉS

TRAUMA

IMPLANTES

DAÑO

3

2

1

NECESITAS AYUDA

-1D

EFEECTO REDUCIDO

CURACIÓN

PROTECCIÓN

Rejo de curación

ESTÁNDAR

PESADA

ESPECIAL

JULIOS

NOTAS

REUNIR INFORMACIÓN

» ¿Qué está intentando hacer?

» ¿Cómo puedo conseguir [X]?

» ¿A qué debo prestar atención?

» ¿Cuál es la mejor manera de entrar?

» ¿Dónde puedo esconderme aquí?

» ¿Cómo puedo encontrar [X]?

» ¿Qué está pasando aquí realmente?

FUSIBLE

UN INTRUSO TAN LETAL COMO SIGILOSO

CAPACIDADES ESPECIALES

- Intruso:** A la hora de superar las medidas de seguridad, no te ves afectado por su **nivel** o **calidad**.
- Camuflaje sintético:** Puedes activar su camuflaje parcial para volverte invisible durante unos cuantos segundos. Sufres **2 puntos de Estrés** al activar el camuflaje, más **1 punto de Estrés** extra por cada otro rasgo que tenga, a elegir entre: *a) dura minutos en vez de segundos; b) te vuelves indetectable ante casi toda la tecnología; c) puedes desplazarte por superficies sólidas.*
- Emboscada:** Ganas **+1d** cuando atacas por sorpresa o preparas alguna trampa.
- Estudio de patrones:** Cuando **reúnas información** relacionada con puntos de entrada o defectos recurrentes a explotar, ganas **eficacia**.
- Fantasma:** Puedes gastar tu **protección especial** para **resistir una consecuencia** relacionada con la detección o las medidas de seguridad, o **esforzarte** para realizar una proeza de evasión o sigilo.
- Hoja mortífera:** Cuando te **esfuerces** en una tirada relacionada con tus armas blancas, elige uno de los beneficios adicionales siguientes: *a) activar sus capacidades abrasadoras (otorgándole la potencia de un plásmar), b) transmitir la droga segadora que oculta la hoja.*
- Pericia:** Elige uno de los **tipos de acción**. Cuando **lideres una acción en grupo** solo podrás perder, como máximo, **1 punto de Estrés**, sin importar cuales son los resultados del resto de participantes en la **acción grupal**.
- Reflejos cableados:** Cuando haya dudas sobre quién actúa antes, la respuesta siempre será la misma: tú. Dos personajes enfrentados con Reflejos Cableados actuarán de forma simultánea.
- Veterano:** Elige una **capacidad especial** de otra fuente.

AMIGOS TURBIOS

- ▲▼ Avni, un anticuario
- ▲▼ Catalina, un mirlo acuático
- ▲▼ Elif, corredor de datos de SneakNet
- ▲▼ Fatma, un soplón corporativo
- ▲▼ Hansh, falsificador

OBJETOS

- Dos armas blancas de calidad
- Kit de disfraces de calidad
- Ropa de camuflaje de calidad
- Tecnología de supresión
- Criptoganzúas de calidad
- Lentes de contacto multiespectrales

XP

- » Cada vez que realices una tirada de acción desesperada, anota un PX en el atributo asociado a la acción realizada.
- Al final de cada sesión, por cada desencadenante de debajo, anota un PX (en tu contador de estrés, de libreto o en un atributo) o anota 2 PX si ocurre en múltiples ocasiones.
- » Afrontaste una situación mediante el sigilo o la precisión.
- » Expresaste tus creencias, impulsos, raíces o trasfondo.
- » Luchaste contra problemas asociados a tu vicio, raíces o traumas durante la partida.

TRABAJO EN EQUIPO

- » Ayudar a otro personaje
- » Liderar una acción en grupo
- » Realizar preparativos
- » Proteger a otro personaje

PLANIFICACIÓN Y CARGA

- Elegid un plan y proporcionad detalle. Elige tu carga para la operación.
- Asalto frontal:** Dónde atacar
- Caso fortuito:** Tecnología especializada
- Engaño:** Método
- Sigilo:** Donde infiltrarse
- Social:** Individuo a convencer
- Transporte:** Ruta y medios

LIBRETO

ESTRÉS

DESTREZA

ACECHAR

AFINAR

DESTROZAR

PELEAR

PERSPICACIA

ANALIZAR

CAZAR

ESTUDIAR

TRASTEAR

VOLUNTAD

CONTROL

INFLUIR

HACKEAR

SOCIALIZAR

DADO ADICIONAL

ESFUÉRZATE (gasta 2 puntos de estrés) o acepta una PROPAGACIÓN

CARGA

3 ligera

5 normal

6 pesada

Antifaz

Arma grande

Arma improvisada

Armas blancas (1 o 2)

Batido energético (+1 julio)

Caja de herramientas

CAT

Equipo de comunicaciones

Equipo de infiltración

Equipo de subterfugio

Fuente de luz portátil

Herramientas de demoliciones

Interfaz / equipo de hackeo

Pantalla

Pistola desechable

Segunda pistola desechable

Protección

Recarga (+1 julio)

Tecnología especializada

BANDA

NOMBRE / PRONOMBRE

ALIAS

ASPECTO

RAÍZ: PROMOTOR, SALTAMONTES, LIBÉLULA, FORJADO, FUNDADOR, OCULTO

TRASFONDO: ACADÉMICO, BAJOS FONDOS, DIRECTIVO, MANO DE OBRA, MERCANTIL, MILITAR, POLICIAL

VICIO / PROVEEDOR: EXTRAÑEZA, FE, JUEGO, LUJO, OBLIGACIÓN, PLACER, SOPOR

ESTRÉS

TRAUMA

ATORMENTADO, BLANDO, FRÍO, IMPRUDENTE, INESTABLE, OBSESIONADO, PARANOICO, SÁDICO

IMPLANTES

DAÑO

3

NECESITAS AYUDA

2

-1D

1

EFEECTO REDUCIDO

CURACIÓN

Reloj de curación

PROTECCIÓN

ESTÁNDAR

PESADA

ESPECIAL

JULIOS

NOTAS

REUNIR INFORMACIÓN

» ¿Qué intenta hacer?

» ¿Cómo puedo conseguir [X]?

» ¿Está diciendo la verdad?

» ¿Qué está sintiendo realmente?

» ¿Qué le importa de verdad?

» ¿Cómo puedo integrarme aquí?

» ¿Qué está pasando aquí realmente?

NOMBRE / PRONOMBRE	BANDA
ALIAS	

ASPECTO

RAÍZ: PROMOTOR, SALTAMONTES, LIBÉLULA,
FORJADO, FUNDADOR, OCULTO

VICIO / PROVEEDOR: EXTRAÑEZA, FE, JUEGO, LUJO, OBLIGACIÓN, PLACER, SOPOR

ESTRÉS  **TRAUMA**  ATORMENTADO, BLANDO, FRÍO, IMPRUDENTE, INESTABLE, OBSESIONADO, PARANOICO. SÁDICO

IMPLANTES			PARANOICO, SÁDICO	
DAÑO			CURACIÓN	
3		NECESITAS AYUDA	Reloj de curación	
2		-1D	ESTÁNDAR	☐
1		EFFECTO REDUCIDO	PESADA	☐
			ESPECIAL	☐

[illegible]

	REUNIR INFORMACIÓN
	» ¿Qué intenta hacer?
	» ¿Cómo puedo conseguir [X]?
	» ¿Qué está sintiendo realmente?
	» ¿Dónde es vulnerable?
	» ¿Dónde ha ido [X]?
	» ¿Cómo puedo encontrar [X]?
	» ¿Qué está pasando aquí realmente?

LENTE

UN FRANCO TIRADOR Y RASTREADOR

CAPACIDADES ESPECIALES

- **Ojo de Halcón:** Puedes **esforzarte** para obtener uno de los siguientes beneficios: *a) hacer un ataque a distancia mucho más lejos del alcance efectivo del arma; b) usar el entorno para realizar un disparo improbable sin penalizaciones.*
- **Batidor:** Cuando reúnas **información** para localizar a un objetivo, ganas **+1 al grado de efecto**. Cuando te ocultes en una posición preparada de antemano o uses camuflaje, también ganas **+1d** a todas las tiradas que impliquen evitar ser detectado.
- **Centrado:** Puedes gastar tu **protección especial** para **resistir una consecuencia** relacionada con la sorpresa o el **daño mental** (miedo, confusión, perder la pista de alguien), o para esforzarte cuando realizas un ataque a distancia o sigues un rastro.
- **Hueso Duro de Roer:** Aplica un nivel menos a las penalizaciones que sufras por el **daño** recibido (aunque el **daño** de nivel 4 sigue siendo fatal).
- **Perseverancia:** Ya se deba a experiencia pagada con sudor y sangre o a tecnología experimental, lo cierto es que has aprendido a sobrevivir en zonas que los demás consideran inhabitables. Solo sufrirás un **trauma** cuando el **Estrés** sufrido **supere la última casilla del marcador de Estrés** (y no solo cuando lo iguales).
- **Reubicación Sistemática:** Cuando, estando en cobertura, emplees un arma de larga distancia para **Cazar** a un objetivo de tu misma **escala**, añades tu valor en **Destrozar**. Si es de escala superior a la tuya, también ganas **+1 al grado de efecto**.
- **Dron Cazador:** Posees un dron robótico especial. Te permite ganar **eficacia** cuando rastrees a un objetivo. También posee un módulo especial a elegir entre: *a) camuflaje; b) enlace directo a las lentillas del personaje; c) velocidad endiablada*. Puedes seleccionar varias veces esta capacidad especial, añadiendo un módulo especial adicional al dron en cada ocasión.
- ● ● **Veterano:** Elige una **capacidad especial** de otra fuente.

AMIGOS LETALES

- ▲▼ Aadya, un corredor de datos
- ▲▼ Emil, el líder de una banda
- ▲▼ Javier, un chivato muy poco di
- ▲▼ Nor, un zahorí
- ▲▼ Raphelle, un trapero veterano

OBJETOS

- Munición degenerativa
- Pistola fabricada de calidad
- ■ Rifle de francotirador de calidad
- Dron robótico personalizado
- *Lentes de contacto multiespectrales*
- *Mira telescópica de calidad*

XP

- » Cada vez que realices una tirada de acción desesperada, anota un PX en el atributo asociado a la acción realizada.
- Al final de cada sesión, por cada desencadenante de debajo, anota un PX (en tu contador de estrés, de libreto o en un atributo) o anota 2 PX si ocurre en múltiples ocasiones.
- » Afrontaste una situación recurriendo a la fuerza o el seguimiento.
 - » Expresaste tus creencias, impulsos, raíces o trasfondo.

» Luchaste contra problemas asociados a tu vicio, talces o traumas durante la partida.

TRABAJO EN EQUIPO

- » Ayudar a otro personaje
- » Liderar una acción en grupo
- » Realizar preparativos
- » Proteger a otro personaje

PLANIFICACIÓN Y CARGA

Elegid un plan y proporcionad detalle.
Elige tu carga para la operación.

- Asalto frontal:** Dónde atacar
- Caso fortuito:** Tecnología especializada
- Engaño:** Método
- Sigilo:** Donde infiltrarse
- Social:** Individuo a convencer
- Transporte:** Ruta y medios

LIBRETO



ESTRÉS



DESTREZA



PERSPICACIA

**VOLUNTAD**

DADO ADICIONAL

ESFUÉRZATE (gasta 2 puntos de estrés) o acepta una **PROPAGACIÓN**

CARGA ♦ 3 ligera ♦ 5 normal ♦ 6 pesada

- ☐ Antifaz
- ☐ ☐ Arma grande
- ☐ Arma improvisada
- ☐ Armas blancas (1 o 2)
- ☐ ☐ Batido energético (+1 julio)
- ☐ Caja de herramientas
- ☐ CAT
- ☐ *Equipo de comunicaciones*
- ☐ Equipo de infiltración
- ☐ Equipo de subterfugio
- ☐ Fuente de luz portátil
- ☐ ☐ Herramientas de demoliciones
- ☐ Interfaz / equipo de hackeo
- ☐ Pantalla
- ☐ Pistola desechable
- ☐ Segunda pistola desechable
- ☐ ☐ Protección ☐ +1 Pesada
- ☐ Recarga (+1 julio)
- ☐ Tecnología especializada



BANDA

ALIAS

ASPECTO

RAÍZ: PROMOTOR, SALTAMONTES, LIBÉLULA, FORJADO, FUNDADOR, OCULTO

TRASFONDO: ACADÉMICO, BAJOS FONDOS, DIRECTIVO, MANO DE OBRA, MERCANTIL, MILITAR, POLICIAL

VICIO / PROVEEDOR: EXTRAÑEZA, FE, JUEGO, LUJO, OBLIGACIÓN, PLACER, SOPOR

ESTRÉS

TRAUMA

IMPLANTES

DAÑO

3

2

1

NECESITAS AYUDA

-1D

EFFECTO REDUCIDO

CURACIÓN

Reloj de curación

PROTECCIÓN

ESTÁNDAR

PESADA

ESPECIAL

JULIOS

ATORMENTADO, BLANDO, FRÍO, IMPRUDENTE, INESTABLE, OBSESIONADO, PARANOICO, SÁDICO

NOTAS

REUNIR INFORMACIÓN

» ¿Cuál es la mejor manera de entrar/salir?

» ¿Qué resuena en el viento?

» ¿Qué está escondido o perdido aquí?

» ¿Cómo puedo revelar [X]?

» ¿Qué intenta hacer?

» ¿Qué le impulsa a hacer esto?

» ¿Qué está pasando aquí realmente?

PECULIAR

UN OSADO ERUDITO Y NÓMADA

CAPACIDADES ESPECIALES

- Romper los Límites:** Cuando el **nivel** de un caso fortuito sea igual o inferior a tu **nivel+1**, puedes **Controlarlo** (incluso si lo has reducido previamente de algún modo).
- Callejear:** Cuando viajes a un nuevo lugar, puedes hacer gratuitamente una tirada de **reunir información** sobre él. Cuando emplees **Socializar** en vuestro territorio, ganas **+1d**.
- Carbono Alterado:** Ganas **+1 casilla de trauma**. Cuando te relaciones con un caso fortuito mientras encarnas uno de sus **rasgos**, ganas **+1 al grado de efecto**.
- Corazón Acerado:** Eres inmune al terror que despiertan los casos fortuitos y también ganas **+1d** a las **tiradas de resistencia** basadas en **Voluntad**.
- Curtido:** Puedes gastar tu **protección especial** para **resistir una consecuencia** provocada directamente por un caso fortuito o **esforzarte** para hacerle frente.
- Temerario:** Cuando aceptes una **Propagación** en una tirada desesperada, ganas tanto **+1d** como **+1 al grado de efecto**.
- Trucos del Oficio:** Puedes **esforzarte** para lograr uno de los siguientes efectos: a) *viajar de forma segura a través o rodeando un caso fortuito con nivel igual o inferior a tu nivel+1*; b) *invocar un caso fortuito en las inmediaciones igual a tu nivel+1* (lluvias torrenciales, vientos huracanados, niebla densa, nieve/granizo, etc.). **Vocación:** Tienes mucha experiencia a la hora de estudiar y afrontar los casos fortuitos. Cuando **reúnas información** sobre ellos, ganas **+1 al nivel de resultado**.
- Veterano:** Elige una **capacidad especial** de otra fuente.

AMIGOS EXTRAÑOS

- ▲▼ Airi, un canario
- ▲▼ Hui, regenta El Jardín
- ▲▼ Ishan, un tatuador de datos
- ▲▼ Ren, un cazador de tormentas
- ▲▼ Ridhi, un cartógrafo

OBJETOS

- Aguadaga de calidad
- Destiltraje de calidad
- Mapa de una ruta de contrabando
- Moistware
- Munición licuadora
- Casco rastro de lágrimas

XP

- » Cada vez que realices una tirada de acción desesperada, anota un PX en el atributo asociado a la acción realizada.
- Al final de cada sesión, por cada desencadenante de debajo, anota un PX (en tu contador de estrés, de libreto o en un atributo) o anota 2 PX si ocurre en múltiples ocasiones.
- » Afrontaste una situación recurriendo a la osadía o investigación.
- » Expresaste tus creencias, impulsos, raíces o transfondo.
- » Luchaste contra problemas asociados a tu vicio, raíces o traumas durante la partida.

TRABAJO EN EQUIPO

- » Ayudar a otro personaje
- » Liderar una acción en grupo
- » Realizar preparativos
- » Proteger a otro personaje

PLANIFICACIÓN Y CARGA

- Elegid un plan y proporcionad detalle. Elige tu carga para la operación.
- Asalto frontal:** Dónde atacar
- Caso fortuito:** Tecnología especializada
- Engaño:** Método
- Sigilo:** Donde infiltrarse
- Social:** Individuo a convencer
- Transporte:** Ruta y medios

LIBRETO



ESTRÉS



DESTREZA

ACECHAR

AFINAR

DESTROZAR

PELEAR

PERSPICACIA

ANALIZAR

CAZAR

ESTUDIAR

TRASTEAR

VOLUNTAD

CONTROL

INFLUIR

HACKEAR

SOCIALIZAR

DADO ADICIONAL

ESFUÉRTATE (gasta 2 puntos de estrés) o acepta una PROPAGACIÓN

CARGA ♦ 3 ligera ♦ 5 normal ♦ 6 pesada

- ☐ Antifaz
- ☐ Arma grande
- ☐ Arma improvisada
- ☐ Armas blancas (1 o 2)
- ☐ Batido energético (+1 julio)
- ☐ Caja de herramientas
- ☐ CAT
- ☐ Equipo de comunicaciones
- ☐ Equipo de infiltración
- ☐ Equipo de subterfugio
- ☐ Fuente de luz portátil
- ☐ Herramientas de demoliciones
- ☐ Interfaz / equipo de hackeo
- ☐ Pantalla
- ☐ Pistola desechable
- ☐ Segunda pistola desechable
- ☐ Protección ☐ +1 Pesada
- ☐ Recarga (+1 julio)
- ☐ Tecnología especializada



	BANDA
NOMBRE / PRONOMBRE	ALIAS

ASPECTO

RAÍZ: PROMOTOR, SALTAMONTES, LIBÉLULA,
FORJADO, FUNDADOR, OCULTO

VICIO / PROVEEDOR: EXTRAÑEZA, FE, JUEGO, LUJO, OBLIGACIÓN, PLACER, SOPOR

ESTRÉS **TRAUMA** ATORMENTADO, BLANDO, FRÍO, IMPRUDENTE, INESTABLE, OBSESIONADO, PARANOICO. SÁDICO

IMPLANTES			PARANÓICO, SÁDICO	
DAÑO			CURACIÓN	
3			NECESITAS AYUDA	Reloj de curación
2			-1D	ESTÁNDAR
1			EFFECTO REDUCIDO	PESADA
				ESPECIAL

NOTAS

	REUNIR INFORMACIÓN
	» ¿Qué intenta hacer?
	» ¿Cómo puedo conseguir [X]?
	» ¿Está diciendo la verdad?
	» ¿Qué hay aquí que pueda modificar?
	» ¿Qué podría ocurrir si yo [X]?
	» ¿Cómo puedo encontrar [X]?
	» ¿Qué está funcionando mal y cómo puedo arreglarlo?

TORQUE

INVENTOR, MÉDICO Y SABOTEADOR

CAPACIDADES ESPECIALES

- **Inventor:** Cuando **inventas** o **fabricas** algo mecánico, ganas **+1 al nivel de resultado** de la tirada. Comienzas el juego conociendo un **plano de diseño**.
- **Bien Equipado:** Puedes gastar tu **protección especial** para **resistir una consecuencia** de un fallo mecánico o **esforzarte** a la hora de inventar, fabricar o destruir un objeto mecánico.
- **Dinamitero:** Cuando **Destruyas** algo de mayor **escala** que tú y tu banda, ganas **+1d** y **+1 al grado de efecto**.
- **Médico:** Puedes **Trastear** con el cuerpo humano para tratar las heridas o estabilizar a un moribundo. También puedes **Estudiar** las enfermedades y cadáveres. Todos los miembros de tu banda ganan **+1d** a sus **tiradas de tratamiento médico**.
- **Memoria Eidética:** Cuando veas como se destruye o desmonta algo, ganas **+1d** a la hora de **crear sus planos de diseño** y poder fabricarlo más adelante.
- **Planificador:** Durante cada fase de descanso, ganas **dos avances** para usar como quieras entre los **relojes de proyecto a largo plazo** que impliquen la **fabricación de algo** o aprender nuevos **planos de diseño**.
- **Saboteador:** Cuando **Destruyas**, el proceso será mucho más silencioso de lo normal y el daño no será obvio a simple vista.
- **Técnico:** No te ves afectado por el **nivel** o la **calidad** a la hora de **Trastear** con sistemas y aparatos electrónicos o mecánicos.
- ● ● **Veterano:** Elige una **capacidad especial** de otra fuente.

AMIGOS INGENIOSOS

- XP**

- » Luchaste contra problemas asociados a tu vicio, raíces o traumas durante la partida.

OBJETOS

- **Suministros médicos**

PLANIFICACIÓN Y CARGA

- Engaño:** Método

TRABAJO EN EQUIPO

- » Ayudar a otro personaje
- » Liderar una acción en grupo
- » Realizar preparativos
- » Proteger a otro personaje

LIBRETO

ESTRÉS

[illegible]

PERSPICACIA

●	●	●	●	●	ANALIZAR
●	●	●	●	●	CAZAR
●	●	●	●	●	ESTUDIAR
●	●	●	●	●	TRASTEAR

VOLUNTAD

Statement	Discrepo (%)	Estoy de acuerdo (%)
CONTROL	10	90
INFLUIR	10	90
HACKEAR	10	90
SOCIALIZAR	10	90

DADO ADICIONAL

ESFUÉRZATE (gasta 2 puntos de estrés) o acepta una **PROPAGACIÓN**

CARGA ♦ 3 ligera ♦ 5 normal ♦ 6 pesada

- ☐ Antifaz
- ☐ ☐ Arma grande
- ☐ Arma improvisada
- ☐ Armas blancas (1 o 2)
- ☐ ☐ Batido energético (+1 julio)
- ☐ Caja de herramientas
- ☐ CAT
- ☐ *Equipo de comunicaciones*
- ☐ Equipo de infiltración
- ☐ Equipo de subterfugio
- ☐ Fuente de luz portátil
- ☐ ☐ Herramientas de demoliciones
- ☐ Interfaz / equipo de hackeo
- ☐ Pantalla
- ☐ Pistola desechable
- ☐ Segunda pistola desechable
- ☐ ☐ Protección ☐ +1 Pesada
- ☐ Recarga (+1 julio)
- ☐ Tecnología especializada

OBJETOS NORMALES

ANTIFAZ: Permite ocultar la parte superior del rostro y existen innumerables modelos y distintos estilos, que pueden ir desde tapar distintas partes de la cara a alterar el color de los ojos o la expresión facial. **[CARGA 0]**

ARMA GRANDE: En esta categoría se encuentran todas las armas que deban usarse a dos manos, como los rifles, arcs compuestos, fusiles de asalto, escopetas o ametralladoras. **[CARGA 2]**

ARMA IMPROVISADA: Existen infinidad de objetos que pueden usarse como arma. Desde una cuerda a una pala, pasando por una cadena o tus botas con refuerzos metálicos. O cualquier objeto plausible en las inmediaciones. **[CARGA 1]**

ARMAS BLANCAS: Lo más probable es que se trate de un cuchillo o navaja, pero también es posible adquirir una espada, un kiridashi, un ka-bar, cuchillo de caza, kunai, karambit o, incluso, un cuchillo de carnicero imponente. **[CARGA 1]**

BATIDO ENERGÉTICO: Gasta 2 puntos de carga y 1 julio para tomar el batido. Puedes gastar JULIOS adicionales para que el batido proporcione tiradas adicionales de recuperación. Básicamente, es aumentar la calidad de la bebida. Así, con 2 JULIOS, harás dos tiradas. Sin embargo, si obtienes un 1 en cualquier dado, sufrirás **daño de nivel 1** («nanoshock»), que solo puede curar alguien capaz de conectarse a tus nanitas y repararlas (por ejemplo, un médico callejero). **[CARGA 2]**

CAJA DE HERRAMIENTAS: El instrumental más razonable cuando necesites arreglar o modificar los componentes de algo en lo que estés trabajando. Incluye herramientas de soldadura, destornilladores, llave inglesa, etc. **[CARGA 1]**

CAT: Estos objetos están diseñados para alertar de la cercanía de un caso fortuito, para que puedan refugiarse a tiempo. Sin uno, es probable que jamás sepas cuando se produzca un caso fortuito hasta que sea demasiado tarde. **[CARGA 1]**

EQUIPO DE COMUNICACIONES: Vuestra banda posee instrumental que os permite comunicaros a distancia. **[CARGA 0]**

EQUIPO DE INFILTRACIÓN: Un conjunto de ganzúas para criptocerraduras, palanqueta y otra tecnología que ayuda a superar las medidas de seguridad física, como el cristal, la detección por infrarrojos, sonido, etc. **[CARGA 1]**

EQUIPO DE SUBTERFUGIO: Maquillaje y disfraces razonables. Incluye algo de papel inteligente preparado de antemano para falsificaciones y joyas falsas. También varios complementos diseñados para alterar tu apariencia. **[CARGA 1]**

FUENTE DE LUZ PORTÁTIL: Un objeto que permite proyectar luz en una zona. Flota en el aire y, en general, puedes asumir que es manos libres y se moverá hasta donde quieras; incluye un receptor para visualizar lo que ilumina si se aleja. **[CARGA 1]**

HERRAMIENTAS DE DEMOLICIONES: Un martillo de picapedrero, perforadora, cargas de demoliciones o explosivos de otro tipo. **[CARGA 2]**

INTERFAZ/EQUIPO DE HACKEO: Una interfaz informática, como una tableta electrónica o un ordenador portátil, equipados con el software pertinente y los cables y conectores necesarios. Su aspecto puede ser como prefieras, retro o avanzado. **[CARGA 1]**

PANTALLA: Se usa cuando te ves expuesto al sol o necesitas moverte durante el día sin usar co-berturas. Es suficiente para un día. Una vez inyectado, crea una película púrpura protectora sobre la piel del usuario. **[CARGA 1]**

PISTOLAS DESECHABLES: En general, impresas mediante tecnología 3D y de muy mala calidad. Están pensadas para disparar una o dos veces antes de que la propia tensión las rompa o se encasquillen. Son tan comunes que es casi imposible rastrear su origen. **[CARGA 1]**

PROTECCIÓN: Suele tratarse de una prenda de ropa, del tipo que prefieras, fabricada con ma-teriales resistentes a las balas. Es discreta, de tal modo que el usuario no será identificado como un criminal de inmediato. Permite soportar un impacto **[CARGA 2]**

PESADA: También existen otras armaduras si estás dispuesto a llamar la atención. Se trata de equipo táctico militar, que cubre todo el cuerpo del usuario sin obstruir sus movimientos. **[CARGA 1, además de la CARGA 2 de la armadura estándar]**

RECARGA: Se aplica a todas las armas energéticas. Si tu arma se encasquilla o agota, una recarga te costará 1 julio y 1 punto de carga. **[CARGA 1]**

TECNOLOGÍA ESPECIALIZADA: Se usa en exclusiva para afrontar los casos fortuitos. Los avances tecnológicos se han centrado en formas de combatir la climatología extrema, así que puedes asumir que siempre habrá algo que te permita afrontar un caso fortuito... aunque a veces sea experimental y no se haya probado antes. **[CARGA 1]**

OBJETOS DEL EFÍMERO

◉ **BALA SOMNÍFERA:** Pese a su nombre, no es una bala auténtica, sino un dardo diseñado para dispararse con casi cualquier tipo de pistola. Inyecta a la víctima un compuesto químico que la duerme durante una hora, más o menos. **[CARGA 1]**

◉ **DERRINGER OCULTA:** Un arma de fuego de pequeño tamaño y casi sin potencia, pero fácil de esconder en la manga o bajo la ropa. **[CARGA 1]**

◉ **DOCUMENTACIÓN/PLANOS:** Un trozo de papel inteligente de tamaño carné o plano arquitectónico con planos urbanos o documentación falsa que superará un examen superficial. **[CARGA 0]**

◉ **FALSA IDENTIDAD:** Se trata de una identidad alternativa completa, con documentación, rumores, registros en bases de datos y suficientes interrelaciones falsas como para hacerte pasar por otra persona completamente distinta. Sin embargo, no altera las lecturas de tus nanitas (lo que te identificará como una Fisura, ajena al sistema). **[CARGA 0]**

◉ **POSESIÓN LUJOSA:** Se trata de una categoría genérica que sirve para reforzar la personalidad que estáis imitando. Podría tratarse de alcohol, agua, té, especias, chocolate, etc **[CARGA 0+3]**

OBJETOS DEL ESPECTRO

◉ **CASCO DE REALIDAD AUMENTADA:** Te permite visualizar datos en un entorno ciberespacial. Se trata de tecnología propia de los espectros. ¿Cómo es el ciberespacio? ¿Cuál es tu apariencia en este entorno? Proporciona eficacia en las tiradas de Analizar y Estudiar cuando sea aplicable (por ejemplo, a la hora de buscar información mientras Hackees). **[CARGA 0]**

◉ **HERRAMIENTAS DE HACKEO DE CALIDAD:** Este tipo de instrumental es ilegal y, en general, único de cada hacker. **[CARGA 1]**

◉ **MOISTWARE:** Se emplea para transportar todo tipo de información, pero la única forma de leer estos datos es aplicando una solución acuosa específica, basada en la temperatura y composición exacta del fluido (como el té). **[CARGA 1]**

◉ **ROPA PARPADEANTE:** Tu ropa personal lleva un mecanismo integrado de Parpadeo que te permite volverte temporalmente invisible. **[CARGA 1]**

◉ **NANITAS PERSONALIZADAS:** Has seguido hackeando tus nanitas. Allí donde la mayoría de las Fisuras se conforman con salir del sistema, tu posees la capacidad de aparentar que eres un ciudadano legítimo si lo deseas. **[CARGA 0]**

◉ **UNA O DOS DAGAS CERÁMICAS:** En la mayoría de lugares e instalaciones se recurre a los registros electrónicos y manuales para buscar armas ocultas, pero la cerámica permite escapar a la mayoría de escrutinios. **[CARGA 1]**

OBJETOS DEL FILO

◉ **ADiestRAMIENTO CQC:** Extremadamente bueno en combate en espacios cerrados (CQC en inglés). **[CARGA 0]**

◉ **ARMA DE MANO DE CALIDAD:** Un arma cuerpo a cuerpo de una mano a tu elección de gran calidad. ¿Su peso se ajusta exactamente a tus capacidades? ¿Fabricaste tú el arma y sus especificaciones y por eso es más exótica y mejor que las armas blancas normales? **[CARGA 1]**

◉ **ARMA PESADA DE CALIDAD:** Un arma cuerpo a cuerpo de dos manos a tu elección de gran calidad. ¿Se trata de un mandoble, una katana, un espadón u otro objeto más personalizado? **[CARGA 2]**

◉ **MUNICIÓN DE ONDA EXPANSIVA:** Esta munición explota en el aire justo antes de alcanzar al objetivo, golpeándole con la onda expansiva. Cada vez que emplees esta munición, +1 Presión. **[CARGA 1]**

◉ **PLÁSMER DE CALIDAD:** Un plásmér de calidad superior capaz de atravesar casi cualquier armadura. +1 Presión siempre que uses esta arma. **[CARGA 1]**

OBJETOS DEL FUSIBLE

◉ **CRIPTOGANZÚAS DE CALIDAD:** Son algo así como llaves maestras que permiten hackear el código y obtener permisos de uso. **[CARGA 0]**

◉ **DOS ARMAS BLANCAS DE CALIDAD:** Puedes describirlas como quieras y han sido creadas específicamente para ti. ¿En qué se diferencian de otra arma blanca cualquiera? **[CARGA 1]**

◉ **KIT DE DISFRACES DE CALIDAD:** Ha reunido unas cuantas herramientas que te ayudan a alterar tu apariencia, incluyendo maquillaje especial, pesas para alterar tu paso o postura, ropas con relleno para que tu cuerpo parezca diferente, etc. **[CARGA 1]**

◉ **ROPA DE CAMUFLAJE DE CALIDAD:** Sean como sean tus ropas, lo cierto es que poseen la capacidad de camuflarse en el entorno, lo que te ayuda a pasar desapercibido. **[CARGA 1]**

◉ **TECNOLOGÍA DE SUPRESIÓN:** Un pequeño objeto que puede conectarse a una muda de ropa para silenciar todo el sonido que genere durante unos 30 minutos por carga. **[CARGA 1]**

OBJETOS DE LALENTE

◉ **MIRA TELESCÓPICA DE CALIDAD:** Muy precisa y diseñada específicamente para proporcionar una visión magnificada a gran distancia. Es desmontable y se puede añadir a cualquier rifle, cambiando la mira básica que viene con él. Proporciona eficacia. **[CARGA 0]**

◉ **MUNICIÓN DEGENERATIVA:** Tecnología militar solo adquirible en el mercado negro. Cuando se alcanza a un objetivo con esta munición, la bala se descompone en una enzima de acción rápida que disuelve toda la materia orgánica en partículas de carbono. +1 Presión siempre que uses esta munición. **[CARGA 1]**

◉ **PISTOLA FABRICADA DE CALIDAD:** Más precisa y fabricada con mejores materiales que las pistolas desechables, esta pistola es de mejor calidad. **[CARGA 1]**

◉ **RIFLE DE FRANCOOTIRADOR DE CALIDAD:** Muy preciso y con una mira telescópica que permite ver a gran distancia. ¿Montaste las piezas del rifle tú mismo o recurriste a un armero especialista? **[CARGA 2]**

◉ **DRON ROBÓTICO PERSONALIZADO:** Una sonda que puedes controlar y usar a tu antojo. Funciona como un Seguidor: Cazador. ¿Cómo es el dron? ¿Le has puesto algún nombre? ¿Cómo es de inteligente? **[CARGA 1]**

OBJETOS DEL PECULIAR

◉ **ACUADAGA DE CALIDAD:** La hoja del cuchillo está compuesta de una sustancia desconocida que inutiliza la nanotecnología y, además, copia la información a corto plazo almacenada por las nanitas del flujo sanguíneo. Las nanitas dejarán de transmitir su localización y dejarán de regenerar el cuerpo durante unas cuarenta y ocho horas. **[CARGA 1]**

◉ **DESTILTRAJE DE CALIDAD:** Si extiendes la capucha sobre el rostro, el traje actuará también como un respirador (con capacidad para treinta minutos de oxígeno). Proporciona eficacia a la hora de afrontar un caso fortuito. **[CARGA 2]**

◉ **MAPA DE UNA RUTA DE CONTRABANDO:** Cuando la gente abandona Refugio 1, es examinada y marcada por los Centinelas. Como la Zona Verde soporta ya a muchos más refugiados climáticos de lo que se pensó inicialmente, cada vez cuesta más entrar en el Refugio, especialmente si ya te han marcado. Este mapa proporciona información sobre una de las rutas secretas que evitan los controles de los Centinelas. ¿Has descubierto tú esta ruta o te la enseñó alguien? **[CARGA 1]**

◉ **MOISTWARE:** Se emplea para transportar todo tipo de información, pero la única forma de leer estos datos es aplicando una solución acuosa específica, basada en la temperatura y composición exacta del fluido (como el té). **[CARGA 1]**

◉ **MUNICIÓN LICUADORA:** Se trata de munición altamente ilegal. Este armamento militar descompone con rapidez la materia orgánica y la transforma en agua. Originalmente se usó sobre varios tipos de casos fortuitos con la intención de reducir su peligrosidad. +1 Presión siempre que emplees esta munición. **[CARGA 1]**

◉ **CASCO RASTRO DE LÁGRIMAS:** Estos cascos son herramientas tecnológicas que permiten detectar trazas de humedad. Permite detectar cualquier cosa que tenga agua y humedad, indicando la cantidad presente y dirección. Puede mostrar formas de vida, detectar venenos y otras sustancias, etc. **[CARGA 1]**

OBJETOS DEL TORQUE

◉ **CAJA DE HERRAMIENTAS DE CALIDAD:** Un conjunto de instrumentos de mejor calidad y funcionalidad que los normales. ¿Los Trasteaste tú mismo? **[CARGA 1]**

◉ **GRANADA DE PULSOS ELECTROMAGNÉTICOS (PEM):** Una granada diseñada para estropear o inutilizar equipamiento electrónico en el área de explosión. **[CARGA 1]**

◉ **HERRAMIENTAS DE DEMOLICIONES DE CALIDAD:** Un martillo de picapedrero, perforadora, cargas de demoliciones o explosivos de otro tipo. **[CARGA 2]**

◉ **PIEZAS DE REPUESTO:** Cables de datos, placas, trozos de metal, etc. Cualquier cosa que sirva razonablemente para reparar algo dañado. Proporciona eficacia a la hora de fabricar, si el DJ lo considera adecuado. **[CARGA 1]**

◉ **PISTOLA DE RIEL:** Esta pistola emplea un tipo de tecnología muy distinta a las demás. Recurre a un conjunto de imanes muy potentes para lanzar un proyectil casi completamente en silencio. **[CARGA 1]**

◉ **SUMINISTROS MÉDICOS:** Inyecciones, jeringuillas, vendas o tecnología inteligente futurista que sirva para tratar heridas. Proporciona eficacia o +1d a las tiradas de tratamiento médico, según determine el DJ. **[CARGA 1]**

EN MÚLTIPLES LIBRETOS:
LENTEs DE CONTACTO MULTIESPECTRALES: Unas lentes de contacto de última generación y gran calidad. Te permiten cambiar el ancho de banda del espectro para obtener visión nocturna o infrarroja. No solo son de gran calidad, sino que es mucho más difícil detectarlas que unas gafas. Se trata de lo último en este tipo de tecnología. ¿Cómo las obtuviste? Te otorga eficacia en las tiradas apropiadas de Analizar y Estudiar. **[CARGA 0]**



CREACIÓN DE BANDA / SEGUIDORES

1 Elegid el tipo de banda. Este determina vuestro propósito colectivo, sus capacidades especiales y la forma en que mejora.

La banda comienza en **NIVEL 0**, con **apoyo fuerte**, **0 REP** y **2 JULIOS**.

2 Elegid vuestra base y reputación inicial. Determinad la forma en que el resto de criminales os ven: *Ambiciosos, atrevidos, bichos raros, brutales, discretos, espabilados, honorables o profesionales*. Después, echad un vistazo al mapa y elegid dónde queréis que esté vuestra base. Para acabar, describid cómo es esta base.

3 Estableced vuestro territorio de caza. Elegid una zona del mapa como territorio de caza de la banda y cuál es el tipo de operaciones favoritas. Debéis determinar cómo tratar con la facción que reclama esa zona.

☉ **Pagáis 2 JULIOS.** Obtenéis **+1 de estatus** con ella.

☉ **Pagáis 1 JULIO.**

☉ **Pagáis 0 JULIOS:** Obtenéis **-1 de estatus** con ella.

4 Elegid vuestras capacidades especiales. Además de la capacidad especial obligatoria (la que hay en la parte superior de la columna central de la hoja de banda), tenéis una segunda capacidad especial a vuestra elección. Si no sabéis con cuál quedaros, la que hay justo bajo la obligatoria es una buena elección.

5 Adquirid dos mejoras de banda. La banda ya tiene dos mejoras fijas, que vienen definidas por su tipo, pero podéis elegir otras dos más. Si adquirís seguidores, tendréis que diseñarlos de acuerdo al proceso de creación (página 102). Anotad también los cambios de estatus con otras facciones que han provocado estas últimas dos mejoras.

☉ **Una facción os ayudó a conseguir una mejora.** Obtenéis **+1 de estatus** con ella (+2 si gastáis **1 JULIO**).

☉ **Una facción salió malparada cuando conseguisteis esa mejora.** Obtenéis **-2 de estatus** con ella (-1 si gastáis **1 JULIO**).

6 Elegid vuestro contacto preferido. Debéis elegir uno de los contactos indicados en la hoja de banda. Es un buen amigo, un aliado de toda la vida o un socio criminal. Vuestra relación con él conlleva más aliados y enemigos:

☉ **Una facción se lleva bien con vuestro contacto.** Obtenéis **+1 de estatus** con ella.

☉ **Una facción se lleva mal con vuestro contacto.** Obtenéis **-1 de estatus** con ella.

Si lo preferís, podéis aumentar la intensidad de la relación de vuestro contacto con estas facciones, ajustando el estatus de ambas relaciones en dos pasos en lugar de uno.

SEGUIDORES

Hay dos tipos de seguidores, las pandillas y los expertos que trabajan para vuestra banda. Para reclutar nuevos seguidores hay que gastar dos mejoras de banda y crearlos usando el siguiente proceso.

CREAR UNA PANDILLA

Elegid su categoría entre las opciones siguientes:

☉ **ADEPTOS:** Asesinos, matones y gorilas.

☉ **CORREDORES:** Correos de datos, vigilantes, infiltradores y ladrones.

☉ **GRAJOS:** Espías, estafadores, detectives y peristas.

☉ **MONITORES:** Científicos, médicos, mecánicos y piratas informáticos.

☉ **TROTAMUNDOS:** Conductores, estibadores, transportistas y carroñeros.

Una pandilla tiene una **escala** y **calidad** basada en el **NIVEL** actual de la banda. Aumenta en escala y calidad a medida que también lo hace el **NIVEL** de la banda.

CREAR UN EXPERTO

Apuntad el campo en el cual el individuo es experto. Por ejemplo, podría ser un **doctor**, un **investigador**, un **ladrón**, un **asesino** o un **espía**.

La **calidad** de un experto es igual al nivel actual de la banda más uno. Siempre tiene **Escala 0** (una persona). Los expertos mejoran en calidad a medida que el nivel de la banda va aumentando.

VENTAJAS Y DEFECTOS PARA SEGUIDORES

Al crear un **SEGUIDOR**, es necesario darle **hasta dos ventajas** y una cantidad igual de **defectos**. Negociad con el DJ a la hora de crearlos desde cero si veis que lo que hay no se adapta exactamente a lo que buscáis. En ocasiones, habrá PNJ en la ficción que se conviertan en **SEGUIDORES** de la banda. En estos casos, es posible que sus capacidades tampoco sean estándar.

VENTAJAS

☉ **INDEPENDIENTE:** Se puede confiar en que el seguidor tome buenas decisiones y actúe con iniciativa propia en ausencia de órdenes directas.

☉ **LEAL:** Es imposible sobornar al seguidor o hacer que se vuelva contra vosotros.

☉ **TEMIBLE:** La reputación o apariencia del seguidor habla por sí sola.

☉ **TENAZ:** Una vez reciba órdenes, el seguidor no se detendrá ante nada para cumplirlas.

DEFECTOS

☉ **DESENFRENADO:** El seguidor es un borracho, un degenerado y un bocazas.

☉ **IDEALISTA:** El seguidor tiene una serie de valores y principios que no está dispuesto a traicionar.

☉ **SALVAJE:** El seguidor es excesivamente violento y cruel.

☉ **VOLÁTIL:** Debido a otras obligaciones o sus vicios, no siempre será posible contar con este seguidor.

USO Y MODIFICACIÓN DE LOS SEGUIDORES

Podéis añadir una **categoría adicional** a una pandilla o un **campo de experiencia adicional** a un experto invirtiendo **dos mejoras** de banda. Cada **seguidor** solo puede tener un máximo de dos categorías o campos de experiencia.

A la hora de emplear a los seguidores para que realicen una acción, primero se comprueba su categoría o campo de experiencia. Si este parece apropiado, usa su **valor de calidad** completo. En caso contrario, se le tratará como si tuviera **Calidad 0**.

COMBUSTIBLE

Las aeronaves necesitan **combustible**. Las bandas de Cometas comienzan el juego con **2 puntos de combustible**. En cada fase de descanso hay que gastar **1 punto de combustible** (dos si tiene la desventaja Costoso) para mantenerlo operativo. Es posible conseguir más combustible con la capacidad especial *Solarpunk*, que se describe en la página 118.

En función de las circunstancias específicas de la ficción, es posible que el DJ deba aplicar esta necesidad de combustible a otras situaciones. Asumimos que las aeronaves emplean un combustible diferente al resto de vehículos: en general, el mantenimiento y conservación de vehículos aéreos es más costoso.

REFUGIO UNO



<<SUSTENTO



<<SEGURIDAD



<<INFORMACIÓN



MEJORAS DE BANDA

- ⊙ **AERONAVE:** Los PJ poseen un aeronave que pueden emplear en sus golpes. Consume **1 punto de combustible** por fase de descanso (a no ser que tenga el defecto costoso). La banda puede elegir las ventajas y defectos únicos que tiene, de un modo similar a como ocurre con los **SEGUIDORES** (consulta las páginas siguientes). Es posible emplear mejoras para proporcionar las siguientes capacidades: **protección** (máximo 2), capacidad de carga¹, eliminar una desventaja o proporcionarle una ventaja adicional.
- ⊙ **ALOJAMIENTOS:** Vuestra **base** incluye un lugar donde sus miembros pueden descansar. Sin esta mejora, se asume que cada PJ vive y duerme en otro lugar (lo que los hace vulnerables al estar separados). *Vuestras idas y venidas quizás puedan conducir a vuestros enemigos hasta la base.*
- ⊙ **BARCA:** En la parte este de Refugio 1 y la Zona Verde hay varios muelles donde atracan barcos. Poseéis un navío y un ataque en esta parte de la ciudad, junto con una pequeña choza donde guardar los suministros relacionados que necesitéis. Una segunda mejora proporciona **protección** a la barca y más capacidad de carga¹. Las casillas adicionales mejorarán la **protección**.
- ⊙ **BASE OCULTA:** Vuestra **base** es secreta y no se distingue a simple vista. Si vuestra base es descubierta, podéis usar **dos tareas de descanso** y pagar una cantidad de **JULIOS igual a vuestro NIVEL** para moverla a otro lugar distinto y secreto.
- ⊙ **BASE SEGURA:** Vuestra **base** cuenta con criptoprotección, alarmas y mecanismos de vigilancia capaces de detener a los intrusos. Una segunda mejora aumenta estas defensas para incluir protección contra el pirateo y otros medios de espionaje remoto. *Si alguna vez se ven puestas a prueba estas defensas, podéis usar el nivel de la banda en cualquier tirada para rechazar a los intrusos.*
- ⊙ **CALIDAD:** Cada mejora invertida aumenta en uno la **calidad** de los objetos del tipo indicado, aumentando así lo establecido por el nivel de la banda y los objetos de calidad de cada personaje. Es posible mejorar la calidad de las **armas, equipo general, herramientas, tecnología especializada y suministros de subterfugio**. *Por ejemplo, si vuestro nivel es 0 y contáis con criptoganzúas de calidad (+1), una mejora en equipo de esta categoría os proporciona criptoganzúas para enfrentarlos a una criptocerradura de Calidad 2.*
- ⊙ **CÁMARA ACORAZADA:** Vuestra base cuenta con un escondrijo seguro y la capacidad de almacenar hasta **8 JULIOS**. Una segunda mejora aumenta esta capacidad de almacenaje hasta **16 JULIOS**. Es posible usar una parte separada de este escondrijo como celda.
- ⊙ **CICLOS:** Todos los PJ cuentan con una especie de motos futuristas (¿recordáis *Akira*?). La mesa debe elegir las ventajas y defectos específicos de estos ciclos, de un modo muy similar a como ocurre con los **SEGUIDORES** (consulta las páginas siguientes). Es posible emplear mejoras para proporcionar las siguientes capacidades: **protección** (máximo 2), capacidad de carga¹, eliminar una desventaja o proporcionarle una ventaja adicional.
- ⊙ **CONVOY:** Todos los PJ poseen un vehículo terrestre del convoy (pensad en *Heavy Weather* o la película *Twister* (1996). El convoy tiene una serie de ventajas y defectos únicos, de un modo similar a como ocurre con los **SEGUIDORES** (consulta las páginas siguientes). Es posible emplear mejoras para proporcionar las siguientes capacidades: **protección** (máximo 2), capacidad de carga¹, eliminar una desventaja o proporcionarle una ventaja adicional.
- ⊙ **ENTRENAMIENTO:** Si contáis con la mejora de entrenamiento adecuada (**DESTREZA, PERSPICACIA, VOLUNTAD, ESTRÉS o LIBRETO**), cada vez que **entrenéis** en un marcador de avance adecuado durante una fase de descanso, **ganaréis 2 PX** en lugar de 1 PX. Esta mejora os ayuda a aumentar vuestras capacidades con más rapidez. Consultad **Mejoras** en la página 42. *Por ejemplo, si tenéis Entrenamiento (Perspicacia), cada vez que entrenéis en Perspicacia durante una fase de descanso ganaréis 2 PX en ese marcador. Cuando la mejora sea de Libreto, ganaréis 2 PX al avanzar el marcador de progreso de vuestro libreto.*
- ⊙ **MAESTRÍA:** Vuestra banda tiene acceso a entrenamiento superior. Esto os permite avanzar cada acción hasta cuatro puntos (hasta que adquiráis esta mejora, cada acción solo puede tener tres puntos como máximo). Esta mejora cuesta **cuatro casillas**.
- ⊙ **SEGUIDORES:** Se trata de una **pandilla** o un **experto** que trabaja para la banda. Para reclutar nuevos seguidores es necesario invertir **dos mejoras** y crearlos de acuerdo a las reglas de las páginas siguientes.
- ⊙ **SPINNER:** Tenéis un vehículo de servicio que ha sido reaparejado con tecnología ecológica o uno de los nuevos modelos del mercado, que viene ya con ella. Una segunda mejora ofrece **protección**, aumenta la capacidad de carga¹ y añade la capacidad de volar. Las casillas adicionales mejorarán la **protección**.
- ⊙ **TALLER:** Vuestra **base** cuenta con un taller diseñado para trastear y modificar objetos, así como unos cuantos libros inteligentes, planos de diseño básicos y mapas compartidos por la comunidad. Podéis realizar **proyectos a largo plazo** con estos **activos** sin tener que abandonar vuestra base.

FACCIONES

CRIMINALES	NIVEL APOYO	
Carroñeros	4	D
Croci Stigma	3	F
Luz Descarriada	3	F
Razón Aplicada	3	F
SneakerNet	3	F
Interrupción	3	D
Pulgas Divididas	3	D
Espiral	2	F
Hojas Rojas	2	F
Parpadeos	2	F
Traperos	2	F
Exhaustos	2	D
Nueva Aurora	2	D
Reflejo	2	D
Ultravioleta	2	D
Caos Prefabricado	1	F
Lazarus	1	F
Nightingale	1	F
Ruiseñor	1	F

INSTITUCIONES

	NIVEL	APOYO	ESTADO
Información	5	F	
Seguridad	5	F	
Consejo Corporativo	5	D	
Sustento	5	D	
Rehabilitación	4	F	
Trazadores	4	F	
Auditores	3	F	
Centinelas	3	D	

GREMIOS Y OFICIOS

	NIVEL	APOYO	ESTADO
Criptógrafos	3	F	
Estibadores	3	F	
Gomeros	3	F	
Vida Artificial	3	F	
Obreros	3	D	
Señuelos	2	F	
Ladrones de vatos	1	D	

FORJADAS

	NIVEL	APOYO	ESTADO
Hijos del Agua	4	F	
El Telar	3	F	
Burnns & Trapp	3	D	
Zahoríes	2	F	
Oaza	1	F	

FACCIONES ADICIONALES

REFUGIO 1

	NIVEL	APOYO	ESTADO
Cacería Espiral	2	F	
El salón Ariadne	1	D	

FORGED

	NIVEL	APOYO	ESTADO
Cosechadores	3	F	
Sombras Heckati	3	F	
Artífices	2	F	
Svaltun Hold	2	F	
Nueva Tierra	2	D	

REFERENCIA DE REGLAS

TIRADA DE ACCIÓN

- 1d por cada punto marcado en el tipo de ACCIÓN.
- +1d si cuentas con AYUDA.
- +1d si te ESFUERZAS o aceptas una PROPAGACIÓN.

SITUACIÓN CONTROLADA
TIENES ANTE TI UNA OPORTUNIDAD DE ORO. TE APROVECHAS DE UNA VENTAJA CRUCIAL.

Crítico: Lo consigues con un grado de efecto aumentado.

6: Logras lo que te propones.

4/5: Dudas. Te echas atrás e intentas otra aproximación diferente o sufres una consecuencia menor, reduces tu grado de efecto, sufres daño menor o acabas en una situación arriesgada.

1-3: Vacilas. Insistes en continuar y la situación pasa a arriesgada o te echas para atrás y pruebas otra cosa distinta.

SITUACIÓN ARRIESGADA
LAS PROBABILIDADES ESTÁN IGUALADAS. ACTÚAS AL LÍMITE DE TUS CAPACIDADES Y TE LA ESTÁS JUGANDO.

Crítico: Lo consigues con un grado de efecto aumentado.

6: Logras lo que te propones.

4/5: Lo consigues, pero hay una consecuencia: sufres daño, tiene lugar una complicación, tu grado de efecto se reduce o acabas en una situación desesperada.

1-3: No sale nada bien. Sufres daño, se produce una complicación, acabas en una situación desesperada, pierdes esta oportunidad de conseguir lo que buscabas.

SITUACIÓN DESESPERADA
ESTÁS ACTUANDO POR ENCIMA DE TUS CAPACIDADES NORMALES Y PUEDES TENER PROBLEMAS MUY SERIOS.

Crítico: Lo consigues con un grado de efecto aumentado.

6: Logras lo que te propones.

4/5: Lo consigues, pero hay una consecuencia: sufres daño grave, tiene lugar una complicación seria o tu grado de efecto se reduce.

1-3: El peor resultado posible. Sufres daño grave, se produce una complicación, pierdes esta oportunidad de conseguir lo que buscabas.

TIRADA DE RESISTENCIA

- 1d por cada punto marcado de ATRIBUTO.
- Reduces o evitas los efectos de una consecuencia (según lo decida el DJ).
- Sufres 6 Estrés, menos el resultado de la tirada.
- Crítico:** Recuperas un punto de estrés.

TRABAJO EN EQUIPO

Cuando los PJ trabajan juntos pueden recurrir a cuatro **maniobras de trabajo en equipo** para coordinar sus acciones. En los distintos libretos se puede encontrar esta lista de maniobras como recordatorio. Las cuatro maniobras en cuestión son:

- ⦿ Ayudar a otro PJ a resolver una acción.
- ⦿ Liderar una acción en grupo.
- ⦿ Realizar preparativos para que otro personaje complete el proceso.
- ⦿ Proteger a un compañero de la banda.

TIRADA DE ACCIÓN

1. El jugador expone el objetivo de su acción.
2. El jugador elige el tipo de acción que emplea para lograrlo (y calcula su valor).
3. El DJ establece la situación.
4. El DJ establece el grado de efecto de la acción.
5. Se añaden los dados de bonificación.
6. El jugador tira los dados y el DJ interpreta el resultado.

ACCIONES

- ⦿ Cuando ACECHAS, pretendes llegar a un destino o ejecutar una acción sin ser descubierto
- ⦿ Cuando AFINAS, pretendes hacer algo con gran destreza o sutileza
- ⦿ Cuando ANALIZAS, estás observando la situación e intentas anticipar los posibles resultados.
- ⦿ Cuando CAZAS a alguien, vas tras sus pasos
- ⦿ Cuando CONTROLAS, intentas conseguir que una persona o instrumento tecnológico hagan lo que quieres. Incluye manipular, amenazar o intimidar a alguien.
- ⦿ Cuando DESTROZAS, recurres a la fuerza bruta.
- ⦿ Cuando ESTUDIAS, intentas examinar de cerca los detalles o interpretar las pistas existentes.
- ⦿ Cuando HACKEAS, intentas evitar las medidas de seguridad que tenga el programa. Vas a necesitar una interfaz y equipo de pirateo si no hay otra forma de interactuar con aquello que pretendes piratear.
- ⦿ Cuando INFLUYES, recurres a tu carisma, empatía, encanto e intelecto para ganarte a otras personas. Lo más importante de todo es que tus intenciones hacia ellas son, en general, positivas. No intentas manipular a los demás para que hagan lo que tú quieres y llevarlos a una situación donde puedan sufrir daño o problemas.
- ⦿ Cuando PELEAS, te enfrentas cuerpo a cuerpo a un oponente con intención de causar daño.
- ⦿ Cuando SOCIALIZAS, contactas con tus amigos y conocidos.
- ⦿ Cuando TRASTEAS algo, estás alterándolo físicamente para lograr tus objetivos.

PROPAGACIONES

El DJ (o cualquiera de los jugadores) puede ofrecer a la persona que va a resolver una tirada de acción un dado adicional, pero solo si acepta una Propagación. Algunas de estas Propagaciones incluyen:

- ⦿ Aumentar la presión del grupo, dejando testigos o pruebas de su paso.
- ⦿ Causar daños colaterales o involuntarios.
- ⦿ Iniciar o hacer avanzar un reloj problemático.
- ⦿ Irritar u ofender a una facción.
- ⦿ Sacrificar JULIOS o un objeto.
- ⦿ Sufrir daño.
- ⦿ Traicionar a un amigo o un ser querido.

REFERENCIA DE REGLAS

1. REPUTACIÓN

Tras completar un golpe, los PJ hacen cuentas para ver qué han sacado de limpio de la operación. Un golpe con éxito genera tanto **Reputación** como **JULIOS**.

Como base, la banda gana **2 puntos de REP** por golpe. Si el objetivo del golpe tenía un **NIVEL** superior al de la banda, esta gana **un punto extra de reputación por cada punto de diferencia en nivel**. Y al revés, si la víctima del golpe tenía nivel inferior, la banda gana **un punto menos de reputación por cada nivel de diferencia** (hasta un mínimo de 0)

2. JULIOS

La banda gana **JULIOS** en función de la naturaleza de la operación y el botín que haya logrado capturar:

- ⊙ **2 JULIOS**: Un trabajito ínfimo, el salario de una semana. Julios de eficiencia estándar.
- ⊙ **4 JULIOS**: Un trabajo menor, un arma de calidad. Los ingresos semanales de un pequeño comercio. Una obra de arte de calidad. Una muda de ropa de diseñador.
- ⊙ **6 JULIOS**: El típico golpe; tecnología especializada o personalizada. Por ejemplo, una configuración única del condón del Julio, que lo hace más denso, pero también más eficiente.
- ⊙ **8 JULIOS**: Un gran golpe; los beneficios mensuales de un pequeño comercio. Una caja fuerte no muy grande llena de riquezas. Un recurso muy raro y lujoso.
- ⊙ **10 JULIOS**: Un golpe épico; la liquidación de un recurso significativo (un spinner, un ciclo, la propiedad de una pequeña finca).

3. PRESIÓN

La ciudad está llena de ojos fisgones y soplones. Cualquier cosa que los personajes hagan puede dejar testigos y eso sin tener en cuenta las pistas físicas de su paso. La banda gana **PRESIÓN** al cometer crímenes y este valor refleja eso mismo, la **PRESIÓN** de las autoridades sobre ella. Después de realizar un **golpe** o participar en un conflicto con un oponente, la banda aumenta su presión en función de la naturaleza de la operación:

- ⊙ **0 PRESIÓN**: Operación sutil y comedida; exposición baja.
- ⊙ **2 PRESIÓN**: Operación discreta; exposición estándar.
- ⊙ **4 PRESIÓN**: Operación llamativa y caótica; exposición alta.
- ⊙ **6 PRESIÓN**: Operación brutal; exposición devastadora.

La **PRESIÓN** aumenta en un punto cuando el objetivo es famoso o tiene muchos contactos. **Aumenta en otro punto** si la operación tiene lugar en territorio hostil. **Aumenta en otro punto** si estáis en guerra con otra facción y **aumenta en dos puntos** si hubo muertes (aunque vosotros no fueseis los responsables: los cadáveres llaman mucho la atención).

4. DESCANSOS

Entre golpes, los miembros de la banda pueden gastar su tiempo como deseen, ocupándose así de sus necesidades personales y proyectos secundarios. Este tipo de actividades se llaman **tareas de la fase de descanso** (consulta la lista del cuadro lateral). Durante la fase de descanso, cada PJ tiene derecho a realizar dos tareas de descanso (*una cuando la banda esté en guerra con otra facción*).

ADQUIRIR UN ACTIVO

Tira el **NIVEL** de la banda. El resultado indica la calidad del activo:

- ⊙ **Crítico**: Nivel+2.
- ⊙ **6**: Nivel+1.
- ⊙ **4-5**: Nivel.
- ⊙ **1-3**: Nivel-1.

*Algunos objetos exigen un **NIVEL** mínimo de calidad para poder conseguirlos. Puedes aumentar el resultado incluso por encima de crítico pagando **2 JULIOS** por cada +1 de calidad adicional.*

PROYECTO A LARGO PLAZO

Si tienes los medios apropiados, trabajas para hacer avanzar una meta personal.

El **reloj de progreso** avanza tantos segmentos como indique el resultado en una tirada de acción apropiada para la tarea.

- ⊙ **Crítico**: 5 segmentos.
- ⊙ **6**: 3 segmentos.
- ⊙ **4-5**: 2 segmentos.
- ⊙ **1-3**: 1 segmento.

IMPLANTARSE

Visita a un médico callejero para implantarte más cibernética. Cada casilla de implantes te cuesta **5 JULIOS y 1 punto de ESTRÉS permanente, multiplicado por el número de implantes extras** ya adquiridos (así, el tercer punto de implantes te cuesta **10 JULIOS y 2 puntos de ESTRÉS**). Apunta la posesión del implante en la columna de la izquierda junto a la acción que modifique. No se puede tener más de un punto de implantes en cada acción.

SATISFACER TUS VICIOS

Visita al proveedor del **VICIO** para aliviar estrés. Haz una tirada del **atributo más bajo**. Recuperas una cantidad de **ESTRÉS** igual al resultado del dado más alto. Si eliminas más estrés del que tenías, **abusas del vicio**. Si no puedes (o no quieres) **satisfacer tus VICIOS durante un fase de descanso, ganas una cantidad de ESTRÉS igual al número de TRAUMAS acumulados**.

- ABUSO**: Tomas una mala decisión por culpa de tus **VICIOS**, ya sea al intentar adquirirlos o bajo su influencia. ¿Qué hiciste? Elige uno de los siguientes efectos:
- ⊙ **ALARDEAS** de tus hazañas cuando no debes (**PRESIÓN +2**).
- ⊙ **ATRAES PROBLEMAS**. Tira o elige un **aprieto** adicional.
- ⊙ **DESAPARECES** durante un par de semanas entregado a los placeres del vicio. Debes jugar con un personaje distinto hasta que el original regrese. Al volver, también habrá curado todo el **daño** que sufriese antes de su desaparición.
- ⊙ **REPUDIADO**. Tu proveedor habitual no quiere saber más de ti. Tendrás que encontrar otro proveedor.

CURARSE

Busca **tratamiento**, usa **curación natural** o toma un **batido energético** para hacer avanzar tu reloj curativo (como un proyecto a largo plazo). Todos los dados avanzan el reloj a la hora de curarse. *Cada tipo de daño recibido sana un nivel por cada reloj completado.*

ENTRENAR

Ganas **1 PX** en el **marcador** de avance de un **atributo, libretto o ESTRÉS**. Ganas un segundo PX si tienes la mejora de banda apropiada. *Cada marcador solo puede mejorarse una vez por fase de descanso.*

REDUCIR LA PRESIÓN

Explica qué haces para reducir la **PRESIÓN** de las autoridades y resuelve la acción. Reduces la **PRESIÓN** en base al resultado:

- ⊙ **Crítico**: 5 puntos.
- ⊙ **6**: 3 puntos.
- ⊙ **4-5**: 2 puntos.
- ⊙ **1-3**: 1 punto.

Después de haber determinado los **beneficios** y la **PRESIÓN** generada por el golpe, el DJ se encargará de generar un **aprieto** usando las siguientes tablas. Lo primero es buscar la columna apropiada en función del actual valor de **PRESIÓN** de la banda. Después, se lanza una cantidad de dados igual al **NIVEL DE BÚSQUEDA** de la banda y se usa el resultado de la tirada para determinar la manifestación exacta del aprieto. Cuando el **NIVEL DE BÚSQUEDA** sea cero, *tira dos dados y quédate con el peor resultado de los dos*.

Los **aprietos** se manifiestan en el juego sin que los PJ tengan forma alguna de evitarlos. El DJ describe cómo se manifiesta la situación en la ficción, y, a partir de ese momento, es labor de los PJ hacerse cargo del problema: lo que no es posible es atajar o evitar el problema antes de que suceda.

Los **aprietos** son una forma de abstraer las complejidades de la vida criminal mostrando cómo esa misma forma de vivir genera problemas a nuestros protagonistas. Los aprietos son una parte del precio a pagar por hacer negocios en los bajos fondos: si la banda es inteligente, aprenderá a encajar los golpes y elegir sus batallas.

ARRESTO

Un Auditor presenta pruebas al Consejo Corporativo para iniciar la búsqueda y detención de la banda. El Consejo envía a los Centinelas a arrestarlos (al menos un grupo igual a vuestro nivel de búsqueda). Es posible sobornar a estos agentes con **JULIOS** (una cantidad igual a vuestro **NIVEL DE BÚSQUEDA +3**), usar un chivo expiatorio (que reducirá la **PRESIÓN** a cero) o intentar evadir la captura.

COOPERACIÓN

Una facción con la que os llevéis bien (**Estatus +3**) os pide un favor. Podéis hacerlo o negaros, perdiendo **1 punto de REP** por cada nivel que tenga esa facción, o un nivel de **estatus** con ella. Si no os lleváis tan bien con ninguna facción (es decir, no tenéis ninguna con **Estatus +3**), evitáis este tipo de líos por ahora.

DEMOSTRACIÓN DE FUERZA

Una facción con quien tengáis estatus negativo hace un movimiento contra vuestras posesiones. Podéis aceptar la **pérdida de un recurso** o **ir a la guerra** contra ellos (vuestro **estatus baja a -3**). Si no tenéis recursos, perderéis un nivel de apoyo.

INTERROGATORIO

Los Centinelas aíslan a uno de los PJ y lo detienen para interrogarlo sobre los crímenes de la banda. ¿Cómo lograron capturarlo? Sea como sea, el personaje puede gastar **3 JULIOS** (para sobornarlos) o sufrirá una soberana paliza (**daño de nivel 2**) hasta entregar la información que buscan (**+3 PRESIÓN**). El PJ puede **resistir** cada una de estas dos consecuencias por separado.

PASADO TURBULENTO

Se enquista un problema relacionado con las raíces o el trasfondo de uno de los PJ. Por ejemplo, un Trazador descubre pruebas sobre su pasado Promotor (empieza un reloj de progreso que muestre su investigación). O un Centinela o Auditor decide cobrar un «impuesto» especial de **1 JULIO** a refugiados de ese tipo, que el personaje puede pagar de la forma tradicional o de otro modo. Quizás uno de los Auditores o Centinelas trace una conexión directa entre uno de los miembros de la banda y un crimen cometido por ella (aumentad el **NIVEL DE BÚSQUEDA** en **1**).

PRESIÓN 0-3		PRESIÓN 4/5		PRESIÓN 6+	
1-3	Problemas de pandillas o Sospechosos habituales	1-3	Problemas en la comunidad o Pesquisas policiales	1-3	Traición o Interrogatorio
4/5	Rivales o Pesquisas policiales	4/5	Represalias o Trato	4/5	Demostración de fuerza o Pasado turbulento
6	Cooperación	6	Demostración de fuerza	6	Arresto

PESQUISAS POLICIALES

Los Centinelas detienen a un PNJ miembro de la banda o a uno de sus contactos, para interrogarlo sobre los crímenes de la banda. ¿Quién podría ser más vulnerable? Haz una tirada de fortuna para ver cuánto canta (con **1-3, +2 PRESIÓN**; con **4-5, +1 PRESIÓN**), salvo que los PJ gasten **2 JULIOS** para financiar su liberación.

PROBLEMAS DE PANDILLAS

Una de las pandillas de seguidores de la banda (u otro seguidor) causa problemas al grupo debido a sus defectos. Los personajes pueden asumir las consecuencias (sacrificando **REP** igual al **NIVEL +1** de la banda), dar ejemplo con uno de los miembros de la pandilla o afrontar las consecuencias que los afectados estimen adecuadas.

PROBLEMAS EN LA COMUNIDAD

Una Fisura ha oído lo que se dice en la calle de vosotros y ha logrado localizarlos (crea una nueva facción para representarlo, si es preciso). Os propone un golpe relacionado con los problemas actuales de la Zona Verde. Si le ayudáis, vuestro **estatus** con esa facción pasa a Alianza (+3). Si os negáis, **+2 de REP**.

REPRESALIAS

Una facción enemiga decide actuar contra la banda (o uno de sus amigos, contactos o proveedores de vicios). Podéis (1 de **REP** y **1 JULIO** por **NIVEL** de la facción) como disculpa, dejar que se salgan con la suya o devolver el golpe y demostrarles quién es el jefe.

RIVALES

Una facción neutral intenta crecer a vuestra costa. Pueden amenazaros a vosotros, a uno de vuestros amigos, contactos o proveedores de vicios. Podéis recurrir al **soborno** para que os dejen en paz (**1 de REP** o **1 JULIO** por **NIVEL** de la facción rival) o plantar cara (**-1 de estatus**).

SOSPECHOSOS HABITUALES

Los Centinelas detienen en una redada a uno de los miembros periféricos de la banda. Un amigo de uno de los personajes o su proveedor de vicios es la persona más probable. Puedes hacer una **tirada de fortuna** para ver qué tal aguanta el interrogatorio (con **1-3, +2 PRESIÓN**; con **4-5, sufre daño de nivel 2**) o que los PJ gasten **1 JULIO** para financiar su liberación.

TRAICIÓN

Uno de los rivales de los personajes convence a uno de los contactos, patrones, clientes o miembros de la banda para cambiar de bando y unirse a él, debido a toda la **PRESIÓN** que arrastran los protagonistas. Los afectados pasan a ser leales a otra facción.

TRATO

Un arreglador o un Johnson de una corporación os ofrece un golpe extremadamente lucrativo. Podéis aceptarlo o rechazarlo. Pagarán el doble de lo normal por un golpe de esas características, pero toda la **PRESIÓN** que genere, multiplicada por dos, reducirá vuestra **reputación**. ¡A las Fisuras no le gustan los chaqueteros! Si no aceptáis su oferta, el DJ establecerá un reloj para medir los progresos que este agente pueda realizar en el futuro.

PROBLEMAS FUERA DE REFUGIO 1

Nadie está realmente a salvo del alcance de las corporaciones, ni siquiera fuera de los imponentes muros de Refugio 1. Los aprietos relacionados con Centinelas, Auditores y Trazadores son igual de válidos fuera de la ciudad. La mayoría de facciones tienen aliados y enemigos tanto dentro de Refugio 1 como fuera de él. Es posible que Seguridad no tenga tantos recursos a su disposición fuera de la ciudad como en ella, pero su presencia sigue siendo notable en el exterior.

METAS DEL DJ

Juega a descubrir lo que ocurre. Representa la ficción con honestidad. Haz que el Ramal sea un lugar lleno de vida.

PRINCIPIOS DEL DJ

Sé fan de los personajes jugadores. Todo comienza y acaba en la ficción. Muestra y explora un universo ciberpunk y la ficción climática durante el juego. La estratificación y el cambio climático llegan a todas partes. Dirígete a los personajes. Dirígete a los jugadores. Considera el riesgo. No te obsesiones.

ACCIONES DEL DJ

Haz preguntas. Presenta ganchos y sigue indicaciones. Salta a la acción. Telegrafía los problemas antes de que sucedan. Fuérzales a usar sus herramientas. Inicia una acción con un PNJ. Explicales las consecuencias y pregunta qué hacen. Acaba lo que empieces. Avanza un reloj. Ofrece una Propagación. Sopesa lo que ocurre fuera de cámara.

Abdul, Agile, Aiden, Ali, Amiyah, Aneesah, Apollo, Arabella, Aria, Ariana, Aroon, Artemis, Aspen, Auna, Axel, Axton, Beau, Bella, Blythe, Bodhi, Bowen, Bryson, Calix, Camila, Carrew, Chengli, Colt, Comely, Jax, Dae, Dahlia, Dasha, Delilah, Emery, Esther, Etch, Ezekiel, Fátima, Genetrix, Geo, Gabriel, Grayson, Greer, Gunner, Harmony, Hazel, Hector, Hiromi, House, Hudson, Ivicci, Jax, Jaxon, Jayden, Kai, Kaz, Khloe, Kinsley, Kyrie, Lebellum, Leilani, Lennox, Lillian, Lincoln, Luis, Lynx, Maddox, Mahat, Maximiliano, Mayli, Mateo, Mercy, Micah, Mila, Muhammad, Nadius, Niran, Nora, Oaklynn, Oat, Oberon, Oceana, Odo, Orion, Paisley, Peng, Pray, Quellcrist, Renzo, Rui, Rye, Ryker, Samara, Strav, Skylar, Suresh, Ursa, Verity, Violet, Virote, Willow, Winter, Wren, Yashasvi, Xavier, Zaeed, Zayn, Zelia, Zoey, Zyla.

Álvarez, Amar, Becker, Benítez, Beridze, Binder, Bosu, Castillo, Claes, Cortez, De Jong, Demesne, Dias, Díaz, Dupond, Falconer, Galea, García, Gas-hi, Giannakos, Hasanov, Hernández, Hope, Inoue, Ivanov, Kaya, Kohornen, Kovacs, Laurent, Li, Lilt, Ma, Madsen, Martin, Meaning, Miura, Moreau, Mountain, Murphy, Nguyen, Nowak, Nyman, Offing, Olsen, Orujov, Ozols, Pavlov, Pérez, Phan, Popa, Ram, Ravel, Reuter, Rossi, Salo, Schmidt, Seo, Shakya, Silva, Soto, Stoev, Tamm, Tjon, Tremblay, Urbonas, Wafture, White, Wobegone, Xu.

: Abejita, Acero, Acertijo, Akira, Aleación, Amata, Ángel, Apoc, Banco, Brinco, Bocado, Bristol, Bronce, Bucle, Cable, Cachondo, Cambiante, Campanada, Cargado, Cascarón, Céfiro, Chispa, Cifra, Clic, Codorniz, Cromo, Dados, Duro, Eco, Enigma, Enlace, Espejismo, Falta, Fase, Fricción, Grillo, Hueco, Hype, Impulso, Índice, Índigo, Interruptor, Karma, Lanzado, Lienzo, Mpeg, Mudo, Nova, Null, Obispo, Ónice, Pan Comido, Panadero, Pato, Proverbio, Punto, Ratón, Raudo, Ruidos, Ruta, Señal, Silbidos, Suave, Susurrante, Tanque, Titán, Tiza, UV, Vector, Vic, Yesca.

PROVEEDORES DE VICIO

- ☹ **Azariah Steep.** Cabeza de la **Iglesia Amalgamada de los Reverentes.**
- ☹ **Bram,** tratante del **Motley Fall,** donde prueban drogas de diseño creadas para potenciar la sensación eufórica.
- ☹ **Cerulean Downs.** Ofrece carreras ilegales de spinners y ciclos. Se le puede encontrar en el **Bulevar de los hologramas.**
- ☹ **Deseo talásico,** en el edificio **Buentiempo.** Es el ático del rascacielos más alto de la Zona Verde. Esta sauna oferta servicios poco convencionales, como irradiación germicida ultravioleta, baños de aceite, salas donde puedes ver el nacimiento o la puesta sol (protegido tras gruesos cristales), etc.
- ☹ **Dinero fácil.** En este garito de los **muelles** se celebran combates ilegales.
- ☹ **Doutzen,** camarero del **No Vacancy.** Un bar para Fisuras con puertas doradas que solo se abren para aquellos con nanitas pirateadas.
- ☹ **Dub Wiley.** Propietario del **Esbozo,** situado en un antiguo túnel que se derrumbó y ahora han excavado de nuevo. Usa antigua tecnología 3D para reproducir películas antiguas y representaciones teatrales.
- ☹ El colectivo **Razón Aplicada,** que ha reconstruido un edificio siguiendo una estética renacentista.
- ☹ **El pastor Ónice,** de la **Senda superior,** una iglesia consagrada a la veneración de los casos fortuitos.
- ☹ **Ensoñación vívida.** Intenta predecir el siguiente caso fortuito o sus resultados en **Prosperidad Hueca,** una galería de arte que solo abre por las noches.
- ☹ **Familiares** (raíces) o **antiguos compañeros del trabajo** (trasfondo).
- ☹ **Faye Attic.** Directora de los **Archivos de las Particularidades Recogidas.**
- ☹ **Florencia.** La dueña del **The Black Top** ofrece degeneradas combinaciones de apuestas y carreras de aceleración.
- ☹ **Fulcrum Cassiopea.** El **Templo del Deleite,** situado bajo el vecindario, iluminado con farolas de metano-sodio.
- ☹ **Gausman York.** Juegos de azar en el **Suerte frenética.**
- ☹ **Habitual Standard,** propietario del **Ramdom Access Memory,** lleno de instrumentos capaces de proyectar recuerdos de otras personas en varias pantallas para el placer de los desconocidos.
- ☹ **Hui,** encargado de **El Jardín,** un club exclusivo donde se venden drogas de diseño.
- ☹ **Korben Paine,** dueño de **Anemic Blush.** Es un club nocturno a la sombra de un colosal puente de neón.

- ☹ **Massimiliano,** diseñador de **React,** una clínica de modificaciones corporales famosa por sus ajustes artísticos y subversivos, diseñados para provocar la reacción de los demás. Se encuentra en una sala prefabricada que cuelga de uno de los edificios de los muelles.
- ☹ **Massimo Alloy.** El **Santuario de la Constelación de Cromo,** un herrumbroso observatorio astronómico.
- ☹ **Miembros de tu comunidad o gente por la que te preocupas** (raíces, amigos, rivales).
- ☹ **Ottoline.** Asesor de moda y estética en **Vein.**
- ☹ **Qala,** artista y diseñadora de **Taffy Yellow,** una extravagante visita guiada a través de un dilapidado edificio lleno de imágenes y explosiones de color diseñadas para provocar placer.
- ☹ **Renata,** dueña del **Rabia Subterránea,** un conocido club subterráneo, famoso por sus conciertos de artistas que han fusionado sus cuerpos con instrumentos musicales.
- ☹ **Suki,** encargada del **Pena Aliviada,** el garito situado a mayor profundidad de todo Refugio 1. En este lugar, varias personas han permitido que les copien para crear simulacros interactivos. De este modo, puedes hablar con los muertos.
- ☹ **Tansy.** Tatuadora y diseñadora física de **Carne Vitruvia,** una boutique ilegal dedicada a los implantes y alteraciones corporales.
- ☹ **Tea,** propietario de **Éxtasis,** donde todo el mundo descubrirá sus deseos enterrados. La puerta del local está enmascarada como un cambiante holograma fucsia.
- ☹ **Verity.** Chef del **Mauve,** un restaurante de alta cocina que ofrece experiencias culinarias supremas a través de productos transgénicos.
- ☹ **Wikus,** encargado del **Canal de los Muertos,** un nuevo antro de vicio que ofrece como novedad la droga «sueño». Esta sustancia facilita una alucinación compartida entre todos los que la toman.
- ☹ **Zapadores, revolucionarios/refugiados climáticos, vecinos, etc.**
- ☹ **Zephyr,** guía de **Conductive Link,** una turbia casa de placer situada al final de un laberíntico camino de túneles de mantenimiento. En la entrada de estos túneles hay un grafiti de neón que parece gotear.

COSTE DE ESTRÉS DE LOS FLASHBACKS

- 0 Estrés:** Se trata de una acción ordinaria con muchas y fáciles oportunidades previas.
- 1 Estrés:** Una acción compleja o improbable.
- 2 (o más) Estrés:** Una acción elaborada que implique contingencias y casualidades favorables.

CONSECUENCIAS

Complicación (Avanzar un reloj 1-3 segmentos. O aparece un nuevo obstáculo o amenaza.			Efecto reducido.
Sufres daño (1-3).	Pierdes tu oportunidad.	Terminas en una posición peor.	

EFFECTO

¿Cómo se manifiesta el efecto?

Si hay un reloj de progreso para tu obstáculo, avánzalo tantos segmentos como el nivel del efecto.

- LIMITADO:** Logras un éxito parcial o menor de lo esperado. ¿Cuál es la causa? ¿Qué te queda aún por hacer?
- ESTÁNDAR:** Logras lo que esperarías en condiciones «normales» con esa acción. ¿Es suficiente o aún quedan cosas por hacer?
- EXCELENTE:** Logras más de lo normal. ¿Cómo se manifiesta este esfuerzo extra? ¿Qué beneficios adicionales te proporciona?

FACTORES DE EFECTO

-	CALIDAD / NIVEL	+
-	EFICACIA	+
-	ESCALA	+

TIRADA DE FORTUNA

- 🎲 El valor del rasgo en dados.
- +1d por cada **VENTAJA SIGNIFICATIVA.**
- 1d por cada .

- CRÍTICO:** Se produce un resultado excepcional. Grado de efecto extremo o excelente.
- 6:** Un buen resultado. Grado de efecto estándar o avance completo.
- 4/5:** Un resultado mixto. Grado de efecto limitado o avance parcial.
- 1-3:** Mal resultado. No hay avances o estos son muy pobres.



CLIENTE/OBJETIVO	
CIVIL	
1	Propietario o educador
2	Trabajador o vendedor
3	Estibador o canario
4	Mecánico o técnico
5	Médico callejero o científico
6	Artista o anticuario
CRIMINAL	
1	Adeptos o monitores
2	Arreglador o tahúr
3	Chivato o informante
4	Espía o informante
5	Grajos o trotamundos
6	Traficante o distribuidor
POLÍTICO	
1	Fundador o promotor (raíces)
2	Auditor o Centinela
3	Refugiados o comunidad forjada
4	Genetista o criptógrafo
5	Consultante corporativo o representante
6	Delegado o ejecutivo
ESOTÉRICO	
1	Inteligencia artificial (limitada)
2	Nostálgico o geoingeniero
3	Transhumanista o ciberneta
4	Piloto de drones o mirlo acuático
5	Señuelo o gomero
6	Peculiar o erudito especializado en casos fortuitos (trasfondo)

TAREA	
ESPIONAJE	
1	Seguir los movimientos u observar
2	Subvertir o inutilizar
3	Extracción o implantación de un topo
4	Drogar o incriminar
5	Saqueo o secuestro
6	Hacerse pasar por otro o borrar un rastro
VIOLENCIA	
1	Asesinato
2	Liberar o pedir un rescate
3	Intimidar o chantajear
4	Destruir o vandalizar
5	Asaltar o proteger
6	Robar o amenazar
BAJOS FONDOS	
1	Asegurar o infiltrar
2	Contrabando o transporte
3	Chantajear o presionar
4	Estafar o reclutar
5	Localizar u ocultar
6	Mediar o amenazar
OTROS	
1	Contaminar o reparar
2	Publicar o impedir una publicación
3	Capturar o descubrir
4	Adaptar o integrar
5	Activar o desactivar
6	Hackear o infectar

GIRO O COMPLICACIÓN	
1	Algo sobre el golpe está relacionado con un chivato corporativo
2	El trabajo fue orquestado por una corporación
3	Implica desplazarse hasta una comunidad forjada
4	El golpe aumenta la presión de las autoridades sobre un aliado
5	El golpe, directa o indirectamente, daña el medioambiente
6	Hay implicado un promotor y el trazador que le persigue
1	La localización del golpe está en constante movimiento, cambio o desplazamiento
2	El barrio está aislado debido a disturbios
3	El golpe tiene lugar en el territorio de otra pandilla o facción
4	El marco temporal de huida es extremadamente limitado
5	El golpe resulta ser una trampa preparada por un enemigo
6	El golpe tiene lugar en una zona inhabitada
1	Una IA está manipulando en secreto lo que sucede
2	El golpe coincide con un caso fortuito
3	Un Centinela o Auditor corrupto tiene interés en el asunto
4	El golpe compromete los ideales o creencias de la banda
5	Los beneficios son en mercancías difíciles de revender
6	La localización es la tapadera de otra pandilla o facción

RELACIONADO CON...			
1	PJ	Amigo	
2	PJ	Rival	
3	PJ	Proveedor de vicio	
4	PJ	Raíces	
5	BANDA	Contacto	
6	FACCIÓN	PNJ notable	
FACCIONES			
11	Razón Aplicada	41	Señuelos
12	Auditores	42	Estibadores
13	Carroñeros	43	Hojas Rojas
14	Espiral	44	Rehabilitación
15	Caos Prefabricado	45	Seguridad
16	Consejo Corporativo	46	Traperos
21	Croci Stigma	51	Centinelas
22	Criptógrafos	52	Gomeros
23	Exhaustos	53	SneakerNet
24	Parpadeos	54	Pulgas Divididas
25	Información	55	Luz Descarriada
26	Interrupción	56	Trazadores
31	Lazarus	61	Ultravioleta
32	Vida Artificial	62	Ladrones de vatios
33	Espejo	63	Burnns & Trapp
34	Nueva Aurora	64	Hijos del Agua
35	Ruiseñor	65	Zahories
36	Sustento	66	El Telar u Oaza

CASOS FORTUITOS

	1	2	3	4	5	6
1-3	Socavón	Tormenta de arena	Lluvias torrenciales	Erupción volcánica	Ventisca	Erupción límnica
4/5	Avalancha	Tormenta eléctrica	Vientos huracanados	Pedrusco	Vientos abrasadores	Sequía
6	Corrimiento de tierras	Tornado	Ciclón	Ola de calor	Llamarada solar	Inundación

ÁREA/ESCALA

0	1	2	3	4	5	6
Armario	Sala pequeña	Sala grande	Varias salas	Edificio pequeño	Edificio grande	Manzana de edificios
1 o 2 personas	Grupo pequeño (3-6)	Grupo mediano (12)	Grupo grande (20)	Grupo enorme (40)	Grupo cuantioso (80)	Grupo colosal (160)

DURACIÓN/ALCANCE

0	1	2	3	4	5	6
Unos segundos	Unos minutos	Una hora	Unas horas	Un día	Varios días	Una semana
Toque	Una docena de pasos	A tiro de piedra	Hasta el final de la calle	Varias manzanas de edificios	Toda la comunidad	Toda la metrópolis

NIVEL Y CALIDAD/FUEZA

0	1	2	3	4	5	6
Malo	Adecuado	Bueno	Excelente	Superior	Impecable	Legendario
Débil	Moderada	Fuerte	Seria	Potente	Sobrecogedora	Devastadora

EJEMPLOS DE CALIDAD

6	Una estructura grande, un barco grande, agua potable de glaciación en gran cantidad, un caso fortuito poderoso.
5	Un edificio grande, un barco pequeño, ropa a medida, tecnología fotovoltaica.
4	Vehículo lujoso, chalé lujoso, el caso fortuito típico, tecnología limpia (paneles solares).
3	Un spinner, un bote, un rifle militar, ropa a la moda, una casa familiar.
2	Una pistola manufacturada, ropa respetable, alquilar un apartamento entero, agua de mala calidad.
1	Una navaja, ropa ordinaria, un apartamento compartido, comida o drogas baratas.
0	Una navaja oxidada, ropa de impresión 3D, cabaña prefabricada colgando de otro edificio, una pistola desechable.

EJEMPLOS DE FUERZA

6	Huracán, lava fundida, onda sísmica, vórtice eléctrico.
5	Tecnología militar experimental, tormenta eléctrica brutal, incendio enorme, relámpago.
4	Tecnología militar, ser arrollado por un vehículo en movimiento, una granada, un tornado.
3	Un golpe incapacitante, vientos fuertes, la aceleración del motor de un aeroplano.
2	Un golpe fuerte, la fuerza del viento, una descarga eléctrica, la descarga de un plásmo.
1	Un puñetazo sólido, brisa fuerte, una fuente de luz portátil, un calambre leve.
0	Un empujón, una brisa leve, una chispa.

CALIDAD DE LAS DRONES

	MOVILIDAD	CHASIS
0	Estacionaria	Expuesto
1	Arrastrarse lentamente	Tapado
2	Ruedas/orugas/colchón de aire	Plástico
3	Piernas flexibles y rápidas	Metal
4	Vuelo rápido	Reforzado
5	Vuelo lento a órbita baja	Blindado
6	Vuelo rápido a órbita baja	Seguro

CALLES

Cuando exploréis una zona que aún no conozcáis, podréis usar las siguientes tablas si es necesario. Determina sobre el mapa los límites del barrio si es necesario y ponle un nombre.

PALETA DE COLOR						
	1	2	3	4	5	6
1-3	Vantablack	Enebro	Ámbar	Dorado	Rubio	Cobalto
4/5	Aterciopelado	Blanco	Fucsia	Neón	Ultravioleta	Añil
6	Cardenal	Plateado	Rosa	Fuego	Miel	Grosella

ESTADO DE ÁNIMO					
		VISUALES	SONORAS	OLFATIVAS	
1	Sofocante o bullicioso	1	Vallas y pantallas publicitarias	Música de fondo, tarareada o ecos musicales	Ozono, plástico o cromo ardiendo
2	Vibrante o peligroso	2	Nieve, bruma o niebla constante	Muchos pies caminando, un spinner aterrizando	Polen, serrín, hierba recién segada
3	Estancado o desierto	3	Exhibiciones holográficas interactivas	Un motor se ahoga, el chirrido de los ventiladores	Acre, agradable, dulce, comida rica
4	Vacío o misterioso	4	Sombras densas, luces cegadoras o cambios repentinos de color	Lluvia, voces lejanas, manifestación	Sangre, olores corporales
5	Idílico o romántico	5	Calles pobladas, vendedores, papel inteligente descartado	Vendedores callejeros de comida, anuncios, estática	Agua sulfurosa, productos químicos, humos
6	Triste o tenso	6	Grafitos subversivos, vehículos volando por encima de vuestras cabezas	La sirena de una ambulancia, disparos de armas	Pacana, lavanda, fermento, perfume

	1	2	3	4	5	6
1-2	Geométrica	Urbana moderna	Retrofuturista	Renacentista	Grietas	Puro cemento
3/4	Misteriosa	Cristales espejo	Brutal	Desaturada	Fresca	Monumental
5	Transparente	Opaca	Cromada	Distante	Ultramoderna	Hiper-articulada
6	Muda	Bordes sangrantes	Trash-chic	Art-decó	Monocromática	Noir

DETALLES VARIADOS						
	1	2	3	4	5	6
1	Calles empinadas	Callejones estrechos	Geométrico	Abrasado por el sol	Chabolas verticales	Congestionado
2	Rascacielos	Escaparates	Pasarelas verticales	Dilapidado	Gentrificado	Subvertido
3	Verticalidad	Filas de casas	Laberíntico	Mecánico	Dorados	Desfigurado
4	Residencial	Entretenimiento	Plazas	Arcología	Túneles	Retro
5	Ciclos	Colgantes	Disturbios	Artificial	Señales de tráfico	Pornografía
6	Moda adelantada	Monolítico	Conspiratorio	Peligroso	Interactivo	Abarrotado

	1	2	3	4	5	6
1	Edificios prefabricados	Luces neón azules y rosas	Paneles y espejos solares	Reacción estructural al tiempo	Manifestaciones, protestas y echadores de cartas	Teterías baratas o caras
2	Drones emitiendo anuncios	Arquitectura multicultural	Pintura fotovoltaica	Espacios verdes protegidos bajo cúpulas	Spinners colgando de los edificios	Entrada disimulada o puerta de servicio
3	Soportes estructurales abollados	Patrulla de Centinelas	Calles congestionadas/ población numerosa	Filas de máquinas expendedoras	Vendedores callejeros con tecnología proscrita	Arquitectura monolítica
4	Grafitos/marcas de las bandas	Escaleras y pasarelas verticales	Corredores de datos o SneakerNet	Tráfico de sustancias	Prendas de ropa que reaccionan al tiempo	Superficies empapeladas de papel inteligente
5	Lámparas de cristal llenas de argón	Cables eléctricos a media altura	Erosión provocada por la climatología	Modificaciones y alteraciones corporales	Maquinaria siendo transportada	Cajas de animales transgénicos
6	Videófonos de pago	Maniqués automatizados	Mobiliario urbano electrónico dañado o desaparecido	Árboles, flores y hierba artificial	Mensaje político subversivo	Alta exposición a los rayos solares

TEMA Y ESTÉTICA

PALETA DE COLOR

	1	2	3	4	5	6
1-3	Vantablack	Enebro	Ámbar	Dorado	Rubio	Cobalto
4/5	Aterciopelado	Blanco	Fucsia	Neón	Ultravioleta	Añil
6	Cardenal	Plateado	Rosa	Fuego	Miel	Grosella

ASOCIADA AL TEMA

1	Pérdida de control
2	Empoderamiento
3	Nueva frontera/ micromundo/ subcultura
4	Estratificación de las clases
5	Transhumanismo
6	La condición humana

DESCRITA EN TÉRMINOS DE...

1	Religión/fe	Sistemas mecánicos
2	Procesos biológicos	Excrementos/residuos
3	Fenómenos naturales	Arte
4	Nombres de animales	Anatomía humana
5	Procesos químicos	Cultura pop
6	Pornografía	Publicidad

COMBINADO CON UNA ESTÉTICA...

	1	2	3	4	5	6
1-2	Geométrica	Urbana moderna	Retrofuturista	Renacentista	Grietas	Puro cemento
3/4	Misteriosa	Cristales espejo	Brutal	Desaturada	Fresca	Monumental
5	Transparente	Opaca	Cromada	Distante	Ultramoderna	Hiper-articulada
6	Muda	Bordes sangrantes	Trash-chic	Art-decó	Monocromática	Noir

EDIFICIOS

	1	2	3	4	5	6
MATERIAL	Hormigón	Duracero	Plástico	Madera	Cristal	Aerogel
DETALLES	Flexible	Transparente	Impreso	Cinético	Sintético	Geométrico
FRECUENTE						

	1	2	3	4	5	6
1	Baños comunales	Hotel	Restaurante	Apuestas	Kiosko	Prestamista de Julios
2	Tienda genética	Vertedero	Panadería	Espacio verde protegido	Farmacia	Bar/pub
3	Estación	Club nocturno	Máquinas expendedoras	Parada de transporte público	Lavandería automática	Café
4	Taller de reparaciones	Sala de juegos digitales	Museo controlado por las corporaciones	Alojamiento vertical	Cantina	Residencial (prefabricado)
5	Oficina corporativa menor	Tatuajes	Zapatería	Estacionamiento subterráneo	Dispositivo de emergencias	Agencia de contratación
6	Alojamientos improvisados	Tapadera de SneakerNet	Museo corporativo	Caseta de juegos <i>plug-and-play</i>	Galería de arte	Vendedor de agua de baja calidad

RARA

	1	2	3	4	5	6
1	Armas blancas de calidad	Imprenta 3D	Botica	Chalé pequeño	Almacén de gomeros	Vendedor de comida natural
2	Antro de vicio exótico	Agencia publicitaria	Quiosco	Club subterráneo	Distribuidor de agua limpia	Forja/taller
3	Casa de té	Proveedor de Intranet ilegal	Médico	Vendedor de ciclos o spinners	Colonia de traperos	Tienda náutica
4	Restaurante caro/ futurista	Gimnasio	Jardín	Intermediario de SneakerNet	Casa	Ático
5	Residencia (clase alta)	Anticuario	Taller de desguace	Comisaría	Parque	Monumento
6	Vendedor de tecnología proscrita	Tatuador de datos	Joyerero	Mercado de drones	Estación de energía	Vendedor de armas de fuego

DETALLES

	1	2	3	4	5	6
1	Calidad falsa	Búnker chic	Vegetación muerta	Puntos clave iluminados	Luces que parpadean y zumban	Opresivo/restrictivo
2	Arte subvertido	Vidrieras inteligentes	Pantallas metálicas	Cortinas gruesas y moqueta	Polvo, basura	Desgastado
3	Andrajoso, dañado	Líneas duras	Vintage	Lujoso	Hormigón sin adornos	Recuerdos de una vida pasada
4	Escaleras de caracol	Múltiples entradas	Diseño pragmático	Claraboyas	Toques metálicos	Mecanismo de copia
5	Regulación de la temperatura	Basura sentimental	Bañado en luz artificial	Espacioso, con cúpulas	Ausencia de luz	Comida enlatada
6	Tecnología proscrita	Aparatos reaparaejados	Color poco saturado	Pila de curiosidades o recuerdos	Trash-Chic	Cabina de videófono



APARIENCIA						
{1-2} MASCULINA		{3-4} FEMENINA	{5} ANDRÓGINA, REBELDE, INDIFERENTE		{6} FLUIDA, MISTERIOSA	
1		2	3	4	5	6
1	Alto	Delgado	Encorvado	En forma	Flexible	Bajo
2	Elegante	Angular	Chico	Escultural	Infantil	Rasgos delicados
3	Normal	Alto	Imponente	Corpulento	Debilucho	Seguro
4	Sobrepeso	Esbelto	Nervudo	Rollizo	Sólido	Vulgar
5	Exuberante	Gigantesco	Huesudo	Gordo	Macizo	Rechoncho
6	En los huesos	Diminuto	Ojeroso	Consumido	Muscular	Grueso

TONO DE PIEL						
1		2	3	4	5	6
1-2	Ámbar	Cobre	Ébano	Crudo	Caoba	Pálido
3-4	Bistre	Leche	Marrón	Beis	Sable	Crema
5	Bronce	Grosella	Negro	Jengibre	Dorado	Oliva
6	Alabastro	Calcáreo	Rosa	Florido	Rubio oscuro	Ocre

ESTILO						
1		2	3	4	5	6
1-2	Minimalista	Callejero	Urban Snow Trash	Retro	Vanguardista	Techninja
3-4	Militech	Urban-sleek	Cueros	Fetish wear	Ninja gótico	Techwear
5-6	Rave	Cibergótico	Envoltorios plásticos	Industrial	Clubwear	Militar

Combina objetos de cada lista para crear una muda de ropa:

Capote, sudadera con capucha, verdugo, chaleco de cuello cerrado, traje y corbata, camisa entallada, chaqueta a medida, chaqueta drapeada, calzas, bolero, arnés táctico, vaqueros ajustados, pantalones de camuflaje, chaqueta/sudadera con cuello de pico, vestido con capucha, pantalones jogger, chaqueta con refuerzos, top ajustado, body, pantalones de campana, pantalones caídos, calentapiernas, falda, pantalones tácticos, shorts, manguito, pantalones deportivos, chaqueta Napoleón, pantalones Capri, harén, gabardina, látex, leotardo, kimono, mantón, corsé, chaqueta de bombero, sari, camisa de cuello, tirantes, capa, rodilleras, capucha y velo, guardapolvos grueso, pañoleta, jersey con cuello de cisne, poncho, sudadera de cuello vuelto, camisa de colorines, tabardo, cofia, botas de vaquero, caqui, chaqueta formal, plataformas, pullover, playeras, camisa abotonada, chaleco sin mangas y cuello alto.

Una sola pieza, silueteado, piezas elásticas, fibra de carbono, tratado, desgastado, ajustado, longitud media, detalles sutiles, correas, vinilo, cuello embudo, cuello en pico, unisex, varias tallas más grande, recortado, animado, cuello alto, a rayas, asimétrico, grueso, oscuro, mangas, falso cuero, drapeado y capeado, abocetado, cinturón con fibula, cinchas, partes fijas, sustentador, costuras laterales, maquillaje bonito, anillos engarzados, amplia bisutería, gafas de sol, tobillos al aire, gafas de espejo, cadenas, vintage, retrofuturista, neo ‘80s, rasgado, esmalte de uñas animado, con mallas, plástico, acrílico, de nailon balístico, con circuitería, ultravioleta, collares.

PRENDAS ALEATORIAS

11	Capote	Chaqueta de bombero	Drapeado y capeado
12	Sudadera con capucha	Sari	Abocetado
13	Verdugo	Camisa de cuello	Cinturón con fibula
14	Chaleco de cuello cerrado	Tirantes	Cinchas
15	Traje y corbata	Capa	Partes fijas
16	Camisa entallada	Rodilleras	Sustentador
21	Chaqueta a medida	Capucha y velo	Costuras laterales
22	Chaqueta drapeada	Guardapolvo grueso	Maquillaje bonito
23	Calzas	Pañoleta	Anillos engarzados
24	Bolero	Jersey con cuello de cisne	Amplia bisutería
25	Arnés táctico	Poncho	Gafas de sol
26	Drapeado	Sudadera de cuello vuelto	Tobillos al aire
31	Vaqueros ajustados	Una sola pieza	Gafas de espejo
32	Pantalones de camuflaje	Siluetado	Cadenas
33	Chaqueta/sudadera con cuello de pico	Piezas elásticas	Vintage
34	Vestido con capucha	Fibra de carbono	Capa al hombro
35	Pantalones jogger	Tratado	Bufanda al cuello
36	Chaqueta con refuerzos	Desgastado	Retrofuturista
41	Top ajustado	Ajustado	Neo 80's
42	Body	Longitud media	Rasgado
43	Pantalones de campana	Detalles sutiles	Esmalte de uñas animado
44	Pantalones caídos	Correas	Botas de vaquero
45	Calientapiernas	Vinilo	Mallas
46	Falda	Cuello embudo	Caqui
51	Pantalones tácticos	Cuello en pico	Chaqueta formal
52	Shorts	Unisex	Plástico
53	Manguitos	Varias tallas más grandes	Acrílico
54	Pantalones deportivos	Recortado	De nailon balístico
55	Pantalones caídos	Animado	Plataformas
56	Gabardina	Cuello alto	Con circuitería
61	Látex	A rayas	Pullover
62	Leotardo	Asimétrico	Ultravioleta
63	Kimono	Mitones	Playeras
64	Harén	Grueso	Camisa abotonada
65	Corsé	Underground	Chaleco sin mangas y cuello alto
66	Mantón	Detalles en falso cuero	Con circuitería

COLORES

11	Plata metalizada
12	Verde fosforito
13	Gris metal
14	Blanco y negro
15	Naranja australiano
16	Ámbar bastardo
21	Verde cuello de pato
22	Rosa borracho
23	Óxido fuerte desgastado
24	Brandy llama ardiente
25	Rojo cardenal
26	Rosa galante excitante
31	Azul maqueado
32	Verde piscina
33	Cerúleo
34	Rosa fucsia
35	Vantablack
36	Naranja de Jaffa
41	Sombra magenta
42	Rosa barroca
43	Supervioleta (ultravioleta + infrarrojo)
44	Actínico (un ultravioleta que duele a los ojos)
45	Amarillo-amarronado
46	Ultra índigo
51	Amor rojo-púrpura
52	Púrpura-negro gélido
53	Ocaso blanco (rojo y púrpura)
54	Cardenal
55	Granito
56	Verde amarillento
61	Amarillo maizal
62	Rojo de aprobación
63	Plata argenta
64	Gradiente arcoíris
65	Ultra verde iridiscente
66	Zaffre azul cobalto

RAÍCES

--	--	--	--	--	--

METAS

	1	2	3	4	5	6
1-3	Seguridad	Autonomía	Experiencia	Fama	Auxilio	Redención
4-5	Venganza	Devoción	Anarquía	Esperanza	Reconciliación	Alimentarse
6	Diversión	Dominio	Revolución	Muerte	Protección	Indulto

METODOLOGÍA PREFERIDA

	1	2	3	4	5	6
1-3	Subterfugio	Intimidación	Espionaje	Unir fuerzas	Engañar	Perseverancia
4-5	Fuerza bruta	Extorsión	Seducción	Interrupción	Violencia	Colaboración
6	Intrigas	Politiqueo	Debate	Suplicar	Alegaciones	Traición

OFICIOS HABITUALES

	1	2	3	4	5	6
1	Matón	Boticario (sin licencia)	Granjero vertical	Diseñador holográfico	Botánico	Dependiente
2	Guardia	Diseñador de ropa	Deslizador	Reclutador	Conservador	Mercenario
3	Conductor	Técnico de mantenimiento	Estafador	Intermediario	Tatuador	Nostálgico
4	Electricista	Canario	Johnson corporativo	Mecánico	Influencer	Traficante de drogas
5	Soldador	Estibador	Obrero	Estilista	Creador de contenidos	Intérprete/traductor
6	Comerciante	Ingeniero de impresión 3D	Técnico de energías alternativas	Trabajador sexual	Correo	Analista

OFICIOS HABITUALES

	1	2	3	4	5	6
1	Freelancer	Revivalista de extinciones	Artista	Chivato/espía	Banquero de semillas	Especialista en mercadotecnia
2	Perista	Experto en robótica	Trazador	Científico experto en biotecnología	Trabajador cualificado	Ingeniero computacional
3	Tatuador de datos	Cibernetista	Hombre del tiempo	Proveedor de vicio	Medidor de carbono	Programador
4	Músico	Geoingeniero	Arquitecto virtual	Ingeniero de sistemas de reciclaje	Académico/erudito	Coordinador de producción
5	Empresario	Educador	Traficante de información	Especialista en comunicaciones	Auditor	Profesional médico
6	Centinela	Piloto de drones	Criptólogo	Planificador	Técnico de soporte	Detective privado

IMPLANTES

Una serie de ejemplos a la hora de cómo podríais modificar los cuerpos de vuestros personajes o implantar cibernética (mecánica de otro tipo).

11	Tatuaje bioluminiscente
12	Cámara ocular
13	Imanes biológicos
14	Iris oculares cambiantes de color
15	Sensibilidad de la piel aumentada
16	Cabellos artificiales/LED
21	Potenciación del olfato
22	Filtros nasales
23	Modulador de la voz
24	Brillos o espejos dérmicos
25	GIF animados subdérmicos
26	Tatuarse el iris y la línea de los ojos
31	Piel que cambia de tono según el estado de humor
32	Piel transparente
33	Piel cromada
34	Uñas con arte animado
35	Tatuajes fosforescentes
36	Tatuajes de datos
41	Lengua bífida
42	LED subdermal
43	Cronómetro subdermal
44	Chip RFID
45	Implante subdermal
46	Anillos en el cuello
51	Ennegrecimiento de los dientes
52	Piercings superficiales
53	Piercings largos (anillas)
54	Escarificación
55	Piercings en los pezones
56	Implante microdermal
61	Implante transdermal
62	Tatuaje bajo los ojos
63	Diente hueco
64	Cuerpo totalmente tatuado
65	Agujero artístico en la mejilla
66	Dibujos de alheña

1-3: NINGUNA		4-5: TIRA UNA VEZ		6: TIRA DOS VECES		
	1	2	3	4	5	6
1-2	Visión teleóptica	Cibermiembro	Bolsillo subdérmico	Bomba de adrenalina	Potenciador sináptico	Sistema de adquisición de blancos
3-4	Conector de datos	Mano herramienta o modular	Cibermiembro	Arma oculta	Interfaz smartlink	Refuerzo óseo
5-6	Visión telescópica	Sintetizador de voz	Amplificación del oído	Refuerzo muscular	Dermis adaptativa	Injertos cerebrales

	BANDA
NOMBRE / PRONOMBRE	ALIAS

ASPECTO	
FABRICANTE: TRUESEED, SEGURIDAD, SUSTENTO, INFORMACIÓN, INTRAREACH	FUNCIÓN: ADMINISTRACIÓN, COMPAÑÍA, ENTRETENIMIENTO, PLACER, REPRESENTACIÓN, TRABAJOS DOMÉSTICOS

VICIO: Para satisfacer tu vicio, tienes que servir a tu patrón. Háblalo con el DJ para establecer quién es tu patrón, que puede ser interpretado por otro jugador o el DJ. El tipo de servicio exacto será una extrapolación refinada de la función.

ESTRÉS		EMOCIONES		
				AMOR, ASOMBRO, DISGUSTO, IRA, GOZO, MIEDO, REMORDIMIENTO, TRISTEZA
IMPLANTES				
DAÑO				CURACIÓN
3			NECESITAS AYUDA	Reloj de curación
2			-1D	ESTÁNDAR
1			EFFECTO REDUCIDO	PESADA ESPECIAL

DROGAS: GOZO, MILANO, PROBLEMAS, RECREO

NOTAS

Gozo: Euforia, energía infatigable, mala coordinación motora, olvidos.

Milano: Visiones inspiradoras, disociación, vértigo y coma.

Problemas: Alucinaciones, paranoia, escalofríos y parálisis, náuseas intensas.

Recreo: Calor intenso, aumento del apetito, ataques de risa incontrolada, agresividad.

Todas las capacidades especiales del Perfecto solo pueden ser elegidas por otros personajes como avance Veterano gastando **2 Julios** y estando fuera de la partida durante el siguiente golpe, mientras se recuperan de la cirugía o modificación.

	REUNIR INFORMACIÓN
	» ¿Quién aquí tiene necesidades insatisfechas?
	» ¿Cómo puedo pasar desapercibido?
	» ¿Dónde puedo encontrar belleza aquí?
	» ¿Qué pretende hacer?
	» ¿Dónde estará seguro?
	» ¿Quién de aquí me desea a mí o a mis servicios?
	» ¿Quién es el más importante aquí?

PERFECTO

PERSONA SINTÉTICA CODIFICADA PARA TRABAJAR

CAPACIDADES ESPECIALES

Diseño Específico: Has sido diseñado desde cero para realizar una **función**. Este hecho se manifiesta en todas tus conductas, de un modo muy parecido a como los seres humanos reflejan el miedo o el sexo. A la hora de cumplir tu función, tus creadores consideraron que la mayoría de las emociones no eran necesarias y, por ello, no eres capaz de sentirlas. Elige y apunta **1 emoción**. Siempre que vayas a sufrir un **trauma**, en su lugar apunta **1 emoción**.

- **Aplopo Perfecto:** Cuando te **esfuerces**, puedes añadir uno de los beneficios siguientes a los normales: *a) realizas la proeza con gracia inhumana o b) realizas la tarea con precisión absoluta.*
- **Aprendizaje Mecánico:** Puedes gastar **2 puntos de Estrés** para usar el valor de **acción** que tengas más alto a la hora de resolver una acción distinta. Debes describir la forma inusual en que recurres a estos conocimientos o movimientos reflejos.
- **Belleza Sobrecogedora:** Cuando recurras a la belleza de tu rostro, voz o movimientos para influenciar una o más mentes humanas ganas **+1d**. Cuando ignores el contexto o situación subyacente, también ganas **PX**.
- **Cambios Faciales Adaptativos:** Casi por instinto, ajustas tus rasgos faciales y lenguaje corporal para relajar a tus interlocutores. Aumentas **el grado de efecto** en uno cuando **reúnas información** relacionándote cara a cara con alguien. En consecuencia, puedes preguntarle gratuitamente al DJ: *«¿Qué es lo que me dicen y no deberían?».*
- **Esqueleto de Polímeros Especializados:** Tus miembros y articulaciones son mucho más flexibles que los de los seres humanos normales. Las inmovilizaciones, luxaciones y ataques basados en los puntos de presión típicos no funcionan contra ti. Puedes torcer y contorsionar tus miembros tanto como desees, permitiéndote atravesar cualquier hueco, siempre que entre la cabeza.
- **Farmacina Integrada:** Puedes gastar **1 punto de Estrés** para secretar **drogas** a través de la piel o la saliva. Podéis elegir la dosis (suave, moderada, sobredosis) y tiempo de incubación (segundos, minutos, horas). El personaje es inmune a todas las drogas y venenos. Cuando adquieres esta capacidad, eliges una de las **drogas** de la lista de la izquierda. Es posible adquirir esta capacidad una segunda vez, para añadir una droga adicional.
- **Modelo de Lujo:** Puedes gastar tu **protección especial** para **resistir una consecuencia** relacionada con la sospecha o falta de decoro, o para esforzarte durante una **situación social**.

AMIGOS PELIGROSOS

- ▲▼ Ciserol, una bruja codiciosa
- ▲▼ Lee Duk Hwa, ejecutivo sentimental
- ▲▼ Masayoshi Tenokai, activista
- ▲▼ Profesor Singh, científico renegado
- ▲▼ Seis, nuevo modelo de tu producción

OBJETOS

- Compartimento interno
- ■ Drogas recreativas
- Duplicador de datos biométricos
- Kit de alteración facial
- *inyector de neurotoxinas*
- n ■ ■ *Vestimenta lujosa*

XP

- » Cada vez que realices una tirada de acción desesperada, anota un PX en el atributo asociado a la acción realizada.
- Al final de cada sesión, por cada desencadenante de debajo, anota un PX (en tu contador de estrés, de libreto o en un atributo) o anota 2 PX si ocurre en múltiples ocasiones.
- » Afrontaste una situación recurriendo a la gracia o sutileza.
 - » Expresaste tus creencias, impulsos, raíces o transfondo.
 - » Luchaste contra problemas asociados a tu vicio, raíces o traumas durante la partida.

TRABAJO EN EQUIPO

- » Ayudar a otro personaje
- » Liderar una acción en grupo
- » Realizar preparativos
- » Proteger a otro personaje

PLANIFICACIÓN Y CARGA

Elegid un plan y proporcionad detalle.
Elige tu carga para la operación.

Asalto frontal: Dónde atacar
Caso fortuito: Tecnología especializada
Engaño: Método

Sigilo: Donde infiltrarse
Social: Individuo a convencer
Transporte: Ruta y medios

LIBRETO

LIBRETO

ESTRÉS

ESTRÉS

DESTREZA

DESTREZA		
☐	☐	☐ ACECHAR
☒	☐	☐ AFINAR
☐	☐	☐ DESTROZAR
☐	☐	☐ PELEAR

PERSPICACIA

PERSPICACIA

● ● ● ● ●	ANALIZAR
● ● ● ● ●	CAZAR
● ● ● ● ●	ESTUDIAR
● ● ● ● ●	TRASTEAR

A bar chart titled 'PERSPICACIA' showing scores for four activities. The y-axis has five levels. The bars are: ANALIZAR (level 4), CAZAR (level 3), ESTUDIAR (level 4), and TRASTEAR (level 4).

VOLUNTAD

VOLUNTAD

Respuesta	Porcentaje
De acuerdo	100%
En desacuerdo	0%

● CONTROL
● INFLUIR
● HACKEAR
● SOCIALIZAR

DADO ADICIONAL

ESFUÉRZATE (gasta 2 puntos de estrés) o acepta una **PROPAGACIÓN**

CARGA ♦ 3 ligera ♦ 5 normal ♦ 6 pesada

- ☐ Antifaz
- ☐ Arma grande
- ☐ Arma improvisada
- ☐ Armas blancas (1 o 2)
- ☐ Batido energético (+1 julio)
- ☐ Caja de herramientas
- ☐ CAT
- ☐ *Equipo de comunicaciones*
- ☐ Equipo de infiltración
- ☐ Equipo de subterfugio
- ☐ Fuente de luz portátil
- ☐ Herramientas de demolición
- ☐ Interfaz / equipo de hackeo
- ☐ Pantalla
- ☐ Pistola desechable
- ☐ Segunda pistola desechable
- ☐ Protección ☐ +1 Pesada
- ☐ Recarga (+1 julio)
- ☐ Tecnología especializada

	BANDA
NOMBRE / PRONOMBRE	ALIAS
ASPECTO	
FABRICANTE: TRUESEED, SEGURIDAD, SUSTENTO, INFORMACIÓN, INTRAREACH	FUNCIÓN: ADMINISTRACIÓN, COMPAÑÍA, ENTRETENIMIENTO, PLACER, REPRESENTACIÓN, TRABAJOS DOMÉSTICOS

VICIO: Para satisfacer tu vicio, tienes que servir a tu patrón. Háblalo con el DJ para establecer quién es tu patrón, que puede ser interpretado por otro jugador o el DJ. El tipo de servicio exacto será una extrapolación refinada de la función.

ESTRÉS

EMOCIONES

AMOR, ASOMBRO, DISGUSTO, IRA, GOZO, MIEDO, REMORDIMIENTO, TRISTEZA

IMPLANTES

DAÑO		CURACIÓN
3		NECESITAS AYUDA
2		-1D
1		EFECTO REDUCIDO

Trauma + Vicio > Obsesión. Tu obsesión es tanto una forma de **conducta** como una **fijación**. Estos dos ejes se combinan para crear la obsesión.

CHASIS

Cuando eliges un chasis, este viene de serie con varios módulos:

JULIOS

CHASIS

Cuando eliges un chasis, este viene de serie con varios módulos:

- **CONECTOR** (tamaño de un maletín): Una caja reforzada para transportar el cerebro que puede conectarse a vehículos o sistemas informáticos sobre la marcha. No puede moverse por sí sola ni interactuar físicamente. **[CARGA MÁXIMA 3]**.
Módulos específicos: *Firmware adaptable, firewalls reforzados.*
- **MEDIANO** (tamaño humano): El chasis puede tener forma humanoide o de animal artificial. **[CARGA MÁXIMA 5]**.
Módulos específicos: *Batería de larga duración, reflejos incrementados.*
- **GRANDE** (tamaño de un coche, +1 a escala): Un tanque arácnido, un sedán de carreras. Se trata de algo grande, obvio y peligroso. **[CARGA MÁXIMA 6]**.
Módulos específicos: *Instrumental de fugas, refuerzos ablativos.*

MÓDULOS

Los módulos siguientes funcionan en cualquier chasis (*módulo de figoneo, módulo de pulsos aturdidores, módulo de falsificación de identidad y módulo de gel desacelerador*). Da igual el chasis que sea, debes emplear **CARGA 1** para usar un **módulo** durante un golpe.

MÓDULO DE FALSIFICACIÓN DE IDENTIDAD: Genera lecturas biométricas y credenciales de identidad digital falsas; es necesario haber creado las identidades falsas previamente para poder imitarlas.

MÓDULO DE FISGONEO: Libera un diminuto dron autónomo que transmite señales de video y audio de forma inalámbrica a corta distancia.

MÓDULO DE GEL DESACELERADOR: Similar a un airbag, el módulo genera una burbuja de gel antes de producirse un choque, permitiéndote caer desde cualquier altura o mitigar el daño sufrido al chocar con una superficie. Contiene una dosis de este gel.

MÓDULO DE PULSOS ATURDIDORES: Libera un pulso electromagnético inaudible capaz de incapacitar a seres humanos normales.

- ⊗ **BATERÍA DE LARGA DURACIÓN:** Gracias a los recicladores cinéticos y las técnicas avanzadas de almacenamiento de energía, puedes actuar durante fases prolongadas. Esto te permite desplegarle en tu posición antes del golpe y otorga un uso extra gratuito de cualquier otro **módulo**.
- ⊗ **FIREWALLS REFORZADOS:** Añade una colección de *hardware y software* avanzados al **conector** para protegerlo contra las amenazas digitales. Puedes gastar este módulo como si fuera un **blindaje** contra **consecuencias** relacionadas con el piraterío y virus informáticos.
- ⊗ **FIRMWARE ADAPTABLE:** Permite instalar el **conector** sobre la marcha en mecanismos que no han sido diseñados para esta funcionalidad. Incluye una serie de puertos, conectores y adaptadores diseñados para integrarse con prácticamente cualquier cosa (vehículos, redes de computadoras, instrumentos de seguridad, etcétera).
- ⊗ **INSTRUMENTAL DE FUGAS:** Este módulo incluye un taladro, ariete, alameda y cargas explosivas. Te permite atravesar de forma violenta la mayoría de paredes y barreras físicas convencionales, creando un agujero de tamaño suficiente para nuestro chasis.
- ⊗ **REFLEJOS INCREMENTADOS:** El chasis incluye una serie de subprocesadores integrados y tecnología táctica avanzada que te permite responder con rapidez a una amplia variedad de situaciones y amenazas. Siempre que haya alguna duda sobre qué acción tomar primero, tú irás antes.
- ⊗ **REFUERZOS ABLATIVOS:** Varias capas blindadas y capas adicionales de blindaje refuerzan las defensas exteriores normales del chasis. Podéis gastar este módulo como si fuera un **blindaje** para mitigar por completo el daño recibido, da igual su nivel.

INTERFECTO

UN CEREBRO CONECTADO A UN CHASIS CIBERNÉTICO

CAPACIDADES ESPECIALES

Cuando ganes una nueva capacidad (excepto Veterano) añade también un mantenimiento

Insensible: Eres un **conector**, un cerebro en una caja. Elegiste, o no te quedó más remedio que, sacrificar tu cuerpo para continuar persiguiendo tus **obsesiones (elige 2)**. Es posible reconstruir o sustituir un **chasis** si es dañado, pero si se estropea el conector, se acabó. Si tu **chasis** es destruido, puedes instalar tu conector en otro, o conectarte a un vehículo/sistema sobre la marcha. Si alguna vez sufres un **trauma**, en su lugar recibirás **daño de nivel 3 (sobrecarga)**.

- **Contra Viento y Marea:** Tu conector y tus chasis están diseñados para soportar o mitigar los efectos de los casos fortuitos y poder actuar con libertad en ellos. Gasta **2 puntos de Estrés** para extender esta protección a una persona que puedas tocar.
- **Escáneres:** Sufre **1 punto de Estrés** para superar los límites sensoriales humanos. Por ejemplo, ver a través de paredes (o esquinas), sentir campos electromagnéticos o «ver» los datos biométricos de los presentes.
- **Más que Humano:** Sufre 1 punto de Estrés para realizar una proeza de fuerza o tener velocidad extrema (correr más rápido que un vehículo, hacer pedazos el hormigón con las manos desnudas, saltar varios pisos, etc.).
- **Recaderos:** Has establecido una red de individuos amistosos con los que trabajar. Cuando realices una **tarea de descanso** por tu cuenta, puedes añadir **+1d** a la tirada. Durante los **fases de descanso**, tus ayudantes y técnicos pueden realizar una **tarea de descanso** adicional de forma gratuita para ti (o más, pagándolas).
- **Sín Límites:** Elige entre **Destreza**, **Perspicacia** y **Voluntad**. Tu valor máximo en las acciones asociadas a ese atributo pasa a ser **5**. También ganas **+1d** a las **tiradas de resistencia** con el atributo elegido.
- ● **Veterano:** Elige una **capacidad especial** de otra fuente.

AYUDANTES Y TÉCNICOS

- ▲▼ Ágata, una erudita molesta
- ▲▼ Astrid, un artista visionario
- ▲▼ Bao Xu, un representante el
- ▲▼ Jagmeet, un capaz ingeniero
- ▲▼ Tinh, un agotado médico

CHASIS

- Conector (3 carga máx)
- Mediano (5 carga máx)
- Grande (6 carga máx)

Los módulos en cursiva están disponibles para todos los chasis. Los chasis vienen con módulos específicos. Ver sección de la izquierda para más detalles.

XP

- » Cada vez que realices una tirada de acción desesperada, anota un PX en el atributo asociado a la acción realizada.
- Al final de cada sesión, por cada desencadenante de debajo, anota un PX (en tu contador de estrés, de libreto o en un atributo) o anota 2 PX si ocurre en múltiples ocasiones.
- » Cuando dominas una situación recurriendo a la tecnología o empleas fuerza abrumadora.
 - » Expresaste tus creencias, impulsos, raíces o trasfondo.
 - » Luchaste contra problemas asociados a tu vicio, raíces o traumas durante la partida.

TRABAJO EN EQUIPO

- » Ayudar a otro personaje
- » Liderar una acción en grupo
- » Realizar preparativos
- » Proteger a otro personaje

PLANIFICACIÓN Y CARGA

Elegid un plan y proporcionad detalle.
Elige tu carga para la operación.

Asalto frontal: Dónde atacar
Caso fortuito: Tecnología especializada
Engaño: Método

Sigilo: Donde infiltrarse
Social: Individuo a convencer
Transporte: Ruta y medios

TRAIT	PERCENTAGE	BAR CHART
LIBRETO	100%	10 bars (all full)
ESTRÉS	75%	10 bars (7.5 full)
DESTREZA	50%	10 bars (5 full)
ACECHAR	25%	10 bars (2.5 full)
AFINAR	25%	10 bars (2.5 full)
DESTROZAR	25%	10 bars (2.5 full)
PELEAR	25%	10 bars (2.5 full)
PERSPICACIA	75%	10 bars (7.5 full)
ANALIZAR	25%	10 bars (2.5 full)
CAZAR	25%	10 bars (2.5 full)
ESTUDIAR	25%	10 bars (2.5 full)
TRASTEAR	25%	10 bars (2.5 full)
VOLUNTAD	75%	10 bars (7.5 full)
CONTROL	25%	10 bars (2.5 full)
INFLUIR	25%	10 bars (2.5 full)
HACKEAR	25%	10 bars (2.5 full)
SOCIALIZAR	25%	10 bars (2.5 full)

DADO ADICIONAL

ESFUÉRZATE (gasta 2 puntos de estrés) o acepta una **PROPAGACIÓN**

MÓDULOS DE CHASIS

- ☐ Falsificación de identidad
- ☐ Fisgoneo
- ☐ Gel desacelerador
- ☐ Pulsos aturdivores
- ☐ Batería de larga duración
- ☐ Firewalls reforzados
- ☐ Firmware adaptable
- ☐ Instrumental de fugas
- ☐ Reflejos incrementados
- ☐ Refuerzos ablativos

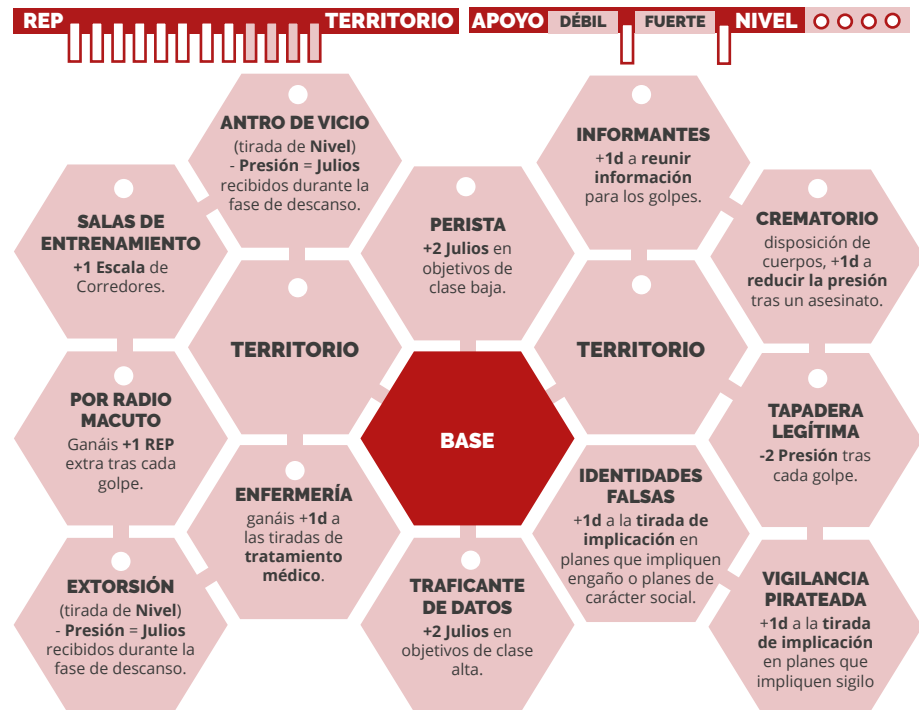
REUNIR INFORMACIÓN

- » ¿A qué debo prestar atención?
- » ¿Cómo puedo encontrar [X]?
- » ¿Dónde está la debilidad aquí?
- » ¿Quién me teme más?
- » ¿Qué es lo más peligrosos?
- » ¿Qué tiene valor para mí aquí?

NOMBRE

REPUTACIÓN

BASE



REP **TERRITORIO** **APOYO** **DÉBIL** **FUERTE** **NIVEL** **○ ○ ○ ○ ○**

PRESIÓN **BÚSQUEDA** **JULIOS** **CÁMARA ACORAZADA**

Cuando la banda avanza, cada PJ aumenta su Reserva en Nivel +2

LIMPIADORES

MERCENARIOS A SUELDO

CAPACIDADES ESPECIALES

Equipamiento Militar: Habéis desarrollado tecnología especial que os permite destruir casos fortuitos. Podéis **sufrir 3 puntos de Estrés** para emplear esta tecnología y destruir un caso fortuito, pero solo tras superarlo como obstáculo.

- **Letales:** Cada PJ gana **un punto de acción** en **Acechar, Cazar o Pelear** (hasta un valor máximo de tres puntos de acción).
- **Depredadores:** Ganáis **+1d** a la **tirada de implicación** cuando recurráis al sigilo o subterfugio para cometer un asesinato.
- **Guarida Subterránea:** Hay un segundo lugar que, para vosotros, es como estar en vuestra propia casa: un club nocturno, antro de vicios, etc. Tiene las mismas cualidades que vuestra base. Cuando **reunáis información** en este lugar, ganáis **+1 al nivel de resultado**.
- **Leales Hasta la Muerte:** Cuando uno de los PJ **Controle** a vuestros **seguidores** en un **combate**, estos lucharán hasta el amargo final, sin aceptar la derrota (no quedan fuera de combate al sufrir **daño** de nivel 3).
- **Patrón:** Solo os cuesta la mitad de los julios normales mejorar el **nivel** de la banda.
- **Puerta Giratoria:** El Consejo Corporativo mira hacia otro lado a la hora de perseguir algunas de vuestras actividades. No sufrís **presión** extra cuando se produzca algún asesinato durante un golpe.
- **Sin Dejar Huella:** Cuando realizáis una operación con discreción o lográis que parezca un accidente, ganáis la mitad del valor de **rep** del objetivo (redondeando hacia arriba) en lugar de cero. Si acabáis la **fase de descanso** con **0 de presión**, también ganaréis **un punto de rep**.
- ● ● **Veterano:** Elegid una **capacidad especial** de otra banda.

PX DE BANDA

Al final de cada sesión, por cada desencadenante de debajo, anota un PX (en tu contador de libreto o en un atributo) o anota 2 PX si ocurre en múltiples ocasiones.

- » Ejecutar con éxito un "accidente", desaparición, asesinato o secuestro.
- » Enfrentaros a desafíos superiores a vuestras capacidades.
- » Reforzar vuestra reputación o desarrollarla.
- » Expresar las metas, impulsos, el conflicto interno o la naturaleza intrínseca de la banda.

CONTACTOS

- Aoife, un mirlo acuático
- Cian, un enlace forjado
- Korcha, un deslizador
- Lavante, un supervisor
- Leticia, arregladora
- Vinicious, un Auditor

MEJORAS DE BANDA

- Cinchas tácticas
- Contactos en el trullo
- Adeptos de élite
- Corredores de élite
- ■ ■ Endurecidos

TERRENOS DE CAZA: ACCIDENTE, ASESINATO, DESAPARICIÓN, SECUESTRO

SEGUIDOR **PANDILLA** **EXPERTO**

SEGUIDOR **PANDILLA** **EXPERTO**

SEGUIDOR **PANDILLA** **EXPERTO**

SEGUIDOR **PANDILLA** **EXPERTO**

DEBILITADO **MALTRECHO** **LESIONADO** **PROTECCIÓN**

Base

- □ Spinner
- □ Barca
- Alojamientos
- □ Cámara acorazada
- Oculta
- □ Segura
- Taller

Entrenamiento

- Destreza
- Perspicacia
- Voluntad
- Personal
- □ □ Maestría

Calidad

- Armas
- Equipo general
- Herramientas
- Suministros
- Tecnología especializada

Seguidores

Mejorarlos cuesta
Nuevo seguidor: 2
Añadir categoría: 2



NOMBRE _____ REPUTACIÓN _____

BASE



PRESIÓN [Barra de 10 segmentos] **BÚSQUEDA** [Barra de 10 segmentos] **JULIOS** [Barra de 10 segmentos] **CÁMARA ACORAZADA** [Barra de 10 segmentos]

Cuando la banda avanza, cada PJ aumenta su Reserva en Nivel +2

VENTAJAS DE LOS VEHÍCULOS

Ágil: El vehículo responde con facilidad a las órdenes. Se considera una **ayuda** a la hora de realizar maniobras peligrosas.

Resistente: El vehículo seguirá funcionando incluso cuando esté **roto**.

Simple: El vehículo es muy fácil de reparar. Cura todo el **daño** que haya sufrido durante las **fases de descanso**.

DEFECTOS DE LOS VEHÍCULOS

Costoso: El mantenimiento del vehículo cuesta **2 Julios** (en lugar de uno) por **fase de descanso**.

Illegal: El vehículo emplea tecnología proscrita. Sufrís **+2 de presión** cuando lo empleéis en un golpe, pero también ganáis **+1d** cuando la velocidad sea importante.

Llamativo: El vehículo llama mucho la atención. Sufrís **+1 de presión** al completar un golpe.

CICLEROS

PANDILLEROS EN CICLOS

CAPACIDADES ESPECIALES

Fast & Furious: Disfrutáis de tecnología especializada que os permite huir o evitar los casos fortuitos. Podéis sufrir **2 puntos de Estrés** para escapar de cualquier caso fortuito.

● **Sabiduría Callejera:** Cada PJ gana **un punto de acción** en **Cazar, Destrozar** o **Pelear** (hasta un valor máximo de tres puntos de acción).

● **Demonios Sobre Ruedas:** Cuando participéis en un conflicto entre vehículos, ganáis **+1 al grado de efecto** a la hora de dañar otros vehículos o comparar vuestras velocidades. Vuestro vehículo también gana **protección**.

● **Enemigos Públicos:** El miedo es tan bueno como el respeto. Podéis añadir los **niveles de búsqueda** a vuestros territorios para determinar su total.

● **Forjados en la Batalla:** Cada PJ ha vivido en sus carnes una experiencia cruel que lo ha insensibilizado. Ganáis **+1d** a vuestras **tiradas de resistencia**.

● **Hombro con Hombro:** Cuando luchéis junto a vuestros **seguidores** en combate, estos ganan **+1d** a las acciones de **trabajo en equipo (preparativos o acciones de grupo)**. Todos vuestros **seguidores** ganan gratuitamente la **categoría Adeptos** (si ya son adeptos, pueden añadir otra **categoría** distinta).

● **Perros de Guerra:** Cuando estéis en guerra con otra facción (**Estatus -3**), vuestra banda no sufre la penalización habitual al **apoyo**. También seguís teniendo dos **tareas de descanso** en lugar de una.

● **Uno Más en la Familia:** Podéis crear uno de vuestros vehículos como si fuera un **seguidor** (aunque emplea las ventajas y defectos de vehículo). Su **calidad** es siempre igual al **nivel+1** de la banda.

● ● ● **Veterano:** Elegid una **capacidad especial** de otra banda.

PX DE BANDA

Al final de cada sesión, por cada desencadenante de debajo, anota un PX (en tu contador de libreto o en un atributo) o anota 2 PX si ocurre en múltiples ocasiones.

» Ejecutar con éxito una batalla callejera, una extorsión, sabotaje o un atraco.

» Enfrentaros a desafíos superiores a vuestras capacidades.

» Reforzar vuestra reputación o desarrollarla.

» Expresar las metas, impulsos, el conflicto interno o la naturaleza intrínseca de la banda.

CONTACTOS

● Ella, médico callejero

● Fleur, un armero

● Ilija, un ejecutivo corporativo

● Jimena, una canario

● Keiko, una chivata de los Centinelas

● Sook, propietario de un club nocturno

MEJORAS DE BANDA

■ Contactos en el trullo

■ Monturas

■ Adeptos de élite

■ Trotamundos de élite

■ ■ ■ Acerados

SEGUIDOR PANDILLA EXPERTO

Adeptos

SEGUIDOR PANDILLA EXPERTO

SEGUIDOR PANDILLA EXPERTO

SEGUIDOR PANDILLA EXPERTO

DEBILITADO MALTRECHO LESIONADO PROTECCIÓN

Base

■ Ciclos
■ Barca
■ Alojamientos
■ Cámara acorazada
■ Oculta
■ Segura
■ Taller

Entrenamiento

■ Destreza
■ Perspicacia
■ Voluntad
■ Personal
■ ■ ■ Maestría

Calidad

■ Armas
■ Equipo general
■ Herramientas
■ Suministros
■ Tecnología especializada

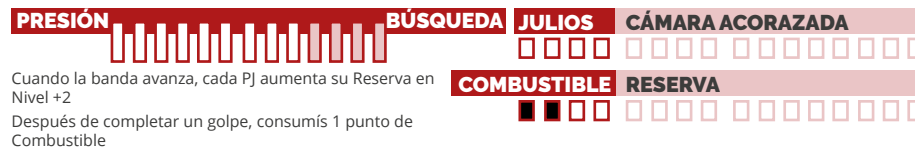
Seguidores

Mejorarlos cuesta
Nuevo seguidor: 2
Añadir categoría: 2



REPUTACIÓN

BASE



Llamativo: El vehículo llama mucho la atención. Sufrís **+1 de presión** al completar un golpe.

LADRONES Y PIRATAS AÉREOS

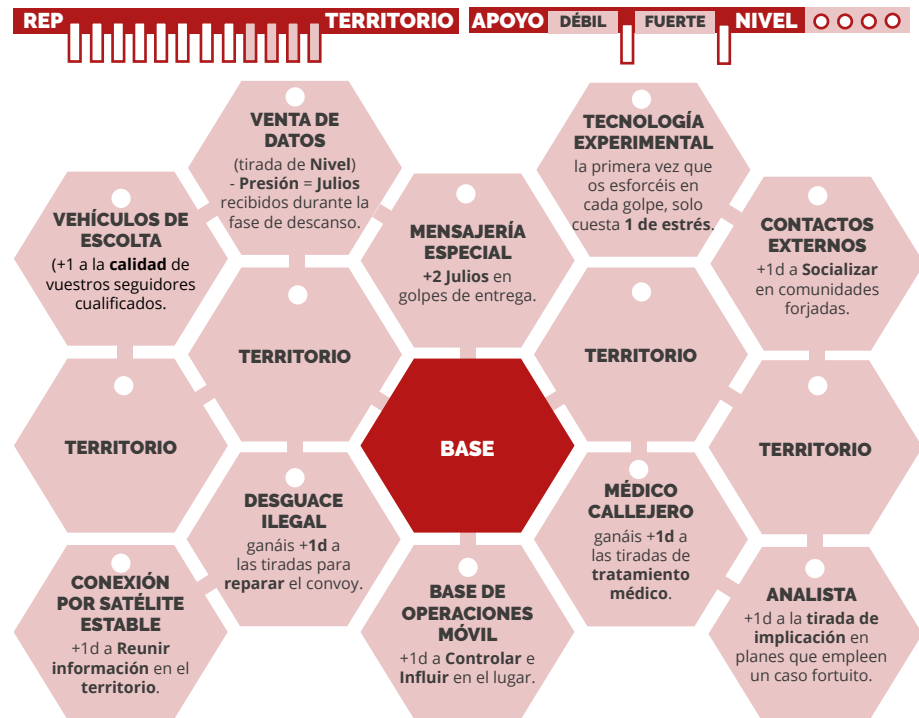
PX DE BANDA

Mejorarlos cuesta
Nuevo seguidor: 2
Añadir categoría: 2



NOMBRE _____ REPUTACIÓN _____

BASE



REP **TERRITORIO** **APOYO** **DÉBIL** **FUERTE** **NIVEL** **○ ○ ○ ○ ○**

PRESIÓN **BÚSQUEDA** **JULIOS** **CÁMARA ACORAZADA**

Cuando la banda avanza, cada PJ aumenta su Reserva en Nivel +2

VENTAJAS DEL CONVOY

Equipado: El convoy tiene equipo especializado que realiza una **ayuda** a la hora de buscar casos fortuitos.

Resistente: El vehículo seguirá funcionando incluso cuando esté **roto**.

Simple: El vehículo es muy fácil de reparar. Cura todo el **daño** que haya sufrido durante las **fases de descanso**.

DEFECTOS DEL CONVOY

Costoso: El mantenimiento del vehículo cuesta **2 Julios** (en lugar de uno) por **fase de descanso**.

Llamativo: El convoy llama mucho la atención. Sufrís **+1 de presión** al completar un golpe.

Melindroso: El vehículo está **reaparejado**. Tienes **-1** un punto de calidad cuando lo uséis fuera de Refugio 1.

ERRANTES

UN CONVOY DE INCONFORMISTAS

CAPACIDADES ESPECIALES

Lecturas: Habéis desarrollado una forma de extraer información de los casos fortuitos. Podéis **sufrir 3 puntos de Estrés** para emplear esta tecnología, pero solo tras superar el caso fortuito como obstáculo.

- **Aprendizaje Cinestésico:** Cada PJ gana **un punto de acción** en **Destrozar**, **Estudiar** o **Influir** (hasta un valor máximo de tres puntos de acción).
- **Aguante:** Ganáis **+1d** a las **tiradas de resistencia** frente a casos fortuitos. También ganáis **+1d** a las **tiradas de tratamiento** médico para curar el **daño** provocado por un caso fortuito.
- **Aventurero:** Cada PJ gana un **Vicio** adicional: Temerario. Cuando os entreguéis a este **vicio** y queráis satisfacerlo, tendréis que ir en busca de emociones fuertes. No podéis sufrir un **abuso** por eliminar más **Estrés** del acumulado de esta forma.
- **Comunicadores Subvocales:** Podéis pagar **1 punto de Estrés** para realizar **trabajo de equipo** con cualquier otro miembro de la banda, independientemente de la distancia que os separe.
- **Configuración del Terreno:** Ganáis **+1d** a **Acechar** y **Cazar** cuando lideréis una **acción de grupo** donde participe toda la banda.
- **Echar Raíces:** Cuando compartáis un momento de intimidad comunal durante una **fase de descanso**, todos los presentes podéis hacer una tirada para **reducir el Estrés** como si os hubierais **entregado a vuestros vicios**.
- **Locutor:** Uno de los miembros del convoy desempeña esta función, coordinando todo el equipo y transfiriendo la información a donde hace falta. Podéis hacer una pregunta adicional cuando **reunáis información** y, además, ganáis **+1d** a las **tiradas de implicación** cuando empleéis un plan relacionado con un caso fortuito.
- ● ● **Veterano:** Elegid una **capacidad especial** de otra banda.

PX DE BANDA

Al final de cada sesión, por cada desencadenante de debajo, anota un PX (en tu contador de libreto o en un atributo) o anota 2 PX si ocurre en múltiples ocasiones.

- » Ejecutar con éxito una operación de entrega, descubrimiento, reconocimiento o diversión.
- » Enfrentaros a desafíos superiores a vuestras capacidades.
- » Reforzar vuestra reputación o desarrollarla.
- » Expresar las metas, impulsos, el conflicto interno o la naturaleza intrínseca de la banda.

CONTACTOS

- Alba, una pirata informática
- Don, académico de campo
- Feechi, un deslizador
- Isamu, enlace
- Llya, teórico de salón
- Maja, mecánica

MEJORAS DE BANDA

- Bolsillos profundos
- Casas sobre ruedas
- Monitores de élite
- Trotamundos de élite
- ■ ■ Aguerridos

TERRENOS DE CAZA: DESCUBRIMIENTO, ENTREGA, SUBVERSIÓN

SEGUIDOR **PANDILLA** **EXPERTO**

Monitores

SEGUIDOR **PANDILLA** **EXPERTO**

SEGUIDOR **PANDILLA** **EXPERTO**

SEGUIDOR **PANDILLA** **EXPERTO**

DEBILITADO MALTRECHO LESIONADO PROTECCIÓN

Base

- Convoy
- Convoy
- Alojamientos
- Cámara acorazada
- Oculta
- Segura
- Taller

Entrenamiento

- Destreza
- Perspicacia
- Voluntad
- Personal
- ■ ■ Maestría

Calidad

- Armas
- Equipo general
- Herramientas
- Suministros
- Tecnología especializada

Seguidores

Mejorarlos cuesta
Nuevo seguidor: 2
Añadir categoría: 2

REPUTACIÓN

BASE



Cuando la banda avanza, cada PJ aumenta su Reserva en Nivel +2

[illegible]

PROVEEDORES DE VICIOS ILEGALES

Perseguir la Tormenta: Habéis desarrollado tecnología especial que os permite destruir casos fortuitos. Podéis **sufrir 3 puntos de Estrés** para emplear esta tecnología y destruir un caso fortuito, pero solo tras superarlo como obstáculo.

- ## PX DE BANDA

- » Adquirir un nuevo suministro de productos, ejecutar una venta ilegal o clandestina y penetrar en un nuevo mercado.
- » Enfrentaros a desafíos superiores a vuestras capacidades.
- » Reforzar vuestra reputación o desarrollarla.
- » Expresar las metas, impulsos, el conflicto interno o la naturaleza intrínseca de la banda.

- Clara, cometa
- Daiki, capitán estibador
- Diego, encargado de Delicias Violentas
- Forever, informante
- Tiago, propietario de fábrica
- Veeti, la misteriosa mente maestra

- Contactos en el trullo
- Objetos camuflados
- Adeptos de élite
- Grajos de élite
- ■ ■ Sosegados

Base	Calidad
☐ ☐ Spinner	☐ Armas
☐ ☐ Barca	☐ Equipo general
☐ Alojamientos	☐ Herramientas
☐ ☐ Cámara acorazada	☐ Suministros
☐ Oculta	☐ Tecnología especializada
☒ ☐ Segura	
☐ Taller	

- ☐ Destreza
- ☐ Perspicacia
- ☒ Voluntad
- ☐ Personal
- ☐ ☐ ☐ ☐ Maestría

- ☐ Armas
- ☐ Equipo general
- ☐ Herramientas
- ☐ Suministros
- ☐ Tecnología especializada

Mejorarlos cuesta
Nuevo seguidor: 2
Añadir categoría: 2





TIRADA DE ENCARGELAMIENTO



1d por cada **NIVEL** alcanzado por la banda.

CRÍTICO: Te forjas un nombre dentro de la institución. Tu banda gana **3 REP, 1 recurso de prisión** y mejora en uno su estatus con una facción a la que ayudaste mientras estabas confinado.

6: Pasas bien el tiempo. Tu banda gana 1 recurso de prisión y mejora en uno su estatus con una facción a la que ayudaste mientras estabas confinado.

4º5: Mantienes la cabeza gacha y pasas el periodo de confinamiento sin incidentes.

1º3: La estancia es horrible. Sufres **un TRAUMA** por la experiencia.

REHABILITACIÓN

Aliado: Un aliado en prisión logra que su facción os deba un favor. Vuestra banda **adquiere un recurso** propio de otro tipo de banda diferente. *No podéis adquirir territorios con este recurso.*

Caso Perdido: Vuestra reputación como tipos duros refuerza la imagen de la banda. Cuando la banda vaya a mejorar de **nivel**, os costará **2 julios** menos de lo normal.

Contrabando: Establecéis una serie de canales internos en prisión. Ganáis **dos puntos de carga** mientras estéis **encarcelados** (empieza en 0, como el resto de prisioneros). Cuando obtengáis este recurso por segunda vez, aumenta a **carga 4** durante el tiempo en **Rehabilitación**. También podéis llevar **julios** en vez de **carga** para realizar sobornos o **adquirir activos** mientras estéis encarcelados. Podéis reajustar la **carga** de forma distinta cada vez que seáis sentenciados a Rehabilitación.

Control del Bloque de Celdas: La banda tiene bajo su completo control el bloque de celdas, incluyendo a los guardias que lo vigilan. Los PJ no pueden sufrir traumas por el encarcelamiento.

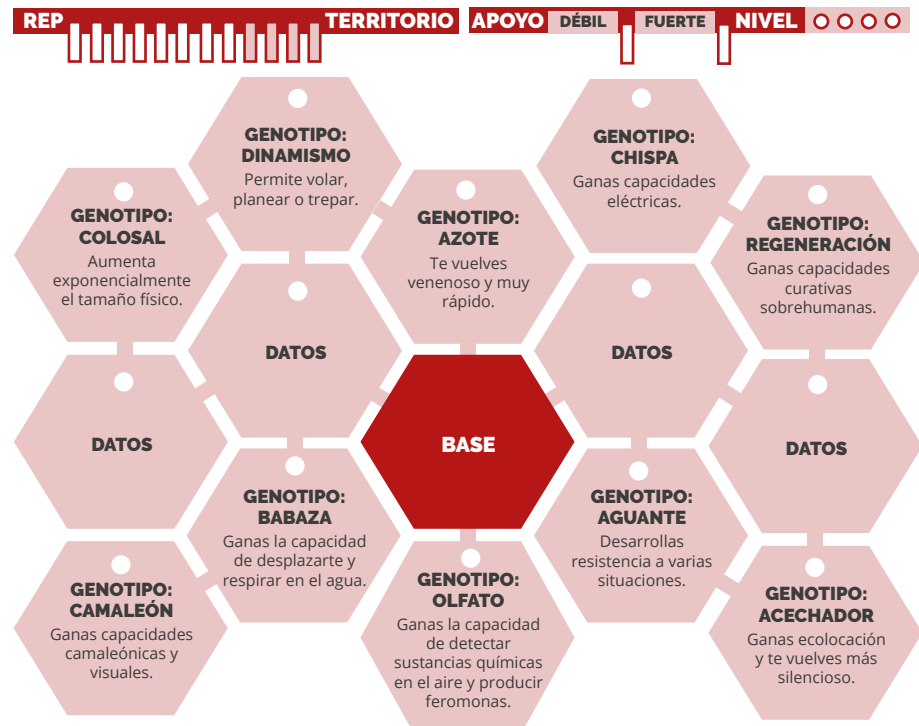
Guardias Sobornados: Sobornáis a varios guardias de prisión hasta tenerlos bajo vuestro control. Podéis añadir **+1d** a la **tirada de encarcelamiento** cuando uno de los vuestros ya esté en prisión.

Influenciar la Condicional: Lográis ejercer presión política (o de otro tipo) sobre el Consejo Corporativo y varios de los Auditores que supervisan las sentencias criminales. Gracias a este recurso, **el tiempo que permanecéis condenados en Rehabilitación** es inferior, igual a un paso menos de vuestro **nivel de búsqueda**. Así, **con nivel de búsqueda 3**, solo pasaréis unos cuantos meses entre rejas (el equivalente al **nivel de búsqueda 2**) en lugar de un año entero.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper has a slight shadow on its right side, suggesting it's resting on a surface.

NOMBRE _____ REPUTACIÓN _____

BASE _____



PRESIÓN _____ BÚSQUEDA _____ JULIOS _____ CÁMARA ACORAZADA _____

Cuando la banda avanza, cada PJ aumenta su Reserva en Nivel +2

RANGERS

CIENTÍFICOS MILITARES RECOLECTORES DE GENES

CAPACIDADES ESPECIALES

- **Cosechadores de Genes:** Habéis desarrollado tecnología especial que os permite extraer **mutágenos** de los organismos alterados por los casos fortuitos. Podéis sufrir **3 puntos de Estrés** para extraer una muestra del mutágeno de un organismo capturado y abrir su genotipo.
- **Integrar:** Cualquier miembro de la banda puede emplear una **acción de Trastear** y gastar un **mutágeno** para añadir uno de los genotipos descubiertos a otro organismo. El paciente se arriesga a sufrir un **trauma** especial: **cáncer**.
- **Entrenamiento de Élite:** Cada PJ gana **un punto de acción** en **Analizar, Controlar** o **Pelear** (hasta un valor máximo de tres puntos de acción).
- **Buenas Sensaciones:** Todos los miembros de la banda ganáis un **vicio** extra: **Desarrollo personal**. Siempre que adquiráis nuevos implantes o genotipos, se considera que os habéis **entregado a vuestro vicio**, aunque no hay riesgo de abuso.
- **Cultivos:** Después de haber extraído el mutágeno de un organismo, podéis recurrir a un **proyecto a largo plazo** para extraer mutágenos adicionales de la misma criatura.
- **Inyecciones:** Los miembros de la banda pueden invertir un **mutágeno** para adquirir los beneficios de un genotipo durante un solo **golpe**, sin sufrir sus riesgos.
- **Mercado Genético:** Tenéis un comprador que os puede entregar **julios** por vuestros **mutágenos**.
- **Tácticas:** Cuando vayáis a realizar una operación de eliminación, captura o transporte, la **protección** que uséis no os consume **carga** y, además, ganáis **+1d** a la **tirada de implicación**.
- ● **Veterano:** Elegid una **capacidad especial** de otra banda.

PX DE BANDA

Al final de cada sesión, por cada desencadenante de debajo, anota un PX (en tu contador de libreto o en un atributo) o anota 2 PX si ocurre en múltiples ocasiones.

- » Obtener un nuevo espécimen biológico.
- » Enfrentaros a desafíos superiores a vuestras capacidades.
- » Reforzar vuestra reputación o desarrollarla.
- » Expresar las metas, impulsos, el conflicto interno o la naturaleza intrínseca de la banda.

CONTACTOS

- Aksis, traficante de información
- Blais, traficante de armas
- Carrio, un medico callejero
- Keel, un representante de las autoridades
- Shara, bióloga
- Zhong, un cazador

MEJORAS DE BANDA

- Bolsillos profundos
- Depósito de organismos
- Adeptos de élite
- Corredores de élite
- ■ ■ Fuertes

TERRENOS DE CAZA: CAPTURA, ELIMINACIÓN, OBTENCIÓN DE MUESTRAS, TRANSPORTE

SEGUIDOR PANDILLA EXPERTO

SEGUIDOR PANDILLA EXPERTO

SEGUIDOR PANDILLA EXPERTO

SEGUIDOR PANDILLA EXPERTO

DEBILITADO MALTRECHO LESIONADO PROTECCIÓN

Base

- ☐ ☐ Spinner
- ☐ ☐ Barca
- ☐ Alojamientos
- ☐ ☐ Cámara acorazada
- ☐ Oculta
- ☐ ☐ Segura
- ☒ Taller

Entrenamiento

- ☐ Destreza
- ☒ Perspicacia
- ☐ Voluntad
- ☐ Personal
- ☐ ☐ ☐ Maestría

Calidad

- ☐ Armas
- ☐ Equipo general
- ☐ Herramientas
- ☐ Suministros
- ☐ Tecnología especializada

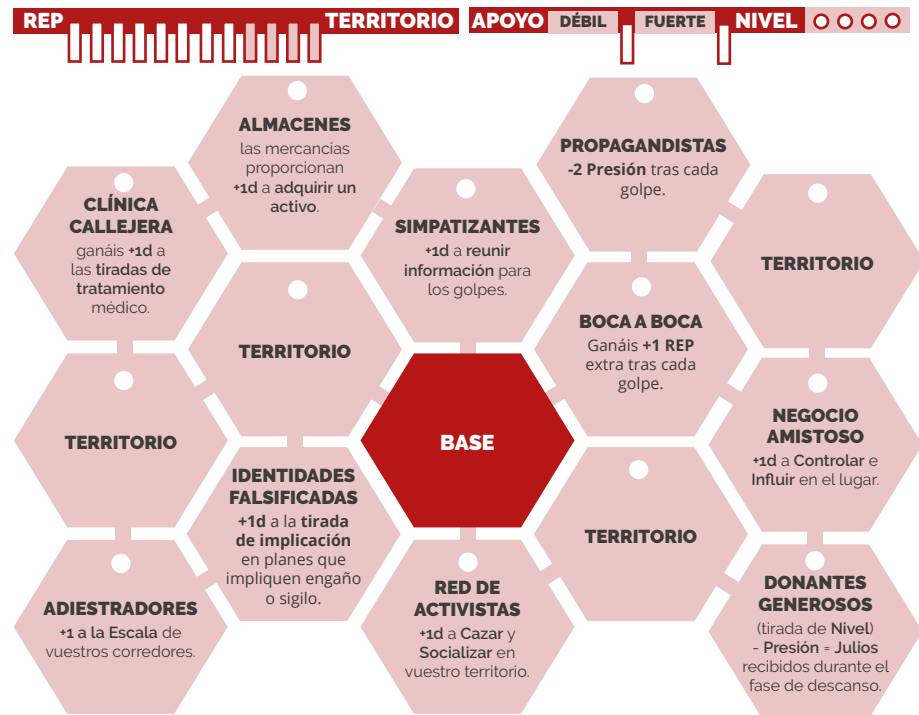
Seguidores

Mejorarlos cuesta
Nuevo seguidor: 2
Añadir categoría: 2



NOMBRE _____ REPUTACIÓN _____

BASE _____



Cuando la banda avanza, cada PJ aumenta su Reserva en Nivel +2

ZAPADORES

REVOLUCIONARIOS Y DINAMITEROS

CAPACIDADES ESPECIALES

Tormenta Inminente: Gracias a la práctica, engaños y una coordinación perfecta, sabéis cómo conseguir que vuestros adversarios sean más vulnerables a los casos fortuitos. Podéis sufrir **3 puntos de Estrés** para lograr que un caso fortuito afecte a otra **facción**, pero solo después de superarlo vosotros primero como un obstáculo. El caso fortuito se convierte en un activo que podéis usar durante vuestro siguiente golpe.

- **Astucia:** Cada PJ gana **un punto de acción** en **Destrozar**, **Socializar** o **Tras-tear** (hasta un valor máximo de tres puntos de acción).
- **Auténticos Creyentes:** Todos vuestros **seguidores** ganan la ventaja *Leales*. Si ya la tienen, ganan otra capacidad especial a vuestra elección.
- **¡Buuum!** Ganáis **+1d** a la **tirada de implicación** al recurrir al sabotaje o los explosivos para perturbar a otra facción.
- **Guerra por Encargo:** Elegid una **facción** amistosa de **nivel 4**; ese es vuestro patrón clandestino. Ganáis **un punto de estatus** con ella cada vez que logréis dar un golpe con éxito contra otra **facción** de **nivel 4** o **5**. Podéis reducir vuestro estatus en uno con vuestra facción patrón para ganar un **activo** cuya calidad es igual a vuestro **nivel+1**. Podéis perder un segundo punto de estatus para aumentar su calidad en otro punto.
- **Ofensiva Propagandística:** Sabéis cómo ganaros la buena voluntad de mucha gente y cambiar sus impresiones. Dobra los efectos de vuestros dos primeros **territorios**.
- **Síndrome de Estocolmo:** Cuando secuestréis con éxito a alguien, podéis empezar un **proyecto a largo plazo** para convertir al rehén a vuestra causa. Podéis añadir **+1d** a las acciones para hacer avanzar el reloj.
- **La Teoría del Dominó:** Ganáis **+1d** en las **tiradas de implicación** cuando la idea sea reducir el apoyo de una facción. Cuando reduzcáis con éxito el apoyo de otra **facción**, también afectará a las otras facciones que sean sus aliados.
- ● **Veterano:** Elegid una **capacidad especial** de otra banda.

PX DE BANDA

Al final de cada sesión, por cada desencadenante de debajo, anota un PX (en tu contador de libreto o en un atributo) o anota 2 PX si ocurre en múltiples ocasiones.

- » Cuando hacéis avanzar vuestra causa o intervengáis para detener la opresión.
- » Enfrentaros a desafíos superiores a vuestras capacidades.
- » Reforzar vuestra reputación o desarrollarla.
- » Expresar las metas, impulsos, el conflicto interno o la naturaleza intrínseca de la banda.

CONTACTOS

- Baz, un camarero
- Calista, una actriz
- Demogorgon, un pirata informático
- Lady, una activista
- Virgil, suministrador
- Xinwei, un agente doble

MEJORAS DE BANDA

- Bolsillos ocultos
- Corredores de élite
- Grajos de élite
- Monitores de élite
- ■ ■ Motivados

TERRENOS DE CAZA: AGITACIÓN, GOLPE QUIRÚRGICO, PROPAGANDA, SABOTAJE

SEGUIDOR **PANDILLA** **EXPERTO**

SEGUIDOR **PANDILLA** **EXPERTO**

SEGUIDOR **PANDILLA** **EXPERTO**

SEGUIDOR **PANDILLA** **EXPERTO**

DEBILITADO **MALTRECHO** **LESIONADO** **PROTECCIÓN**

Base

- ☐ Spinner
- ☐ Barca
- ☐ Alojamientos
- ☐ Cámara acorazada
- ☐ Oculta
- ☐ Segura
- ☐ Taller

Calidad

- ☐ Armas
- ☐ Equipo general
- ☐ Herramientas
- ☐ Suministros
- ☐ Tecnología especializada

Seguidores

Mejorarlos cuesta
Nuevo seguidor: 2
Añadir categoría: 2

Entrenamiento

- ☐ Destreza
- ☐ Perspicacia
- ☐ Voluntad
- ☐ Personal
- ☐ Maestría



BASE

UN AQUELARRE DE BRUJAS CLIMÁTICAS

Voz de la Tormenta: Habéis creado un método para predecir los casos fortuitos a base de implantar todo tipo de tecnología sensorial en vuestros cuerpos. Podéis **sufrir 3 puntos de Estrés** para usar este método especializado y localizar un caso fortuito que se esté produciendo en las cercanías.

- ## PX DE BANDA



» Cuando predecís la destrucción de un caso fortuito afectando a algún grupo/terceros y ayudáis a que eso ocurra.

» Enfrentaros a desafíos superiores a vuestras capacidades.

» Reforzar vuestra reputación o desarrollarla.

» Expresar las metas, impulsos, el conflicto interno o la naturaleza intrínseca de la banda.

- Dorian, una monja
- Kamala, un escultor
- Misha, un patrón
- Nadeem, un cirujano
- Niedi, un biólogo
- Quinn, un locutor

- Implantes mejorados
- Aquelarre
- Grajos de élite
- Monitores de élite
- ■ ■ Serenas

Sectarious

SEGUIDOR **PANDILLA** **EXPERTO**

SEGUIDOR **PANDILLA** **EXPERTO**

DEBILITADO MALTRECHO LESIONADO PROTECCIÓN

Base

- ☐ ☐ Spinner
- ☐ ☐ Barca
- ☐ Alojamientos
- ☐ ☐ Cámara acorazada
- ☐ Oculta
- ☐ ☐ Segura
- ☐ Taller

Entrenamiento

- ☐ Destreza
- ☒ Perspicacia
- ☐ Voluntad
- ☐ Personal
- ☐ ☐ ☐ ☐ Maestría

Calidad

- ☐ Armas
- ☐ Equipo general
- ☐ Herramientas
- ☐ Suministros
- ☐ Tecnología especializada

Seguidores

Mejorarlos cuesta
Nuevo seguidor: 2
Añadir categoría: 2

