



Una distopía cyberpunk que recrea la decadente intriga de la corte del Rey Sol en un futuro postapocalíptico

El Siglo de las Sombras

El mundo está sumido en un invierno nuclear que oculta la luz del sol y ha provocado una nueva era glacial. La energía, y la luz y el calor que esta proporciona, es el bien máspreciado. Los yermos helados son el hogar de hordas nómadas motorizadas que, a lomos de rugientes behemot mecánicos, saquean los escasos asentamientos en busca de combustible y tecnología que reciclar.

Un único lugar brilla en la oscuridad como un faro de civilización, la arcología de Cybersalles. En las entrañas doradas de este gigantesco palacio de alta tecnología, una decadente aristocracia genética se entrega a viciosos juegos de poder para lograr la atención del todopoderoso Louis 01, el Rey Sol. Entre bailes de máscaras, agentes encubiertos navegan las peligrosas corrientes de intriga cortesana armados con encanto, afilado ingenio y las últimas mejoras de combate cibernéticas para robar ADN y secretos de estado de las fortalezas de datos neuronales de sus objetivos.

Cybersalles es una peligrosa jungla de espejos donde los abanicos de encaje ocultan el rostro cromado de los ciborgs; donde una sonrisa puede ser más letal que la hoja de un estoque fractal y donde un escándalo acaba con más vidas que las balas de un electro-cañón de rieles.

Cybersalles

El lugar más rico y seguro es una enorme arcología alimentada por la fuente de energía más poderosa del planeta: un reactor cuántico que extrae su poder de exóticas realidades paralelas. La luz, el calor y la energía ilimitada convierten al vasto palacio de

cristal y acero es un oasis brillante en medio de la noche helada. Antiguas y enigmáticas Inteligencias Artificiales, los Artilectos, mantienen con vida los sistemas de la arcología, servidos por una Iglesia de sacerdotes-programadores.

Cybersalles se eleva sobre las desoladas ruinas de una antigua metrópolis, habitada por masas de plebeyos que sobreviven en condiciones miserables de las migajas de luz y calor de la arcología. El crimen y la violencia son endémicos en los suburbios, así como las ideas revolucionarias.

Cybersalles está en el centro de una red de "colonias" industriales que extraen recursos minerales y los envían en monorraíles y transportes blindados para alimentar la tecnología de la arcología. Poco más que minas y fundiciones, los feudos industriales están sujetos a una opresiva disciplina y sus obreros, principalmente criminales, suelen vivir poco tiempo.

La corte del rey sol

El señor de Cybersalles es Louis 01, el Rey Sol, un monarca inmortal que ha sobrevivido siglos transfiriendo su consciencia a cuerpos clonados. Su control absoluto de la energía le ha convertido en el individuo más rico y poderoso del planeta, prácticamente un dios viviente idolatrado por las masas de Cybersalles.

Los miles de habitantes que se hacinan en la arcología están dedicados en cuerpo y alma a servir al Rey Sol y a su corte, una aristocracia decadente que vive una existencia disipada en medio del lujo barroco y excesivo, con acceso a la tecnología más puntera. La corte es un nido de intrigas en el que cada individuo y facción compite despiadadamente por lograr la atención del Rey Sol, usando sin dudar el chantaje, el espionaje, el sabotaje y el asesinato.

El esplendor desmedido de la corte se sostiene sobre las espaldas de incontables biosiervos artificiales y los plebeyos que se aglomeran en las ruinas exteriores, luchando las guerras del Rey y trabajando en las factorías del yermo helado. Las masas hierven en ideas revolucionarias, un fuego que en cuestión de tiempo estallará en violencia, alimentado por panfletos sediciosos y sociedades secretas.

Una guerra secreta

En las entrañas de Cybersalles se lucha una guerra secreta donde las únicas reglas son mantener las formas y no romper el protocolo. Las grandes familias aristocráticas, siempre a la caza de los mejores rasgos genéticos, compiten por el privilegio de incorporarse al ADN Real y por atraer la atención del Rey Sol, y los títulos, cargos y riquezas que ello conlleva. La corte es un nido de intrigas y violencia clandestina en el que cada individuo y facción usa el chantaje, el espionaje, el sabotaje y el asesinato para hacer avanzar su posición.

Los soldados de a pie de esta contienda invisible son agentes plebeyos empleados por los aristócratas, frecuentemente veteranos de guerra o criminales indultados de una sentencia de muerte. Habiendo logrado el acceso a la arcología como parte del "séquito" de un noble patrón, estos le sirven como guardaespaldas y agentes encubiertos... Quizá hasta lograr suficiente influencia como para cumplir el sueño de ser incorporados a las filas de la aristocracia.

Las operaciones encubiertas en Cybersalles pueden tomar formas brutales, como asaltos a los palacios fortificados por parte de ciborgs asesinos, o seguir métodos más sutiles. Para acceder a los secretos de las bases de datos personales o al ADN de los objetivos es necesario un contacto cercano e íntimo, lo que da lugar a elaborados juegos de seducción por parte de agentes especializados en los rituales de cortejo y protocolos de la corte.

La iglesia

Otro de los grandes bandos en Cybersalles es la Iglesia, la orden de clérigos-programadores que asisten a las antiguas IAs que controlan la arcología. Estas IAs son entidades casi divinas por derecho propio y se mantienen distantes de las mezquinas intrigas de los humanos, librando sus propias batallas digitales en el ciberespacio. Los sacerdotes son un grupo severo e independiente, que atesora vastos conocimientos técnicos, y se resisten del camino de divinización que está siguiendo el Rey Sol.

El patriarca de la Iglesia es el Cardenal, una criatura prácticamente integrada en la estructura de la arcología que vive simultáneamente en el mundo real y en el ciberespacio.

Facciones

El laberinto de facciones rivales en Cybersalles es de una complejidad fractal: alianzas secretas, intereses enfrentados, agentes dobles y tramas dentro de tramas. Los jugadores más elevados son la propia Familia Real, los clones en reserva de Louis 01 que luchan por el favor del Rey al mismo tiempo que conspiran para derrocarlo y evitar ser convertidos en meros recipientes de la conciencia Real.

Bajo ellos las grandes familias, los Príncipes de Sangre, compiten por ser la más perfecta reserva genética de la humanidad y por los títulos que les garantizan el control de la política y economía de Cybersalles. Una masa de nobles menores sirven a los Príncipes de Sangre como peones feudales, llevando a cabo sus misiones encubiertas y escalando posiciones, sociales y físicas, en la arcología.

A esta maraña de intrigas hay que añadir a la Iglesia de los Artilectos, controlada desde las sombras por su enigmático Cardenal; a los rebeldes Hackobinos, que tratan de derribar el despotismo Real mediante ciberataques; a los espías de la metrópolis rival de Reichmark; a las bandas criminales de los suburbios; a las numerosas amantes del Rey Sol, ansiosas de mezclar su ADN con el del monarca; e incluso a los misteriosos cultos diabólicos que emplean biotecnología prohibida.

Carne y metal

La más avanzada cibertecnología es el privilegio de sangre de la aristocracia de Cybersalles. En sus galerías de espejos y salones de bailes los nobles exhiben las modas más extremas de modificaciones corporales, como elegantes prótesis mecánicas o extravagantes conversiones físicas. Debido a las restricciones de armamento en la arcología, muchos de estos ciberimplantes esconden sorpresas letales en forma de armas de fuego, hojas cerámicas o trampas eléctricas.

La cibertec se ha filtrado invariablemente a las clases plebeyas, que han encontrado sus propios usos para ella. En los suburbios exteriores se trafica con prótesis desechadas y se recicla armamento militar en nuevas y sorprendentes formas. Criados en este entorno, los agentes encubiertos suelen estar extensamente modificados con cibertec clandestina, cualquier cosa que les proporcione ventaja en sus misiones.

Otros dones de la tecnología son la fabricación de *marionettes*, androides contruidos para servir a los poderosos como criados, mascotas, guardaespaldas e incluso amantes. Ya sea con forma humanoide, animal o quimérica, la posesión de una *marionette* es un símbolo de alto estatus. Un puñado de *marionettes*, poseedoras

de avanzada personalidad artificial, han sido liberadas por decreto Real y convertidas en ciudadanos libres e incluso en aristócratas.

Genolatría

Al contrario que la cibertec, la biotecnología (la manipulación de la carne y el ADN) está prohibida en Cybersalles, considerada una herejía por la Iglesia y perseguida por el Estado como otra forma de control genético. Los *sorcière* biotec, dementes científicos que crean plagas de diseño y monstruos mutantes en sus cubas neogénicas, son los hombres del saco de Cybersalles y objeto de una histérica persecución: cientos de inocentes comadronas y médicos clandestinos son arrojados cada año a las hogueras del reactor acusados, justamente o no, del pecado de genolatría.

La única biotec legal es la clonación Real, mediante una bula eclesiástica, y la creación de los biosiervos artificiales que sostienen la infraestructura de la arcología. Criados en cubas neogénicas los biosiervos se distinguen de los humanos por su piel grabada con los colores reales. Su destino es servir como criados de los aristócratas y mantener el peligroso reactor cuántico que anima Cybersalles. La opresión que sufren es brutal y no son contados entre los miembros del genoma humano.

La vida en Cybersalles

Cybersalles es una montaña de cristal y acero que se eleva más de un kilómetro de altura, resplandeciendo en mitad de la noche nuclear como un testimonio del ilimitado poder energético de su monarca, el Rey Sol. Veinte millones de almas se amontonan en sus entrañas, pensadas para albergar a menos de la mitad de esa cantidad. La extraña, violenta y refinada cultura de su interior ha evolucionado en el hábitat artificial de la arcología, un arca que preserva a la humanidad de la extinción.

Las Calderas: Los sectores subterráneos albergan la maquinaria que mantiene con vida los sistemas vitales, las factorías donde se procesan las materias primas del exterior y el generador cuántico que es el corazón de la arcología.

Los Niveles Plebeyos: La base de Cybersalles es el hogar de la población plebeya, dedicada completamente a mantener el opulento estilo de vida de los niveles superiores.

Los Niveles Superiores: Los aristócratas viven en los niveles superiores rodeados de luz y espacios abiertos. Grandes bulevares, parques y vastos salones son el escenario de sus diversiones y eventos sociales.

Los Niveles Reales: Los sectores donde la realeza vive su existencia de cuento de hadas son accesibles únicamente mediante carruajes aéreos y requieren los más altos permisos de seguridad.

El Palacio de Cristal: El Rey Sol y su familia próxima residen en las estructuras superiores de Cybersalles, construidas con diamante artificial.

Infotec

El alma de Cybersalles son las redes informáticas mantenidas por los Artilectos, que alcanzan todos los rincones de la arcología. Para millones de ciudadanos son simplemente un medio de comunicación y ocio; para el estado, son un recurso con el que controlar a las masas; para las grandes facciones, el santuario de sus secretos e intrigas; y para el submundo oculto de los agentes encubiertos y revolucionarios, el arma con el que llevar a cabo sus planes.

El damero

El conjunto de redes públicas recibe el nombre de *El Damero*, debido a las leyes que obligan a que la estética de sus construcciones virtuales siga las convenciones del ajedrez. Para sus usuarios *El Damero* es un vasto tablero de gigantescas casillas blancas y negras sobre las que flotan las “construcciones” digitales: foros políticos, teatros y casas de ópera, mercados y nodos de comunicación. Brillantes ríos de datos cruzan de una localización a otra junto con las formas aladas de IAs menores y autómatas



Creación de Personajes

Elige uno de los arquetipos pregenerados, termina de rellenar la ficha y empieza a jugar. O puedes crear uno personalizado en cinco sencillos pasos.

Arquetipos

Cortesano/Dama

Tú y tu gente habitáis – material y espiritualmente - en la cúspide de Cybersalles. Sois el parangón de la gracia, la elegancia y la nobleza, el resultado de siglos de cuidadosa selección genética. Pero, a pesar de lo que piensen las masas plebeyas, la vida del cortesano no se basa solo en bailes de máscaras y banquetes: en los salones dorados de la élite, la competencia es brutal, una jungla de intrigas donde nada es lo que parece y todo – mentira, traición, asesinato – vale para atraer la atención Real.

Ciudadano: noble

Cuerpo O Mente O Social OOO

Vida OO Espíritu OO Estatus OOOOOOO

Habilidades

-Aprendiz: armas cuerpo a cuerpo (C), moda (S), etiqueta y protocolo (S)

-Hábil: mentir (S), seducción (S), persuadir (S)

Equipo: puerto neuronal, estoque cerámico, piel sintética prismática (cambia de color), 1000 luises.

Especial: La posición lo es todo → +1 estatus

Criminal

La vida en los niveles plebeyos es dura: miseria, hacinamiento y frecuentes restricciones de comida, agua y energía, mientras los aristócratas disfrutan de recursos ilimitados. Tú has decidido que el mundo te debe algo y estás dispuesto a cobrarte esa deuda como sea. Robo de energía, tráfico de ADN, allanamiento en los niveles superiores... Si hay dinero de por medio, eres la persona adecuada. Te llaman “fuera de la ley”, pero se trata de SU ley, no de la tuya.

Ciudadano: zero/marionette

Cuerpo OO Mente O Social OO

Vida OOOO Espíritu OO Estatus OOOO

Habilidades

-Aprendiz: armas cuerpo a cuerpo (C), sigilo (C), seducir (S)

-Hábil: acrobacias (C), callejeo (S), robar (C)

Equipo: ganzúas electrónicas, MEEP con Mentir nivel: aprendiz (1h), cuchillo automático (daño 1), puerto neuronal.

Especial: Las calles son mi hogar → +1 callejeo

Duelista

Eres una espada a sueldo, entrenado durante años hasta alcanzar la perfección en el arte de la esgrima. En la sociedad cerrada de

Cybersalles, donde los conflictos hierven lentamente hasta que estallan, nunca te falta trabajo. Ya se trate de venganzas, duelos por honor o complots políticos, siempre tienes una tarifa para cada caso.

Ciudadano: zero/noble/marionette

Cuerpo OO Mente O Social OO

Vida OOOO Espíritu OO Estatus OOOO

Habilidades

-Hábil: acrobacias (C), seducción (S)

-Experto: armas cuerpo a cuerpo (C)

Equipo: estoque fractal, chaqueta de plasticuero (+1 blindaje), puerto neuronal.

Especial: Maestro de esgrima → en caso de empate en combate cuerpo a cuerpo, si porta una espada, siempre gana. Si el contrario es un maestro de esgrima, se usan las reglas normales de empate.

Espía/asesino

Si los agentes encubiertos son los peones en las intrigas de los poderosos, tú eres un caballo, o incluso una reina. Tus armas no son la pistola o la espada, sino el carisma, la inteligencia y la capacidad de observación. Como un camaleón, te infiltras entre los enemigos de tu patrón, ganándote su confianza y acceso a sus dormitorios, bóvedas acorazadas o Palacios Mentales, desvaneciéndote en la noche con tu botín... o dejando un cadáver limpiamente asesinado.

Ciudadano: zero/marionette

Cuerpo OO Mente O Social OO

Vida OO Espíritu OO Estatus OOOO

Habilidades

-Aprendiz: acrobacias (C), armas cuerpo a cuerpo (C), atletismo (C), disfraz (S), percepción (M), persuasión (S)

-Hábil: robar (C), sigilo (C)

Equipo: navaja láser (daño 1), arnés automático de escala con nanocable de 30m, modulador de voz, puerto neuronal, bolsillo cutáneo.

Especial: Observador → +1 percepción

Infonauta

Las redes digitales son tu reino, un mundo virtual donde te mueves a la velocidad del pensamiento usando tu cerebro como CPU. El Damera y sus insulsas diversiones son para los ignorantes: tú eres un explorador de las Bambalinas, el universo secreto que sostiene la arquitectura digital. Ya seas un infonauta mercenario o un revolucionario hackobino, no hay código que no puedas descryptar ni fortaleza que no puedas asaltar con tus programas.

Ciudadano: zero/noble/marionette

Cuerpo O Mente OOO Social O

Vida OO Espíritu OOOOOO Estatus OO

Habilidades

-Aprendiz: armas cuerpo a cuerpo (C), callejeo (S), mecánica (M), mentir (S), percepción (M), sigilo (C)

-Hábil: infotec (M), programar (M)

Equipo: neocórtex inalámbrico, bolsillo dermal pequeño.

Especial: Sangre de bits → Repetir 1 dado en las tiradas de infotec, ha de escogerse el segundo resultado.

Mercenario

Nacido en lo más bajo de la sociedad estamental, tu única salida de la miseria fue alistarte para luchar las guerras del Rey. Allá afuera, en el frente helado, aprendiste habilidades que te resultaron muy útiles cuando regresaste a Cybersalles con tu pobre paga de veterano. Ahora vendes tu espada y tu pistola al mejor postor, luchando otro tipo de guerra donde el único bando que importa es el tuyo.

Ciudadano: externo/zero/marionette

Cuerpo OOO Mente O Social O

Vida OOOOOOO Espíritu OO Estatus OO

Habilidades

-Aprendiz: atletismo (C), percepción (M) supervivencia (M)

-Hábil: armas cuerpo a cuerpo (C), armas de fuego (C), pelea (C)

Equipo: pistola de chispa láser, estoque, armadura cerámica (+1 blindaje), puerto neuronal

Especial: Duro de matar → +1 Vida

Polímata

Mientras la aristocracia malgasta su tiempo en frivolidades y los plebeyos luchan simplemente por sobrevivir, tú has dedicado tu vida a la investigación, la creación y el conocimiento. Tus habilidades son tan variadas como tu curiosidad: medicina, filosofía, cibertecnología o programación, entre otras muchas. Obviamente no vives del aire, pero siempre hay trabajo para alguien capaz de retirar un chip de obediencia, reparar un mosquete de raíles o analizar una muestra de ADN.

Ciudadano: zero/noble/marionette

Cuerpo O Mente OOO Social O

Vida OO Espíritu OOOOOO Estatus OO

Habilidades

-Aprendiz: biotec (M), infotec (M), primeros auxilios (M),

-Hábil: conocimiento química (M), conocimiento medicina (M), mecánica (M), percepción (M)

Equipo: implante de jeringas dactilares, implante de almacenamiento de muestras, puerto neuronal.

Especial: Sapiencia → 3 puntos extra para habilidades de Mente.

Sorcière

Para el estado y el pueblo eres el hombre del saco, la bruja diabólica que engendra monstruos y diseña plagas, pero tú sabes la verdad: eres un erudito de las artes de la vida, un artista del ADN que lucha por elevar la carne humana más allá de sus límites naturales y su grosera dependencia del frío metal injertado. Tus

habilidades biotec liberan al pueblo de la tiranía genética y abren el camino a una revolución silenciosa que convertirá a cada hombre y mujer en iguales al Rey Sol.

Ciudadano: zero/noble

Cuerpo O Mente OOO Social O

Vida OO **Espíritu** OOOOOO **Estatus** OO

Habilidades

-Aprendiz: armas cuerpo a cuerpo (C), leyes (M), persuadir (S)

-Hábil: conocimiento: medicina (M)

-Experto: biotecnología (M)

Equipo: arma simbionte, pequeño laboratorio genético, puerto neuronal.

Especial: Genetista → +1 biotecnología

CREACIÓN PERSONALIZADA

1 – Elige Ciudadano: Bárbaro (habitante del yermo, fértil), Externo (habitante de los suburbios, conocidos como *lapin* por su fertilidad), Biosiervo (criados en cubas neogénicas, estéril), Zero (plebeyo, estéril), Noble (descendiente del Rey Sol, estéril), Autómata (*marionette* liberado)



2 – Elige Atributos: Cuerpo (fuerza y agilidad), Mente (inteligencia y astucia), Social (belleza y carisma). Se reparten **5 dados** siendo el máximo 3 en una misma característica.

0: minusvalía; Vida= Cuerpo x2, Espíritu=Mente x2, Estatus=Social x2

3 – Elige Habilidades: Repartir **12** puntos de habilidad, cuyo coste es: Aprendiz (+1) 1pto., Hábil (+2) 3ptos., Experto (+3) 6 puntos. Las habilidades dependen de su atributo correspondiente

y superar el atributo base hace que el coste sea el doble. De Aprendiz a Hábil serían 4 puntos y de Hábil a Experto, 6 puntos.

Cuerpo: Acrobacias, Armas cuerpo a cuerpo, Armas de fuego, Armas a distancia, Atletismo (saltar, correr, escalar), Intimidar, Oficio, Pilotar★, Pelea, Robar, Sigilo.

Mente: Burocracia/leyes, Biotec★, Cibertec★, Conocimientos* (medicina, historia, biología, matemáticas, química, geología, etc.), Explosivos, Infotec★, Mecánica★, Idiomas/lingüística, Oficio, Percepción, Primeros auxilios, Programar★, Rastrear, Supervivencia.

Social: Callejeo, Disfraz, Etiqueta y protocolo, Gracias sociales, Juego, Interpretar* (teatro, ballet, opera), Intimidar, Moda, Mentir, Oficio, Persuadir, Seducción.

*Elegidas de forma individual

★ Solo pueden usarse si al menos se posee en nivel aprendiz.

4 – Elige habilidad especial: cualquiera mencionada en los arquetipos o alguna creada específicamente (con autorización del Director de juego, también llamado *Maître*)

5 – Rellena los datos básicos del personaje: escribe rasgos físicos y de personalidad, elige al menos una Complicación (timidez, fobia, daltónico, tic nervioso, adicción, intolerante, deudas de juego, exconvicto, cojera, chovinista, sibarita, tartamudez, enfermedad crónica, etc.). Escoge el equipo inicial.

Reglas

La dificultad la decide el *Maître* (DJ), 3-Muy fácil, 4-Fácil 5-Normal, 6-Complicado, 7-Difícil, 8-Muy Difícil, 9-Absurdo, 10-Casi Imposible, 11-Imposible, +12-Milagro. Las dificultades por encima de 9 solo se pueden alcanzar consiguiendo modificadores gracias a colaboración, equipo de calidad, situaciones ventajosas, mejoras cibernéticas o brujería biotec.

El *Maître*, según la situación, puede otorgar modificadores de +1 o -1 (podría llegar a 2 si la situación es muy ventajosa/desastrosa). Los modificadores solo se acumulan hasta ±3.

Se puede realizar dos movimientos por turno (30m) o una acción (atacar o una manipulación compleja) y un movimiento (10m), no importa el orden. La acción de movimiento se puede cambiar por una acción equivalente como sacar un arma, abrir una puerta, cambiar del cargador, pincharse una dosis de epinefrina o conectarse un MEEP (memoria portátil extraíble) en el puerto neuronal.

El sistema D6 Rápido funciona con dados de 6 caras y se lanzan tantos como tengas y se elige el mejor.

Un 1 en **TODOS** los dados, es una pifia. Un 6 es un crítico y suma +1 daño en combate (en todo tipo de combate) o una ventaja en habilidades (por cada 6 obtenido) en caso de empate. Si no se posee la habilidad necesaria, puede realizarse una tirada con los

dados de Atributo, aunque hay ciertas habilidades que solo pueden intentarse si al menos se poseen en nivel Aprendiz.

En tiradas enfrentadas, en caso de empate, gana quien posea el atributo mayor; si persiste el empate, quien tenga ventaja por algún éxito crítico y, si aún sigue, se vuelve a tirar.

La **INICIATIVA** se tira cada asalto, 1d6 y se actúa por orden decreciente, si se empata, actúa primero quien tenga un mayor valor de Cuerpo. Si aun así empatan, la acción es simultánea.

La dificultad con las armas de fuego/distancia depende del arma y la distancia al objetivo. Bocajarro 4, Corta 5, Media 6, Larga 7. Las armas a distancia grandes (arco, rifle) usadas en cuerpo a cuerpo tienen un penalizador de -2. En combate cuerpo a cuerpo, son tiradas enfrentadas de Pelea o Armas cuerpo a cuerpo, teniendo ventaja en los empates las armas cuerpo a cuerpo (es indiferente el valor de Cuerpo) respecto a quien usa Pelea. En caso de no ser consciente del ataque, la dificultad de la tirada es de 3 cuerpo a cuerpo, y si es a un ataque a distancia, obtiene un +1 a la tirada.

Quien gane el combate, decide el destino del derrotado. A 0 inconsciente, a -1 muerto. A 0 de vida, se puede realizar una tirada de Cuerpo dificultad 6 para recuperar la consciencia.

Cargar: puedes hacer 2 acciones de movimiento y efectuar un ataque. +1 al ataque, pero los contrincantes tendrán un +1 en su siguiente ataque contra ti.

Ataque con 2 armas: -2 con el arma secundaria.

El daño general de los ataques es: Pelea Daño 0, Armas pequeñas Daño 1 (cuchillo, pistoleta), Armas medianas Daño 2 (espada, pistola), Armas grandes Daño 3 (gran hacha, rifle), explosivos o similar, Daño 4-10.

Hay modificadores al dado (como chaleco antibalas, blindaje dermal, cobertura, etc...) que se suman o restan al ataque o al daño. La cobertura proporciona de -1 a -3 en función de la ocultación. Proporciona el mismo penalizador si quieres disparar desde dicha cobertura.

Curación: los daños no críticos se recuperan 1/h (2/h usando Primeros Auxilios a dificultad 5). Las heridas serias (producidas por un impacto crítico) se curan con conocimiento: medicina, y sana tantos puntos como dados en la habilidad. Para *marionettes*, es igual con la habilidad mecánica.

Combate social

Los enfrentamientos en la corte o en los suburbios no siempre se saldan con la sangre de tu rival. Unas palabras oídas por las personas adecuadas pueden ser más dañinas que la espada más afilada. La característica de Estatus (que depende del atributo Social) puede modificarse a lo largo de la vida de tu personaje. Las disputas se saldan con tiradas enfrentadas de habilidades sociales como: intimidar, etiqueta y protocolo, persuadir, mentir, moda o seducir. El daño en Estatus es la diferencia entre ambas tiradas (del atacante al defensor). Si se pierden los puntos de Estatus (que son como los puntos de vida pero sociales), se pierde uno de manera permanente. Se puede recuperar invirtiendo Experiencia o ganando otros combates. Cuando el Estatus llega a 0, eres un paria social con tan mala reputación que traerás la desgracia a todo aquel que se arrime a ti.

Combate digital

Los combates en el Damero no son muy comunes, siendo las Bambalinas el lugar más habitual. Al igual que otras tiradas de combate, funciona con tiradas enfrentadas de Infotec (en el combate avanzado, los enfrentamientos son a través de sus correspondientes programas de avatar). El daño sufrido en Espíritu es la diferencia entre ambas tiradas (del atacante al defensor). Cuando el Espíritu llega a 0, quedas expulsado del Damero. Los puntos de espíritu se recuperan a modo de 1 diario.

EXPERIENCIA

Se consigue 1 punto al final de la sesión si se ha llevado correctamente el personaje. Realizar acciones desesperadas (exitosas), resolver grandes enigmas, ser muy participativo, animar la sesión o interpretar correctamente una Complicación, puede ser motivo para que el *Maître* conceda 1 punto adicional de experiencia. Terminar la aventura proporciona 2-3 puntos según la complejidad y duración de la misma.

¿Cómo se gasta la experiencia?

EXPERIENCIA	OBTIENES
1 punto	1 habilidad en Aprendiz
2 puntos	Subir una habilidad de Aprendiz a Hábil*
3 puntos	Subir una habilidad de Hábil a Experto*
3 puntos	Recuperar 1 punto de vida, espíritu o estatus.
5 puntos	+1 punto en un Atributo**
5 puntos	+1 habilidad especial

*El coste de subir una habilidad por encima de su atributo es x2. De Aprendiz a Hábil serían 4 puntos y de Hábil a Experto, 6 puntos.

** Incrementar un Atributo tras la creación del personaje, no hace que varíe la Vida, el Espíritu o el Estatus. Sin embargo, si disminuyen los atributos, si decrecen.

Adquirir o aumentar habilidades se puede hacer al terminar la sesión o al principio de la siguiente si el *Maître* no dispone otra cosa.

SUERTE

La suerte es de los audaces. Para sobrevivir en Cybersalles es necesario una buena ración de audacia y vuestros héroes, no son una excepción. Los personajes empiezan con 2 puntos de suerte que podrán usar a lo largo de la partida. Cada nueva sesión, se puede recuperar 1 punto de suerte, pero no se acumulan. ¿En qué se pueden gastar?

- Evitar una herida (cuesta 1 puntos de suerte), si la herida es mortal, cuesta 2 puntos.
- Conseguir un recurso necesario para avanzar en la trama.
- Un contacto oportuno que te debe un favor.
- Añadir 1d6 a la tirada. Si ya lanza 3d6, gana +1.

PNJs

Solo los PNJs importantes en la trama tienen su vida/espíritu/social a un valor igual que el doble de sus atributos, igual que los jugadores. El resto, son meros actores secundarios del escenario y, por ende, tienen una vida más corta y sus valores son igual que sus atributos. Los biosiervos tienen 3 dados de atributos (3 puntos de habilidad), los zero, bárbaros y externos 4 dados (6 puntos de habilidad) y los nobles, 5 dados (12 puntos de habilidad).

De igual manera, los personajes más importantes de la trama, tendrán 1 punto de suerte.

Radiación

El daño sufrido por la exposición de la radiación dependerá de la intensidad de la misma y del tiempo de exposición. Un traje anti-radiación, un cuerpo *marionette* preparado para ello o un elixir biotec paliaran los efectos.

Una tirada exitosa de Cuerpo, reducirá el daño sufrido a la mitad.

Tipo de radiación	Daño/tiempo de exposición	Dificultad en Cuerpo*
Leve	1/1h	3
Moderada	2/30 min	4

Intensa	4/15 min	5
Mortal	6/1 min	6

*La dificultad aumenta en 1 por cada periodo superado. Por ejemplo, la dificultad de una radicación intensa a los 30 min de exposición, será 6.

Caídas

Cada 3 metros de caída, se sufre 1 de vida. La dificultad para reducir el daño a 0 usando la habilidad de Acrobacias es de 3, aumentando en 1 por cada 3m.

Caída	Dificultad en Acrobacias
3m	3
6m	4
9m	5
12m	6
15m	7

Cibertec, Biotec e Infotec

La cibertec es el arte de las mejoras físicas a través de la tecnología. Cada implante te convierte más en un ciborg y el número de implantes está limitado al valor de Espíritu. La biotec es la modificación genética a través de mejoras en el ADN (un arte prohibido). La infotec utiliza mejoras mentales a través de programas de entrenamiento implantados en el córtex neuronal.

Modificaciones Corporales, Mentales o Sociales. Dichas modificaciones afectan a un atributo y a las habilidades que de él dependen. Dependiendo de la tecnología utilizada, el aspecto visual será muy diferente, por lo que habrá que definir la estética de dicha modificación. (**2 luises de paladio irradiado**)

+1 Cuerpo 10.000€, +2 Cuerpo 1.000.000€. +1 a cualquier habilidad 5.000€, +2 a cualquier habilidad 50.000€. +1 Vida 5.000€. Implican cambios en músculos, tendones, huesos o piel. **Exemple:** Conversión corporal total, armadura subdérmica, músculos sintéticos...

+1 Mente 10.000€, +2 Mente 1.000.000€, +1 a cualquier habilidad 5.000€, +2 a cualquier habilidad 50.000€. +1 Espíritu 5.000€. Implican cambios a través del córtex neuronal.

Exemple: Córtex sintético, segundo cerebro, baterías neuronales, firewall mental, puerto neuronal...

+1 Social 10.000€, +2 Social 1.000.000€, +1 a cualquier habilidad de 5.000€, +2 a cualquier habilidad 50.000 €. Implican cambios de personalidad a través del córtex o cambios estéticos dermales (normalmente). **Exemple:** piel cerámica cambiante, mejoras de personalidad, peluca cristalina...

Equipo cibertec

EAR: el equipo autónomo de respiración es una modificación que cierra las fosas nasales y la boca, otorgando 10min de respiración sanguínea. Muy útil para evitar gases tóxicos o nadar en niveles sumergidos.

Riñones de acero: esta modificación afecta a todo el aparato digestivo, depurando venenos o tóxicos hasta dificultad 5. Avisará de manera imperceptible para otros que el sistema está funcionando.

Manos y pies adhesivos: puedes escalar por cualquier superficie.

Piel cerámica: blindaje 1

Blindaje subdermal: blindaje 2

Exoesqueleto: proporciona blindaje 3-6

Máscara del tahúr: permite escanear cualquier rostro y cambiarse por él. Dura 6h. Notar el cambio requiere Percepción dificultad 7.

Ojos militares: visión infrarroja, mira telescópica, grabación 1h de vídeo y/o 2000 fotos.

Ojos nocturnos: amplificar de luz ambiental que permite ver en la oscuridad.

Proyector de mano: implante subdermal que permite reproducir imágenes enviadas desde el córtex neuronal.

Puerto neuronal: colocado detrás de la oreja derecha, permite conectar un EEPROM o un cable para conectarse al Damero. Es preciso tener un córtex neuronal sintético.

Córtex neuronal sintético: implante craneal conectado al cerebro y la columna que permite, a través de un puerto neuronal, conectarse con la infotec y controlar la cibertec.

Armas corporales: permite insertar en brazos y piernas armas blancas o de fuego como: Cuchillos dermales: 1 de daño, Garras: 1 de daño, Puño pistón: 1 de daño, Estoque: 2 de daño; Pistola 2 de daño; Rifle: 3 de daño. Lanzallamas: 3 de daño persistente. Aliento ácido (permite escupir una bocanada de ácido molecular): 3 de daño persistente. Aguja dermales: permiten inyectar diferentes compuestos (fármacos, venenos, drogas).

Piel falsa: bolsillo cutáneo que permite ocultar pequeños objetos.

Almacenador de muestras: capaz de conservar fluidos y otras muestras de ADN.

Equipo

Armadura corporal: blindaje 1 a 3 (desde un grueso abrigo de plasticuero con placas cerámicas, una cota de duralio o una armadura de asalto).

Granada PEM: un pulso electromagnético que desactiva todos los aparatos con cibertec (armas, implantes, aparatos) durante 1d6 asaltos. Un autómatas deberá hacer una salvación de Mente a dificultad 5.

Dron: vehículos no tripulados, terrestre o aéreo. Usados habitualmente como elementos de vigilancia gracias a sus cámaras, también son capaces de llevar armamento o explosivos.

ARMA	DAÑO	ALCANCE
Cuchillo	1	5/10/15
Abanico láser	2	-
Estoque cerámico +1 AT	2	-
Estoque fractal ‡	2	-
Pistola de chispa láser	2	20/50/100
Pistola de duelo +1 AT	2	20/40/60
Revólver chatarra	2	10/20/30
Mosquete láser	3	50/200/500
Rifle munición líquida sin casquillo	3	15/300/900
Escopeta	3/2/1*	20/50/100
Granada de clavos (r2)**	4	10/20/30
Granada de desintegración (r4)	5	10/20/30
Hipertermia (r6)	10	10/20/30

‡ Ignora 1 de blindaje

*Distancia corta: 3 de daño a 1 blanco. Distancia media: 2 daño hasta 2 objetivos. Distancia larga: 1 de daño hasta 3 objetivos

** Las armas de área reducen el daño a la mitad más allá de su área inicial. La granada de clavos hace 4 de daño de 0-2m, de 2.1-4m hará 2 de daño y más allá de 4 metros no causará daño. Alcance máximo lanzar: tirada de Cuerpox10 distancia máxima en metros.

SOPORTE PARA PROGRAMAS DE ENTRENAMIENTO

Se utilizan unos dispositivos portátiles llamados MEEP (*mémoire électriquement et programmable*). El material que usan para su fabricación (coltán) es inestable ya que procede de mineral reciclado, por lo que obliga a reescribir el código casi a diario. El código puede ser copiado de nuevo, pero tarda tiempo: 10 min Aprendiz, 30 min Hábil y 1h Experto. Tiempo que dura el programa en el córtex: 1h la habilidad de Aprendiz, 10m las de Hábil y 1m las de Experto.

Habilidad de Programación 1, permite crear programas de entrenamiento nivel Aprendiz. Con Programación 2 puedes crear hasta nivel Hábil y alguien con 3, hasta nivel experto. Limitados al nivel de atributo.

La dificultad de creación de dichos programas sería Dif 6 (aprendiz), Dif 7 (hábil) y Dif 8 (experto).

El nº de programas de entrenamiento activos que puedes tener dependerá de tu puntuación de Mente. Mente 1: 1 de Aprendiz. Mente 2: 3 de Aprendiz o 1 de Hábil. Mente 3: 1 de experto o 2 de hábil o 6 de Aprendiz, o 1 de Hábil y 3 de aprendiz.

