



Cybersalles

Golpe a los Dantes





One Shots en Una hora n° 1



c:\One Shot



Golpe a los Dantes

Querido lector, lo primero que leerás son recomendaciones para dirigir esta partida. Queda a tu discreción seguirlas o descartarlas por innecesarias para tu grupo.

Esta aventura está pensada para ser jugada en 1 hora y con los tres personajes detallados al final. Este documento se puede usar para completar un módulo, o para añadir escenas a una sesión. La aventura ha sido jugada en el **Concurso de Masters del Rol de Unidos por el Crítico** basado en partidas cortas.

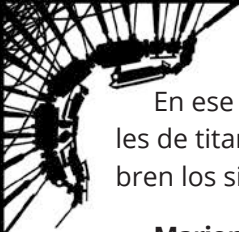
La premisa consiste en el asalto que los personajes quieren perpetrar a una de las salas del tesoro de los Duques de Dante. El plan está perfectamente planeado, por lo que la partida puede completarse en una hora de juego.

Una vez en el interior, saltan las alarmas y comienza la aventura.

000. *Sala del Tesoro*

Los personajes han abierto un agujero en la cúpula de cristal que hay en el techo, y gracias a un arpeo han descendido. La sala tiene una decoración exquisita, con pilares romanos recubiertos con pan de oro. Las paredes tienen los característicos relieves de plata del escudo de armas de los Dantes.

El sistema que les ha detectado es un sensor que mide constantemente la temperatura de la sala. La presencia de los personajes la ha hecho subir haciendo que salten las alarmas.



En ese momento todas las ventanas y puertas se sellan con paneles de titanio. Rodeados de lujo y ostentación, los personajes descubren los siguientes objetos de valor:

Marionette Danzarín: Este androide no tiene mente propia. Solo está programado para realizar un baile, una coreografía por la cual llega a subir al techo para instantes después volver a bajar. La marionette está desactivada, para encenderla se necesita una tirada de infotec dif: 4. Una vez activa extenderá su mano, a la espera de un voluntario que baile con ella. (100000 Luises).

Huevo de Fabergé: Encerrado en una vitrina chapada en oro se encuentra un fastuoso huevo de Fabergé. (300000 Luises).

Joyas : En el interior de una vitrina hay un gran número de joyas. (100000 Luises).

Cuadros Animados: 3 cuadros pintados con óleos compuestos de nanobots, haciendo parecer que lo representado se mueve. (50000 Luises cada cuadro).

Cofre de Luises: Este cofre está lleno de monedas, por lo que se encuentra sellado para que nada pueda salir del interior. Ya que los Luises están irradiados con paladio, esta cantidad tan ingente de monedas emite un nivel de radiación moderada. (500000 Luises).

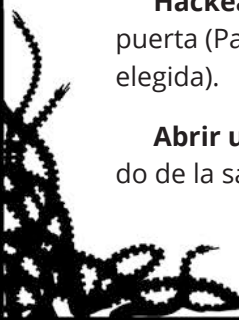
Se recomienda no revelar a los personajes el valor de los objetos.

Posibles Salidas

Rejilla de ventilación (Pasar a escena de los canales de ventilación).

Hackear el sistema de seguridad para abrir una ventana o la puerta (Pasar a jardines, tejados o pasillos dependiendo de la salida elegida).

Abrir un agujero (Pasar a jardines, tejados o pasillos dependiendo de la salida elegida).



001. *Sistema de Seguridad Informática*

Un padre programador siempre a disposición de la familia para cualquier servicio que pueda prestarles. Al saltar las alarmas, esta persona se pondrá a buscar cualquier rastro de los personajes. Tiene un atributo de mente 2 lo que hace que tenga 4 puntos de espíritu y un +2 a infotec.

002. *Canales de Ventilación*

Estas canalizaciones llevan aire limpio y fresco a todas las habitaciones del palacio, y son lo suficientemente amplios como para que pase una persona arrastrándose.

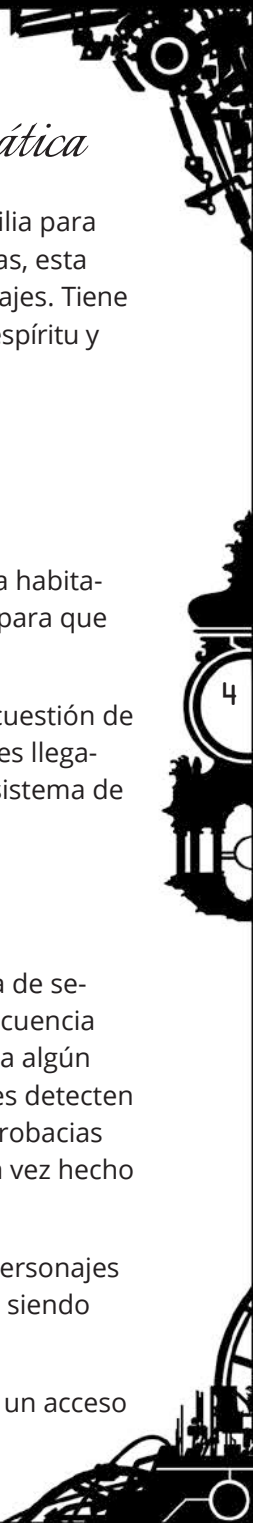
En teoría, salir de aquí sin conocer el camino sería una cuestión de suerte. Pero para evitar escenas innecesarias, los personajes llegarán a una encrucijada de tres caminos tras avanzar por el sistema de ventilación durante 20 minutos.

Posibles Salidas

Camino de trampa láser: Este camino tiene un sistema de seguridad compuesto de una serie de rayos láser de baja frecuencia invisibles para el ojo humano (Aunque evidentes si se utiliza algún tipo de visor UV o de otro tipo. En caso de que los jugadores detecten los rayos pueden intentar esquivarlos con una tirada de acrobacias dificultad: 8, si no la superan sufren 2 puntos de daño. Una vez hecho esto pasa a la escena de los tejados.

Justo en la boca del lobo: Si escogen este camino los personajes encontrarán un acceso a los pasillos, pero este acceso está siendo patrullado por 2 gendarmes.

Salida: Al elegir este camino los personajes encuentran un acceso directo a los tejados.





003. *Jardines*

La máxima expresión del orden en la “naturaleza”: setos cortados en forma de poliedros, marionettes que imitan aves de vivos colores, estanques artificiales iluminados con luces de neón, que hacen de espejo reflejando la esplendorosa vista del palacio de los Dantes.

Esta idílica imagen se ve perturbada por la gigantesca aparición holográfica de la cara de Jules Baptiste de Dantes, exigiendo que se entreguen mientras la enorme figura de un Coracero, con el escudo de armas de la casa grabado en él, vigila el lugar.

Los personajes pueden escapar si consiguen eludir al Coracero.

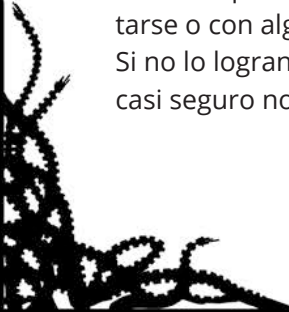


004. *Tejados*

A pesar de que esta parte es la menos expuesta a la mirada de visitantes, está extremadamente decorada, ya sea con tejas de exóticos materiales o con esculturas chapadas en oro. La gendarmería ha sido inteligente y ha colocado a 4 de sus hombres acompañados por 2 drones guardaespaldas para asegurarse de atrapar a los ladrones.

005. *Pasillos*

El palacio está distribuido siguiendo un patrón fractal por el cual avanzar se puede volver un rompecabezas de salones de baile y pasillos plagados de espejos. Si los personajes quieren salir de aquí tendrán que idear algo, ya sea con una tirada que les permita orientarse o con alguna estrategia que evite que den vueltas en círculos. Si no lo logran, la gendarmería les tenderá una emboscada de la que casi seguro no podrán escapar.



006. *Grande finale*

Si los personajes consiguen escapar, lo más lógico es que vuelvan a su base de operaciones, recompensados con una bonita escena final.







Docteur

"No tengas tanto miedo, solo es una inyección"

Desde que alcanzaste el título de Docteur, llegaste la conclusión de que el absolutismo genético solo es una herramienta de represión que evita que la humanidad, y en concreto Cybersalles, alcance el siguiente paso en la evolución. Con esto en mente te metiste en los Cultes Diaboliques, como una forma de luchar contra este absolutismo.

Con el paso del tiempo has alcanzado importancia dentro de estos macabros cultos, y, con ella, un portentoso laboratorio secreto escondido en alguna sala abandonada de la zona de calderas. Has tomado una decisión, construir un ejército de gárgolas para derrocar al rey Luis 01. Pero para lograr esto necesitas materiales, materiales que no son baratos.






Marionette

"Miles de gigabytes de información son utilizados
para manipular a los plebeyos"

*C*onstruido a partir de piezas compradas en el mercado negro, fuiste construido por los Hackobinos como máquina de asedio en las bambalinas.

A pesar de que en realidad no eres más que una herramienta, siempre se ha respetado tu libertad de decisión dentro de la organización. Con lo que para ti, aunque sea importante conseguir arrebatarse el control del Damero a la Iglesia, es igual de importante conseguir vencer al tirano en realidad. Por lo que ayudar al Docteur es una buena decisión.






Saboteur

"Esto es muy sencillo, si apretamos este engranaje
y cortamos este cable..."

La vida plebeya es dura, pero se aprenden muchas cosas
utiles. Ha marcado tu vida desde el primer momento, con-
virtiéndote en un autodidacta de casi cualquier tema relacio-
nado con la tecnología y sus fallas.

Tus habilidades siempre han llamado la atención, por un lado
siempre has tenido un patrón que pagará por tus servicios. Ya fuera
sabotear un determinado carro para que un noble tuviera un trágico
accidente, o construir algún artilugio para un mercenario.

Sin embargo, aunque tu oficio es legal, la gendarmería siempre
te ha tenido en su punto de mira, de hecho una vez estuviste a pun-
to de acabar en la Bastilla, pero gracias a la influencia del Docteur
ahora estás libre. Has decidido devolverle el favor.



Cybersalles

NOMBRE

Ciudadanía

Plebeyo

Arquetipo

Saboteador

Cuerpo (+1)

Dicha (+2)

Siglo

Acrobacias

Armas distancia

Mente (+1)

Espirita (+2) Experto (+3)

Percepción

Mecánica

Social (+1)

Estatus (+2) Experto (+3)

Persuasión

Aprendiz (+1) Hábil(+2) Experto(+3)

Aprendiz (+1) Hábil(+2) Experto(+3)

Aprendiz (+1) Hábil(+2) Experto(+3)

Complicación

Títulos

Alcancías

Armamento

Pistolete: 2d

Blindaje

Plasticuero(1)

Equipo

Manos y pies adhesivos
Caja de herramientas Cortador de plasma, soldadores pinzas neumáticas
Visor de amplio espectro: Termica, UV, nocturna, aumento.
Huella genética temporal
10x munición
50 luleses
Ganzuas inteligentes

Suerte

Mejoras

La necesidad los hace astutos : +1 a engañar a nobles.
Observador: +1 a percepción

Experiencia

Fácil 3 Normal 5 Complicado 6 Difícil 7
Muy Difícil 8 Absurdo 9 Casi Imposible 10 Imposible 11 Milagro 12

Sarquielijo Saboteador

$$\begin{array}{c} \textcircled{+2} \\ \textcircled{+1} \end{array}$$
[illegible]

Simmentals

[illegible]

Plasticuero(1)

$$\begin{array}{c} \textcircled{+2} \\ \textcircled{+1} \end{array}$$

Persuasion

Mejoras

La necesidad los hace astutos : +1 a engañar a nobles.
Observador: +1 a percepción

Dificultades: Muy Fácil 3 Fácil 4 Normal 5 Complicado 6 Difícil 7
Muy Difícil 8 Absurdo 9 Casi Imposible 10 Imposible 11 Milagro 12



d:\format c:

Licencia

El texto de esta obra está bajo una licencia de **Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional**.

You are free to:

Share - copy and redistribute the material in any medium or format.

Adapt - remix, transform, and build upon the material for any purpose, even commercially.

The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms.

Attribution - You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made.

You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

ShareAlike - If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original.

No additional restrictions - You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits.

Las ilustraciones y contenidos referentes a la ambientación se consideran **Product Identity**. Las ilustraciones pertenecen a su autor. La ambientación del juego "**Cybersalles**" está bajo la licencia **Creative commons Attribution-Share Alike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**. Se permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Textos: Señor S.

Maquetación: Jaime Trapero - adaptada lo más fielmente posible al básico de **Cybersalles**.

Corrección: Hector "Perros Cabra", Jaime "Zondark" Trapero, Iván Quiroga "Peronn"

Ilustraciones y arte interior del libro básico de Cybersalles.

The end

