

# Creación de Pj

## Atributos

Un personaje posee cinco atributos:

**CUERPO:** Este término engloba el conjunto de atributos físicos del personaje.

**DETERMINACIÓN:** La voluntad y la capacidad de persuasión.

**MEMORIA:** Los conocimientos del personaje.

**TECNOLOGÍA:** Saber sacar partido de las maravillas del futuro.

**VIOLENCIA:** Capacidad de herir y matar a otro ser humano.

La puntuación inicial de cada uno de estos atributos es 0; la puntuación máxima es 3. El jugador dispone de 5 puntos para repartir entre ellos. Cambiar de funda corporal podría modificar la puntuación de CUERPO.



## Origen

¿De dónde viene tu personaje? ¿En qué medio ha evolucionado durante su juventud? Elige un origen para saberlo. Si los jugadores crean sus personajes juntos (lo que el autor recomienda), aconsejamos al Director de Juego apuntar los orígenes y formaciones en pequeños papeles y hacer que los jugadores cojan uno al azar de cada montón.

Cada origen proporciona al personaje un talento: una ventaja que le permite modificar ligeramente las reglas (del juego o del universo) en su beneficio.

## Equipamiento inicial

Todos los personajes poseen un *datapad*. Les permite conectarse a la red, almacenar datos, escuchar música, ver sus holos preferidos... Son gratuitos y muy fáciles de reemplazar.

Los personajes con las formaciones Cuerpo Diplomático, Agencia de Paz Civil y Sombras pueden comenzar el juego con un arma (pistola o cuchillo de combate, inflige **2 heridas**). El resto de personajes pueden acceder eventualmente a un aturdidor (**2 heridas temporales**).

A modo de protección, cada personaje puede recibir ropa reforzada que disminuye los daños en **1 herida**.

## Formación

¿Dónde ha estudiado el personaje antes de que su vida tome un nuevo rumbo? La formación dotará al personaje de dos especialidades. Una especialidad aporta un bonificador de +2 a una tirada de atributo cuando está relacionada con la acción en curso.

Si lo desea, el jugador también puede describir un contacto que tenga en la organización.

## Nivel de crédito

Estos niveles van a permitir al conjunto de jugadores comprender rápidamente a qué tipo de bienes tienen acceso sus personajes

**MÍNIMO:** Tienes un techo sobre la cabeza, para comer y divertirse un poco y un seguro de copia de seguridad estándar: una funda sintética básica.

**ESTÁNDAR:** Tienes más dinero para dedicar a tu ocio y disfrutas de un seguro de clonación para tu cuerpo original.

**ALTO:** Estás al nivel de las esferas superiores (tanto públicas como privadas).

**MUY ALTO:** Este nivel está generalmente reservado a los dirigentes.

Normalmente, los personajes comienzan con un nivel de crédito estándar. Por supuesto, esto puede sufrir variaciones según las necesidades de la campaña y la formación de los personajes.

## Lista de equipamiento

**ASISTENTE VIRTUAL:** Una IAR que se encarga de pedir tus comidas, grabar tus emisiones favoritas, gestionar la forma en la que empleas tu tiempo, etc. Coste: estándar.

**BURBUJA DE SUPERVIVENCIA:** Para utilizar en el espacio, emisor de señal de emergencia incluido. Coste: estándar.

**CÁMARA RETINIANA:** Una lentilla de contacto capaz de grabar todo lo que ve el portador. Coste: ilegal.

**COPIA DE SEGURIDAD DE EMERGENCIA:** El portador puede activar una copia de seguridad de su memoria actual. El proceso lleva 1D6 turnos. Coste: estándar.

**CORAZA DE COMBATE:** Una armadura de combate destinada a las tropas de choque. Completamente aislada y dotada de una radio, un lanzador de cable con gar o y múltiples modos de visión (infrarrojo, nocturno, etc.). Ofrece una protección de 3 puntos. Coste: restringido.

**DROGA DE COMBATE:** Es una droga que permite al consumidor permanecer despierto durante 72 horas. Al acabar ese período, el usuario colapsa y duerme durante 24 horas. Coste: ilegal.

**DRON DE ESPIONAJE:** Un dron del tamaño de un insecto que puede ser dirigido por control remoto. Coste: restringido.

**EQUIPAMIENTO DE SUPERVIVENCIA:** Debe estar adaptado a un tipo de terreno concreto. Coste: estándar.

**INTERFERIDOR:** Tu imagen no puede ser grabada por las cámaras de vigilancia. Coste: ilegal.

**KIT DE PRIMEROS AUXILIOS:** El equipo esencial para poder curar a un herido sobre el terreno. Coste: estándar.

**PROGRAMA DE HACKEO:** Indispensable si se desea piratear una red segurizada. Coste: ilegal.

**SOPLETE PORTÁTIL:** Sí, como en la película *Alien*. Algún jugador pensará en ella, seguro. Coste: mínimo.

**TRAJE DE INFILTRACIÓN:** Este traje vuelve al personaje invisible a ojos humanos y a la mayor parte de los sistemas de vigilancia estándar. Las personas equipadas con neurostim o los sistemas de vigilancia militares y policiales pueden detectarlos si los buscan activamente (será necesaria una tirada de CUERPO para burlarlos). Coste: restringido.

## Armamento y protección

A menos que el Director de Juego se lance a una campaña militar, los personajes no deberían tener acceso a las armas salvo en raras ocasiones.

- Los ataques con las manos desnudas infligen **1 herida**.

- Pistolas, cuchillos, etc. infligen **2 heridas**.

- Fusiles de asalto, granadas, etc. infligen **3 heridas**.

- Las armas antivehículos y los explosivos infligen **4 heridas**.



# Tipos de funda

## FUNDA DE COMBATE

*Gilgamesh, Fenrir, Mandulis, Diomedea*

CUERPO: 3 Armadura dérmica Interfaz de combate Coste: restringido

También está disponible una versión “deportiva”, sin armadura ni interfaz de combate, destinada al público en general.

## FUNDA DE EXPLORACIÓN

*Argos, Hulang, Magellan*

CUERPO: 2 Resistencia NBQ Sensores mejorados Coste: alto

## FUNDA DE INFILTRACIÓN

*Archaius, Unwabu, Lupin, Fuligine*

CUERPO: 2 Neurostim Coste: alto

## FUNDA DE NEGOCIACIÓN

*Neumann, Calliope, Trauco, Wang Ye*

CUERPO: 1  
Control de las emociones Sueño reducido  
Coste: alto

## FUNDA DE TRABAJO

*Auroch, Brokk, Yaraman*

CUERPO: 1 Sueño reducido Precio: estándar

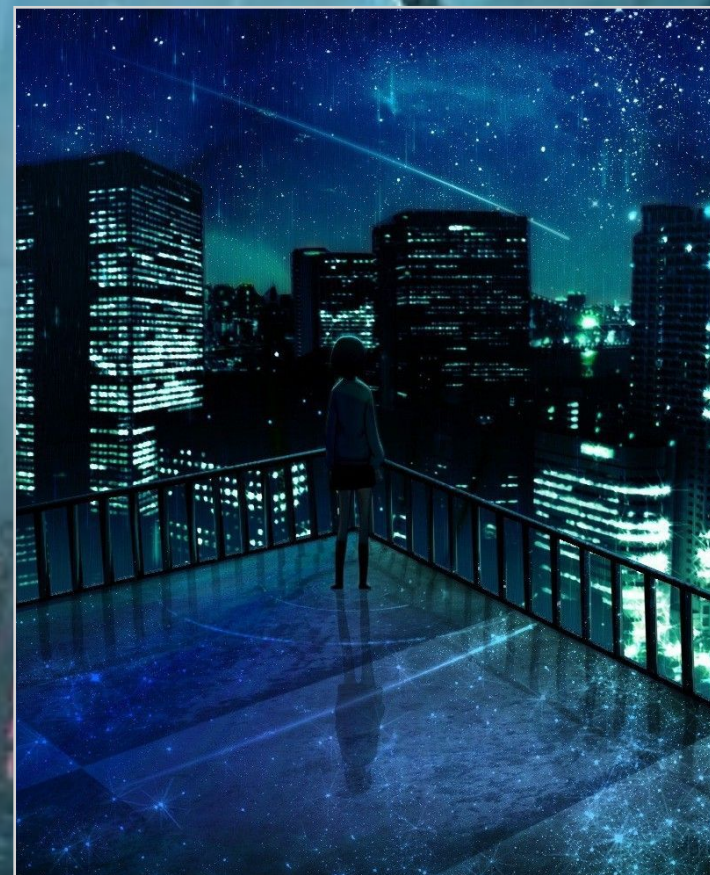
## FUNDA SINTÉTICA

*F5, Double-M*

CUERPO: 0 Ninguna Coste: mínimo

## FUNDA A MEDIDA

Encargar la fabricación de una funda a medida requiere tener un nivel de crédito muy alto o un mecenas generoso. El jugador puede entonces beneficiarse de una puntuación de +2 en CUERPO y elegir dos mejoras para su funda.



## Reglas

En *EN LA OSCURIDAD*, solo los jugadores tiran los dados: 2D6 a los que se suma la puntuación de un atributo.

### 2D6 + atributo $\geq 7$

Si el resultado obtenido es mayor o igual que 7, el jugador consigue lo que quiere; si el resultado es menor o igual que 6, el Director de Juego va a complicar la vida del personaje.

## Experiencia

Los personajes ganan de 1 a 3 puntos de experiencia (PE) al final de cada partida según sus acciones y el ritmo de progresión elegido por el Director de Juego. Cada 3 PE, el jugador puede elegir una de las siguientes opciones:

- +1 a un atributo (máximo: 3)
- Una nueva especialización
- Un nuevo talento

Cada una de estas opciones no puede ser elegida más que tres veces. Es preferible que las opciones elegidas tengan relación con las últimas aventuras (o desventuras) del personaje.

## Estrés

Cuando el equilibrio psicológico del personaje o su capacidad de gestionar la presión están en juego (sufre un interrogatorio, fracasa en una tarea vital, trabaja contra reloj, etc.), el Director de Juego pedirá al jugador que realice una tirada de **DETERMINACIÓN**.

Un resultado de 7 o menos en esta tirada provoca que gane de **1 nivel de estrés** (miente a un superior, fracasa en la ejecución de una tarea simple, etc.) a **3 niveles de estrés** (violencia extrema, arriesga su vida o la de otro, etc.).

Un quinto nivel de estrés indica que el personaje está psicológicamente agotado. Llegados a este punto, no puede beneficiarse de los bonificadores de atributo en las tiradas.

## Eliminar Estrés

Si desea eliminar rápidamente sus niveles de estrés, el personaje puede elegir ceder al pánico y hacer algo estúpido.

Si tiene la oportunidad, el personaje puede entregarse a una de sus actividades favoritas para eliminar sus niveles de estrés.

A continuación, el jugador hace una tirada de atributo (una sola tirada por día).

- Con un 6 o menos, el personaje elimina **1 nivel de estrés** y tiene un enfrentamiento con alguien.
- Con un 7 o más, elimina **2 niveles de estrés** y hace un descubrimiento interesante sobre la problemática en curso.



## Combate

El jugador y el Director de Juego deben definir los desafíos de la tirada y, después, el jugador hace una **tirada de atributo asociada a su acción** (para un ataque, será de VIOLENCIA):

- **6 o menos:** El personaje sufre una consecuencia.
- **7-9:** El PJ tiene éxito en su acción, pero sufre una consecuencia.
- **10 o más:** El personaje tiene éxito en su acción de forma ejemplar y puede elegir una consecuencia suplementaria (como herir a un segundo objetivo o, si lo desea, al mismo objetivo una segunda vez).



## Determina las consecuencias

Entre las consecuencias posibles que el Director de Juego puede utilizar se encuentran:

**HERIDA:** El objetivo es herido (el arma del atacante determina el número de heridas recibidas; se contabiliza el daño de una sola arma, incluso si varios PNJ atacaron al personaje).

**BALA PERDIDA:** El objetivo hiere a uno de sus amigos, un no combatiente, o daña una pieza importante de equipo.

**IGNORA LAS PROTECCIONES:** ¡Como su nombre indica!

**MALA POSTURA:** El objetivo sufrirá una penalización a su próxima tirada o se encontrará imposibilitado para atacar directamente a un adversario a elección del atacante.

**ESTRÉS:** El objetivo sufre **1 nivel de estrés**.

## Heridas

Cada personaje **puede recibir hasta cuatro heridas**; una **quinta herida lo mata** en el acto y, en alguna parte, una copia de seguridad será descargada en una nueva funda...

Ciertas armas (como las neuro-porras) infligen heridas temporales que desaparecen al final del combate. Sin embargo, 5 heridas temporales matan a un individuo tan fácilmente como **5 heridas normales**.

## Protección

La protección de un personaje o de un PNJ se resta a las heridas recibidas (lo que puede llevar ese total a 0).

## Curación

Cualquier **botiquín de urgencia** permite **eliminar todas las heridas recibidas en una hora si la persona que lo utiliza ha recibido formación médica** (representada por una especialización pertinente como ¡Médico! o Paramédico). **En caso contrario, solo se eliminan 2 heridas** y, el resto, solo podrán ser curadas por un médico.