

CREANDO AL IMPLANTADO

Para crear tu implantado elige **nombre, aspecto, características, movimientos, equipo, implantes** y **Bio**.

NOMBRE

Droiden, Hojalata, Vulcann, Remendado, Phoenix, El Gato, Viejo Briks, D.D.F.C.042.

CARACTERISTICAS

- frío+1, duro+2, seductor-1, astuto=0, bizarro+1.
- frío+1, duro=0, seductor-2, astuto+1, bizarro+2.
- frío=0, duro+1, seductor-1, astuto+2, bizarro+1.
- frío+1, duro+1, seductor+1, astuto+1, bizarro-2.

BIO

Todo el mundo presenta por turnos a sus personajes diciendo su nombre, aspecto y mentalidad. Anota los nombres de los demás personajes. Volved a tomar turnos para determinar Bio. En tu turno:  
-Uno de ellos era amigo tuyo, aunque no lo recuerdas. Dale Bio+2 contigo.  
-Elige uno que te salvó cuando estabas en un apuro, dale Bio+1.  
-A los demás diles Bio-1, te sientes rato con ellos y no sabes como mostrarte.  
En el turno de los demás:  
-Ignora lo que te diga el amigo a quien no recuerdas y dale Bio-2.  
-Anota lo que te diga el resto.

Cuando acabéis, busca el personaje con Bio más alta en tu ficha. Pregúntale a su jugador cual de tus características le parece más interesante y destácala. El MC indicará qué otra característica debes destacar.

MOVIMIENTOS

Recibes todos los movimientos básicos, **estoy lleno de cables** y tres movimientos de Implantado.

ASPECTO

- Hombre, mujer, o es imposible saberlo.
- Ropa hecha jirones, ajustada, oscura y holgada, siniestra, remendada.
- Rostro desgarrado, demasiado perfecto, casco completo, semicasco metálico.
- Mirada robótica, gafas con luces extrañas, ojos luminosos, iris acid, sin pestañas, sin cejas.
- Cuerpo atlético, enorme, pequeño y rápido, asimétrico totalmente, desencajado.

EQUIPO

Te tienes a ti mismo, y algunas cosas que has guardado por valor de 1-trueque. Defínelas si quieres. Además tienes un objeto personal e intransferible. Si no tienes armas implantadas escoge un arma manejable.

NOMBRE Y ASPECTO

FRÍO



DURO



SEDUCTOR



ASTUTO



BIZARRO



MEJORA

Cada vez que tires una característica destacada y cada vez que reinicies tu Bio con alguien, marca un círculo de experiencia. Cuando hayas marcado el 5º círculo, mejora y borra. Cada vez que mejores, elige una de las opciones.

Táchala. No puedes volver a usarla.

SEXO CON EL IMPLANTADO

Si mantienes relaciones sexuales con otro personaje le haces 1-daño, él gana Bio+1 contigo. Tú **abres tu mente** aunque no quieras; con 10+ el MC responderá dos preguntas relacionada con tu pasado, creación, creador o familiares. Entre 7 y 9 ocurrirá lo mismo, pero recibes 1-daño por una sobrecarga, o acumulas 1-tara en un implante, tu eliges.

MEJORAS

**experiencia** OOOOO>>mejora

- \_\_recibes frío+1 (máximo +3)
- \_\_recibes frío+1 (máximo +3)
- \_\_recibes duro+1 (máximo +3)
- \_\_elige otro movimiento de implantado
- \_\_elige otro implante (ventaja)
- \_\_elige otro implante (ventaja)
- \_\_elimina una limitación de tus implantes
- \_\_elimina una limitación de tus implantes
- \_\_recibes un movimiento de otro libreto
- \_\_recibes +1 a cualquier característica hasta un máximo de +3
- \_\_retira al personaje (de forma segura), y crea uno nuevo para jugar.
- \_\_crea un segundo personaje para jugar, de manera que ahora interpretas dos.
- \_\_cambia el tipo de personaje por otro nuevo.
- \_\_elige tres movimientos básicos y mejóralos.
- \_\_mejora los otros 4 movimientos básicos.

MOVIMIENTOS DEL IMPLANTADO

**O estoy lleno de cables:** cada vez que quieras usar un implante (*f*) tira+taras. Con 10+ se jodió, tiene que repararlo un Genio por 1-trueque. De 7 a 9 funciona, pero acumulas 1 tara. Con un fallo funciona correctamente. Un genio puede eliminar 1-tara al precio de 2-mierdas (1/5 de 1-trueque)

Tener "buena chatarra" da un -1 a esta tirada.  
Tener "tecnología de la Edad Dorada" da un -3 a esta tirada.  
Tener "implantes de vertedero" da un +0.

**O miembro modular:** consigues un brazo con varios implantes (2-ventajas) que puedes intercambiar con uno de tus brazos. Si tenías la desventaja 1 solo brazo funcional, puedes intercambiarlo con este, pero sigues sin poder tener dos.

**O Cálculo de probabilidades:** siempre que **actúes bajo presión o tomes por la fuerza**, puedes repetir la tirada de dado, y quedarte con el resultado que quieras.

**O Volveré!!:** tienes una *copia neuronal* en alguna parte y además puedes *autodestruirte*, anunciándolo en el momento. Destruyes todo lo que haya en las inmediaciones (un area de 100 m de diámetro aprox.) Todo el que te vea gana Bio+2 contigo. Espero que haya sido por una buena causa. Un genio puede coger tu *copia neuronal* (si alguien se la entrega o sabe dónde hallarla) y convertirla en su proyecto, pero éste no tendrá menos de 3 condiciones conectadas por "y". Si lo consigue, puedes volver a crear un libreto de Implantado de nuevo, pero sigues siendo tú.

**O Un corazón vivo:** dentro de tu frío caparazón hay un ser humano como los demás. Consigues +1 seductor.

**O Regeneración:** tienes muy poco de humano, y tu parte de máquina tiene algún tipo de sistema de reparación autónoma. Una vez por sesión puedes retroceder un segmento de daño.

**O Sayonara, baby:** siempre que estés a punto de comenzar un enfrentamiento, puedes **sobrecargarte**, con lo que consigues +1 daño con todas tus armas implantadas. Tras el combate, elige entre 1-daño o 1-tara en una de las armas empleadas.

**O Contención:** consigues un generador de campo, que puede cubrirte a tí y a quien esté a tu lado de un solo ataque, como si tuviereis armadura+4. Después de esto tira+duro. Con 10+ estás perfectamente, solo acumulas 1-tara en un implante a tu elección. Con 7 a 9 estás jodido, acumulas 2-taras en dos implantes a tu elección y **actúas bajo presión** hasta que te vea un genio. Con un fallo estás jodido del todo, acabado (como si estuvieses en 12 de daño, pero a nivel neuronal). Debe verte un médico o un genio... será difícil traerte de vuelta.

## IMPLANTES

Todo tiene la etiqueta -implantado. Por defecto tienes:

- arma de mano implantada (cuchilla 2-daño, mano)
- contrachapado (1-armadura)
- buena chatarra.

Elige tus ventajas y limitaciones. Evidentemente si coges como ventaja "Recubrimiento de ferro-fibra" no vayas a coger "Sin armadura" como limitación... de lógica. El implante con una (f) es un implante flotante, es decir, para usarlo hay que tirar en **estoy lleno de cables**. Apunta las taras acumuladas en cada implante como *t t t* al lado de su descripción y bórralas cuando estén arregladas. \* cuenta como dos opciones.

**Ventajas** (elige entre 4 y 6)

- \_\_Tecnología Edad Dorada\*.
- \_\_Módulo "eye-sinc"(f): puedes ver al triple de distancia, grabar datos, medir distancias, mejorar visión en la oscuridad...
- \_\_Arma de fuego (f): elige entre revolver del .38, pistola 9mm, rifle de caza o subfusil.
- \_\_Arma potente\* (f): elige entre recortada, fusil de asalto, lanzagranadas o ametralladora o dale un daño+2 a tu arma de mano.
- \_\_"Grasshopper" (f): corres al triple de velocidad, puedes saltar bastante, puedes correr a toda velocidad hacia atrás...
- \_\_Recubrimiento de ferro-fibra: 2-armadura
- \_\_Sensores E.A.R.-tec (f): puedes oír a larga distancia, sentir vibraciones, separar todos los sonidos, grabación de datos...
- \_\_Sensores de comunicación (f): puedes captar señales, interferirlas, establecer comunicación a larga distancia...
- \_\_Módulo de exploración (f): puedes rastrear movimientos de más de 4-5 personas a distancias largas ("algo grande se acerca por el sur" "en ese edificio hay movimiento de un gran grupo"), escanear rastros caloríficos
- \_\_E.A.B. (f): cuando vayas a plantar cara con tus armas, activar el E.A.B te da un +2 a **tomar por la fuerza** o **ponerte agresivo** si es utilizado para atacar a distancia ("ves como varios puntos rojos confluyen en tu pecho")
- \_\_Luces (f): tienes varias luces dispuestas por tu anatomía, puedes alumbrar a 30m en 360°, deslumbrar a alguien (+1 **interferir**)... (no podía dejar de ponerlas)
- \_\_manos funcionales: de tener armas en lugar de brazos, esta opción te permite seguir usando la mano en esa extremidad (el arma puede desplegarse desde su posición plegada)

**Limitaciones** (elige ventajas-2)

- \_\_Implantes de vertedero.
- \_\_Sin armadura. (aun así, puedes equiparte con una como todo el mundo)
- \_\_Fallo en extremidad inferior, cojeo, velocidad reducida.
- \_\_Sin cuerdas vocales. (chaval, lo único que dices es "ñiiiic, bip bip, rrrrrhwm" o algo parecido)
- \_\_Sin armas implantadas (no puedes coger armas implantadas y además elimina la cuchilla por defecto)
- \_\_Un solo brazo funcional.
- \_\_Ciego: ves mediante barridos orográficos ("varias líneas de luz verde escanean la zona durante 10 segundos hasta el mínimo detalle") tardas un poco más que los demás en reaccionar a las cosas. Con esta desventaja pero el E.A.B. equipado, puedes combatir de la forma normal.

## TRUEQUES Y MIERDAS

Presentamos a

## EL IMPLANTADO

*En Farrey Mallovs perdiste un brazo y una pierna, en Dogster la otra pierna y parte del torso, media cara quedó repellada en la pared detrás de ti en el tugurio de Renny... Ahora eres otra cosa. Cables, aleaciones de ferro-titanio, células de energía... tienes hasta un maldito escáner óptico.*

*A veces estaría bien saber dónde reside el alma...*

### DAÑO



☒ Estabilizado

- ☐ Psicótico (-1 frío)
- ☐ Lisiado (-1 duro)
- ☐ Desfigurado (-1 seductor)
- ☐ Sonado (-1 astuto)

### RADIACIÓN:

Mutaciones:

- ☐ Sobrenatural
- ☐ Interna
- ☐ Física
- ☐ Psicológica

**Bio** (ayudar/interferir; fin de la sesión)

**Equipo**

**Implantes y miembro modular**

