

CARBONO S ALTERADO™

EL JUEGO DE ROL

GUÍA DE INICIO RÁPIDO



CARBONO ALTERADO™

EL JUEGO DE ROL

Inspirado en la serie de Netflix
y basado en la novela de Richard K. Morgan

Diseño:

Christopher J. De La Rosa
junto a Ivan Van Norman

Director de desarrollo:

Christopher J. De La Rosa

Autoría y desarrollo:

RazörFist, Jameson McDaniel
y Andrew Nielson

Edición y corrección:

Joe LeFavi

Productores del JdR:

Scott Gaeta, Joe LeFavi

Portada:

Lee Souder

Ilustraciones y composición:

Christopher J. De La Rosa,
Pace Porter-Zasada

Diseño gráfico:

Michal E. Cross, Christopher J. De La Rosa

Maqueta:

Christopher J. De La Rosa

Gestión de producción y marca:

Joe LeFavi / Genuine Entertainment

Pruebas de la versión beta:

Brittany Wheless, Tom Kolassa,
Randy Goke, Sam Huilman, Alex Huilman, Richard Coverdale

**Traducción y maqueta en español
a cargo del equipo de**



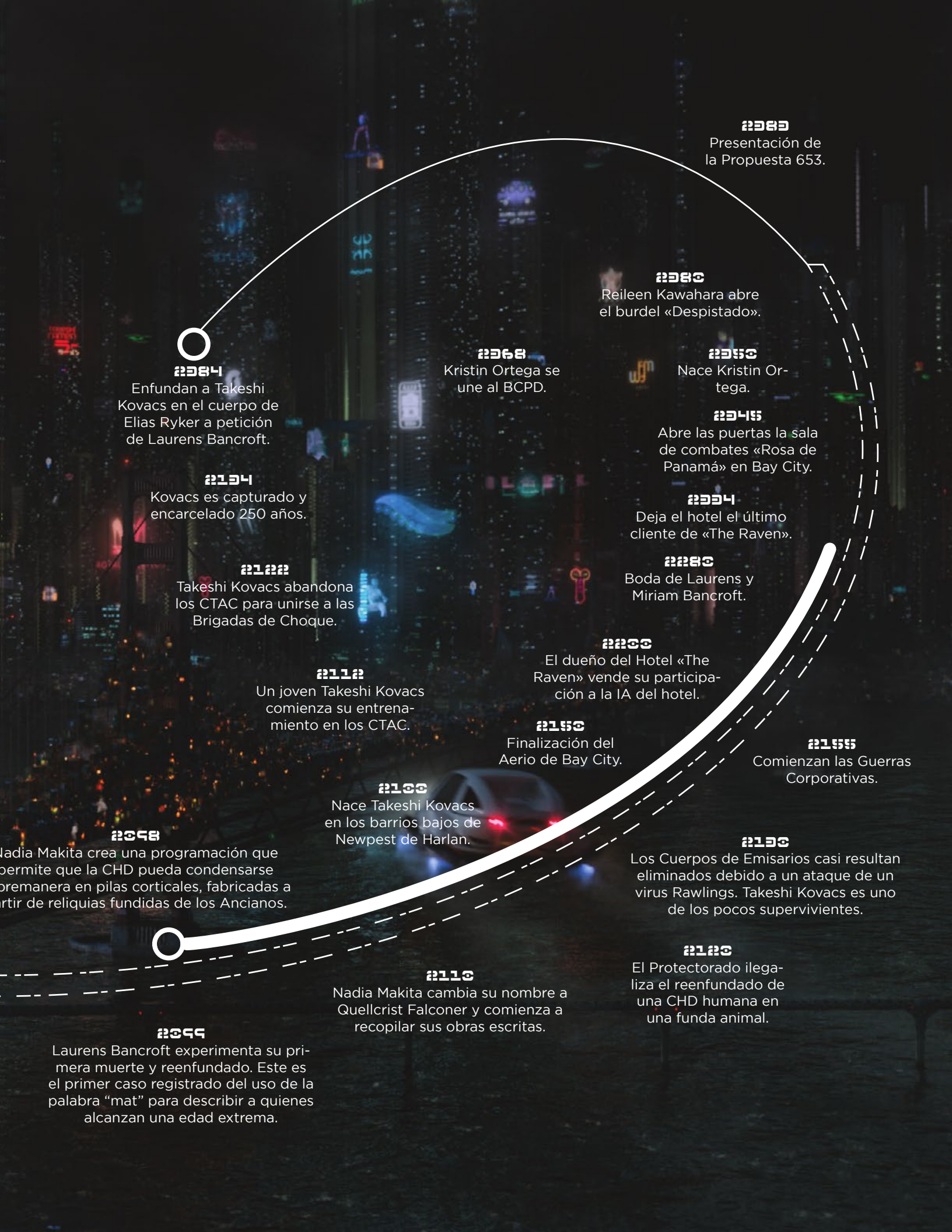
27 de febrero de 2020
versión 1.0

ÍNDICE

Cronología	4	La hoja de personaje	22	Pruebas de habilidades	
¿Qué son los juegos		Cómo jugar	25	de combate	40
de rol?	7	Dados	25	Grados	40
Qué necesitas para jugar	7	Dados de las pruebas		Pruebas de habilidad	
Conceptos básicos	8	de habilidad	25	enfrentadas	41
El cyberpunk	8	Tipos de dados de las pruebas		Dificultad en las pruebas	
El cyberpunk en la cultura popular	8	de habilidad	25	enfrentadas	41
Temas	8	Pruebas de habilidad	26	Suerte en las pruebas	
Neo-noir	8	Resultado objetivo (RO)	26	enfrentadas	41
Transhumanidad	9	Rango de resultado objetivo		Tiradas de salvación	41
Carga humana digital (CHD)	9	básico	26	Efectos activadores	41
Pilas corticales	9	As	27	Ejemplos de efectos	
Fundas	9	Bonificadores	27	activadores	42
Ambientación	10	Bonificadores de atributo	27	Pruebas de consumo	42
Bay City	10	Bonificadores de equipo	28	Anotación de las pruebas	
El Aerio	10	Bonificador de formación	28	de consumo	42
El Crepúsculo	10	Bonificadores múltiples	28	Daño	44
Sociedad	11	Dados de bonificación	28	Protección	44
Rasos	11	Dados de Suerte	28	Heridas	45
Mats	11	Golpe de suerte	28	Equipo	47
Personajes	13	Catástrofe	28	Chasis	47
Los pasos de la creación de PJ		Qué dado utilizar		Armas	47
Atributos	13	como dado de Suerte	28	Atuendo	49
Fuerza	13	Realizar pruebas de habilidad .	30	Espacios de cuerpo	49
Percepción	13	Anotación de las pruebas		Defensa	49
Empatía	13	de habilidad	30	Blindaje	49
Voluntad	13	Especialidades	30	Dispositivos	50
Agudeza	13	Resumen de las pruebas		Aparatos y accesorios	51
Inteligencia	14	de habilidad	31	Acumulación	51
Bonificadores de atributo	14	Habilidades de Fuerza	31	Vehículos	52
Atributos iniciales	14	Habilidades de Percepción	31	Vehículos en	
Mejora de atributos de la pila	14	Habilidades de Empatía	31	los encuentros	53
Mejora de atributos de la funda	14	Habilidades de Voluntad	32	Rapidez	53
Recursos de los personajes ...	16	Habilidades de Agudeza	33	Combustible	54
Umbral de daño	16	Habilidades de Inteligencia	33	Tripulación	54
Puntos de salud	16	Fases del combate	37	Tamaño	54
Lesiones orgánicas	16	I.P.R. (Intención,		Velocidad	54
Muerte real	16	Prueba, Resolución)	37	Manejo	54
Puntos de pila	16	Intención	37	Control de fuego	54
Puntos de influencia	17	Prueba	38	Durabilidad	54
Puntos de ego	17	Resolución	38	Estructura	54
Puntos de tecnología	17	Terminar una salto y un turno	39	Viajes	54
Nivel de riqueza	18	Dados de Velocidad	39	Fundas	56
Arquetipos	19	Resolución de		Fundas natales y clonadas	56
Lista de arquetipos	19	los dados de Velocidad	39	Mejora de una funda natal	56
Edad del personaje	21	Los dados de Velocidad		Mejora de una funda clonada	56
Historial	21	y los efectos activadores	40	Fundas sintéticas	57
Rasgos	21			Mejora de una funda sintética	57
				Ejemplos de mejoras de funda	58
				Ejemplo de juego	62

CRONOLOGÍA DE CARBONO ALTERADO





2284

Enfundan a Takeshi Kovacs en el cuerpo de Elias Ryker a petición de Laurens Bancroft.

2134

Kovacs es capturado y encarcelado 250 años.

2122

Takeshi Kovacs abandona los CTAC para unirse a las Brigadas de Choque.

2112

Un joven Takeshi Kovacs comienza su entrenamiento en los CTAC.

2100

Nace Takeshi Kovacs en los barrios bajos de Newpest de Harlan.

2058

Nadia Makita crea una programación que permite que la CHD pueda condensarse premanera en pilas corticales, fabricadas a partir de reliquias fundidas de los Ancianos.



2044

Laurens Bancroft experimenta su primera muerte y reenfundado. Este es el primer caso registrado del uso de la palabra "mat" para describir a quienes alcanzan una edad extrema.

2110

Nadia Makita cambia su nombre a Quellcrist Falconer y comienza a recopilar sus obras escritas.

2268

Kristin Ortega se une al BCPD.

2283

Reileen Kawahara abre el burdel «Despistado».

2250

Nace Kristin Ortega.

2245

Abre las puertas la sala de combates «Rosa de Panamá» en Bay City.

2234

Deja el hotel el último cliente de «The Raven».

2220

Boda de Laurens y Miriam Bancroft.

2200

El dueño del Hotel «The Raven» vende su participación a la IA del hotel.

2150

Finalización del Aereo de Bay City.

2155

Comienzan las Guerras Corporativas.

2130

Los Cuerpos de Emisarios casi resultan eliminados debido a un ataque de un virus Rawlings. Takeshi Kovacs es uno de los pocos supervivientes.

2120

El Protectorado ilegaliza el reenfundado de una CHD humana en una funda animal.



INTRODUCCIÓN

BIENVENIDA
A BAY CITY

87
9361
64816
889
3
487
201
37
3487

8614
264
96
075
12634
3790

¿QUÉ SON LOS JUEGOS DE ROL?

EN POCAS PALABRAS, UN JUEGO DE ROL ES diferente a cualquier otro tipo de juego. Muchos videojuegos y libros compartirán el mismo título de «juego de rol» pero incluso dentro del género existen muchas variantes. Para simplificar, es útil entender que en este juego y en otros juegos como este, adoptas el rol de un individuo en un universo ficticio. En este caso, *Carbono alterado*. Como este personaje, interactuarás con otros personajes jugadores, explorarás el mundo y te enfrentarás a sus peligros únicos. Al

narrador de la historia, por así decirlo, se le llama director de juego. Suelen ser ellos quienes organizan estos juegos y deben actuar como jueces imparciales en cuanto a lo que se enfrentan los personajes y guiarlos en las opciones que tienen para tener éxito cuando se atasquen en un punto de la trama o en un desafío (suponiendo que sea posible). Por último, como en cualquier otro juego, el objetivo es pasar un buen rato; en este caso, os divertiréis interpretando a otro individuo inmerso en este mundo ficticio.

QUÉ NECESITAS PARA JUGAR

ANTES DE EMPEZAR, PREPARA todo lo necesario para jugar a *Carbono alterado*.

- Lo primero y más importante son amigos con los que jugar, lo ideal son 2 o 3 además de ti. Si no eres ajeno a los juegos de rol, siéntete libre de agregar más según el nivel de comodidad del DJ y de los jugadores.
- Necesitarás un libro básico de *Carbono alterado el juego de rol* como referencia.
- Cada jugador debería disponer de un juego de dados poliédricos, en especial d4, d6, d8, d10 y d12. Se recomiendan varios juegos y si es posible de diferentes colores.
- Los jugadores necesitarán copias de sus hojas de personaje, además de lápices y papel para tomar notas.

: CONEXIÓN ESTABLECIDA :

QUÉ SABE EL JUGADOR CONTRA QUÉ SABE EL PJ

Esta guía explorará conceptos del mundo de ficción de *Carbono alterado* a una velocidad vertiginosa. Es de suponer que algunos de vosotros estéis familiarizados con los conceptos básicos de la serie de TV y quizás con las novelas en las que se basa.

Una vez realizados estos preparativos, estás listo para comenzar. Quienes sean nuevos en *Carbono alterado*, repasemos primero algunos conceptos importantes del universo de ficción.

NOTA IMPORTANTE

Mientras juegas en el mundo de *Carbono alterado*, es útil comprender que como jugador (en general) no interpretas a miembros del reparto de la serie de TV o de las novelas. Lo más probable es que ni siquiera conozcas a esos personajes. Tu experiencia como jugador es tu propia aventura que puede (y probablemente debe) hacer referencia de forma ocasional a personajes y acontecimientos de la serie o las novelas para dotar a tus propios personajes y aventuras originales cierto contexto. Sea como fuere, es realmente útil considerar el alcance de la historia de *Carbono alterado* en particular. Para resolver su propio asesinato, uno de los hombres más ricos y viejos compra al último miembro de una extinta clase de soldado de élite, detenido hace casi un siglo. Literalmente son algunos de los mayores jugadores del poder de todo el universo, convergiendo en la misma historia. Por cada giro que toma la historia, sigue siendo solo una de las incontables posibilidades dentro del vasto Protectorado y más allá. Son esas historias las que tienes que contar y compartir.

CONCEPTOS BÁSICOS DE CARBONO ALTERADO

CARBONO ALTERADO ES, EN SU ESENCIA, UNA FUSIÓN de dos géneros claramente definidos: cyberpunk y neo-noir. Seguramente sabes que la ficción distópica y el transhumanismo son temas populares en muchas historias del cine, la televisión, los juegos y la literatura a lo largo de los años. Sin embargo, si no estás familiarizado con estos conceptos, tómate un momento para repasarlos.

CYBERPUNK

El cyberpunk es un género postmoderno; un antídoto astringente a los mundos de maravilla sensoriales de ciencia ficción como los de Jules Verne y H.G. Wells. En esas historias, la gente común está expuesta a maravillas tecnológicas fantásticas (y aterradoras) y emprendes viajes asombrosos. La respuesta del cyberpunk a esto es crear tecnología banal y de mal gusto; una molestia interminable de zumbidos eléctricos y luces parpadeantes que solo sirven como una salva sensorial de publicidad. Lejos de emprender grandes viajes, la historia rara vez hace que el personaje abandone alguna de las laberínticas megaciudades intercambiables que mellan el planeta. Ya no existe ningún asombro o pasmo, solo una búsqueda desesperada de un propósito en un mundo de neón lúgubre; hace tiempo que abandonó la esperanza de que el próximo descubrimiento inyecte un sentido de aventura en la molesta existencia de la humanidad. El nihilismo será tan grande que, en la desesperanza, habrá un impulso de acabar con la humanidad tal y como la conocemos, para escapar del terror proveniente del miedo al nadir de la raza humana. Al hacerlo, uno se retira al ciberespacio, se modifica con cibernética e ingeniería genética y se convierte en algo más grande (y al mismo tiempo menos) que un mero humano... el transhumano. Ya no es un humano, sino una cosa con forma vagamente humana, con una mente digitalizada, sentimientos sintéticos y físico aumentado. El cyberpunk es innovador e inspirador, pero también opresivo, alienante y desalentador.

Cyberpunk en la cultura popular

Carbono alterado de Richard K. Morgan es una de las primeras novelas cyberpunk del género, inspirada en legendarios predecesores literarios como Phillip K. Dick (*¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*, *Podemos recordarlo por usted al por mayor*, *El informe de*

la minoría), Neal Stephenson (*Snow Crash*) y William Gibson (*Neuromante*) solo por nombrar algunas referencias. Seríamos negligentes si pasáramos por alto las numerosas y grandes series y películas de animación japonesa de este género en las últimas décadas, y la rica veta de manga e historietas francesas en las que se inspiran series y películas. Con títulos tan innovadores como *Akira*, *Serial Experiments Lain* y *Ghost in the Shell* (y la serie de televisión derivada *Stand Alone Complex*), la animación ha proporcionado no pocos hitos culturales que siguen expandiendo y explorando los conceptos del cyberpunk y su potencial para contar historias. Sin embargo, fuera de estas estimadas anime, el cyberpunk rara vez ha alcanzado la pequeña pantalla. Así que la adaptación con actores de Netflix de *Carbono alterado* fue un éxito histórico, ya que estableció un nuevo estándar de cómo la televisión podría captar de forma auténtica este género cultural icónico del pop en los próximos años.

TEMAS

¿Qué distingue *Carbono alterado* del cyberpunk? Imagina un mundo donde la tecnología progresa a una velocidad vertiginosa, pero ninguna de estas innovaciones resuelve las crisis existenciales de la humanidad o hace avanzar nuestra búsqueda de un sentido. En realidad, pueden provocar muchas más problemas a la condición humana. Esto es precisamente el mundo de *Carbono alterado*, en el que el cuerpo de una persona ya no es su propiedad y sus mentes son empujadas de un cuerpo (o funda) al siguiente, lo que causa una agitación social masiva mientras la raza humana cierra un trato fáustico por la inmortalidad con un gobierno totalitario cuya influencia impregna cada aspecto de sus vidas.

Neo-noir

Neo-noir se deleita en la exploración del gris moral. Las mejores historias del neo-noir cuentan con un buen misterio y resuelven un buen delito que incluye extralimitación gubernamental disfrazada de benevolencia, intriga corporativa, tiranía, paranoia, corrupción e incluso romance agríndice. Destacar estos temas cruciales es esencial para entender el carácter de *Carbono alterado*. En este juego, hay muchos arquetipos de personaje icónicos que pueden enriquecer y conformar

nuestra ambientación neo-noir y cyberpunk. Aunque estos arquetipos de personaje no tienen ningún beneficio de mecánicas durante el juego, aportan una gran inspiración y motivación que te ayudarán a definir tu personaje y cómo encaja y funciona dentro de este mundo. Figuras como el detective duro, el caballero de sucia armadura, la mujer fatal, la viuda negra, el ángel, el boy scout, el cerebro criminal, el pistolero... se adaptan fácilmente a personajes jugadores o a miembros de reparto PNJ del mundo de *Carbono alterado*.

Transhumanidad

La transhumanidad es una nueva forma de nuevo humano tan alterado en su estado biológico original que ha cambiado la naturaleza misma de la existencia humana. Pueden copiarse mentes enteras, almacenarse y transferirse de un cuerpo anfitrión a otro. Los cuerpos físicos —algunos modificados con genes animales o aumentados con mejoras cibernéticas— son poco más que vehículos para mentes digitalizadas que pueden cambiar de huésped, viajar por las estrellas, explorar construcciones virtuales, incluso sobrevivir a la muerte biológica con una sola transmisión. Las infinitas vidas y posibilidades del transhumanismo pueden sonar idílicas, pero ten cuidado con lo que deseas.

Carga humana digital (CHD)

En *Carbono alterado*, la persona no es el cuerpo que habita, sino la mente que habita el cuerpo. El cuerpo solo se considera una propiedad. Con tecnología avanzada, la conciencia de una persona se digitaliza en datos llamados carga humana digital y se transfiere de un cuerpo a otro cuerpo (o «fundas») dentro de su pila cortical única. Al ser reducido a datos, la CHD también puede transmitirse por señales encriptadas a través de una vasta red de transmisión de satélites. Conocido como «transferencia», la densidad de datos de CHD se condensa sobremanera y permite a la gente transmitir su conciencia a través del espacio a las fundas que esperan en otros países, incluso otros mundos a años luz de distancia. La integridad de estos datos es primordial, y sus daños y corrupción puede provocar la «muerte real». Afortunadamente, la destrucción accidental de la pila cortical es bastante rara. La mayoría de muertes reales se deben al ataque deliberado de la pila cortical (algo conocido como «carbonizas»), y es uno de los delitos punibles más duros del Protectorado.

Pilas corticales

Si bien la tecnología de las pilas corticales no es (estrictamente) nueva, su adaptación como medio de transferencia de la CHD es un descubrimiento relativamente reciente. La programadora y exploradora Nadia Makita fue la primera en dominar los protocolos de transferencia con un nuevo tipo de pila cortical creada con materias primas derivadas de artefactos de los Ancianos. Esto permitió a la pila cortical hacer dos cosas que antes no podía: 1) actuar como medio reutilizable para transferir CHD, y 2) permitir que la CHD de una pila cortical invalide las funciones superiores de un cerebro anfitrión.

Antes, las tecnologías de CHD y de la pila cortical se implementaron para permitir que una CHD almacenada en los bancos de memoria de una barcaza colonial fuera transferida a una funda clonada a la espera poco después de llegar a un nuevo planeta. Las pilas corticales creadas con la aleación de artefactos fundidos de una civilización alienígena avanzada proporcionaron una manera de condensar lo suficiente los datos para almacenarla y transferirla a otras pilas corticales. El nuevo proceso de transferencia de CHD de las bóvedas de datos a la funda en espera solo lleva unos segundos en vez de días o semanas.

DETALLE DE LA AMBIENTACIÓN

La tecnología de CHD es varios siglos anterior al uso de las pilas corticales y en un principio fue desarrollado para naves coloniales de largo alcance.

Fundas

El cuerpo que habita una CHD se llama «funda» y puede adoptar varias formas. Puede gestarse y crecer de forma natural como la humanidad siempre lo ha hecho (una funda «natal»). Puede ser una funda sintética (o «sinte»), una construcción artificial que es poco más que una máquina con una mente humana como piloto. También puede ser un producto de ingeniería genética, desarrollado en un laboratorio o clonado a un coste tremendo. Mientras las fundas sintéticas son una forma popular de gestionar la creciente proporción de CHD respecto a las fundas disponibles, la mayoría de sintéticos son baratos y sufren varios defectos de diseño y problemas operativos.



BAY CITY

AMBIENTACIÓN

BAY CITY

La mayoría de los sucesos de *Carbono alterado* tienen lugar en lo que antes era conocido como San Francisco. Ahora Bay City es una de las muchas megalópolis que han devorado las ciudades y suburbios de los alrededores en vastas e idénticas extensiones urbanas. Entre los pocos hitos antiguos que quedan en pie, el Golden Gate y los puentes de la bahía todavía distinguen el perfil de San Francisco de cualquier otro, aunque se han convertido en bloques de viviendas a medida que la necesidad de puentes se volvió obsoleta con la introducción de las aeronaves y otras tecnologías relacionadas.

El Aéreo

La red de rascacielos llamada «El Aéreo» es el dominio exclusivo de los mats. Sus torres atraviesan el cielo varias veces la altura de los rascacielos normales de Bay City. Cada torre tiene el lujo de acoger una multitud de haciendas, todas ellas libres y muy por encima de la necesidad de ver a la chusma de abajo, las clases bajas invisibles que trabajan duro bajo una cobertura permanente de nubes. Solo los vehículos aéreos regis-

trados para ello y las aeronaves de la policía están autorizados a volar cerca de este complejo. La elogiada Suntu House es parte de este complejo.

El Crepúsculo

Una delgada clase media sirve como administración, gerentes y técnicos altamente cualificados para mantener las diversas maravillas tecnológicas de la sociedad y sus interminables burocracias. Se comenta que estos capaces individuos viven en el Crepúsculo, en algún punto entre la oscuridad de la sociedad de la superficie y el deslumbrante brillo de la vida de las alturas de la aristocracia mat. La mayoría no andan muy lejos de cierto elemento criminal, ya sea por elección, relación cercana, o algún contratista ocasional a través de una de sus corporaciones pantalla. Será complicado encontrar un programador que no haya trabajado en algún momento como «falsificador». La mayoría hacen sus pinitos en la decadencia o el crimen (a menudo de guante blanco), aunque solo sea para buscar un cierto propósito existencial... el dinero extra también es bien recibido.

SOCIEDAD

Rasos

Las clases bajas —conocidas como «rasos» por su incapacidad de vivir en los rascacielos como residentes o personal— siguen creciendo en número. Los rasos se sacian con los alimentos dispensados de forma automática, habitan viviendas públicas y gozan de un sinfín de placeres carnales plagados de neones. Sobre el papel, las características de la ciudad parecen casi utópicas, pero la mayoría solo sirve como mano de obra barata para las vastas burocracias del Protectorado y los mats con vidas paradisíacas, en comparación con la vacía e interminable rutina de la mayor parte de la población.

Mats

El estrato más elevado de la sociedad transhumana son los «mats», llamados así por Matusalén del libro del Génesis, que se dice que vivió novecientos sesenta y nueve años. Los mats son aquellos pocos afortunados lo bastante prósperos (y alejados de la experiencia humana) para reenfundar sus CHD con mayor frecuencia, que superan con creces la esperanza de vida normal y amasan una gran riqueza e influencia a lo largo de los siglos. La mayoría de ciudadanos apenas pueden permitirse el lujo de tener una funda sinte barata, cuyos sentidos embotados y circuitos anticuados pueden distorsionar tu comprensión de la realidad y degradar tu vida e interacción con el mundo. Mientras tanto, los mats mantienen surtido de clones biológicos perfectos y se reenfundan de una funda de primera a la siguiente sin efectos secundarios, de una forma tan natural como despertar por la mañana. Su inmortalidad y supremacía socioeconómica alienta a los mats a verse como una forma de humano más avanzada, y con la voluntad nietzscheniana de extender sus vidas mucho más allá de lo que la mente humana tiene interés de experimentar. En este sentido, ser un «mat» es una personalidad, además de una clase social.

«SI USTED VIVE TANTO TIEMPO, EMPEZARÁN A PASARLE COSAS. ESTÁ DEMASIADO IMPREGNADO DE SÍ MISMO. AL FINAL SE CREE UNO QUE ES DIOS. DE PRONTO LA GENTE MENOR, DE TREINTA O CUARENTA AÑOS, YA NO SON NADA. SE HA VISTO NACER Y MORIR MUCHAS CIVILIZACIONES, Y UNO COMIENZA A SENTIR QUE ESO NO VA CON ÉL, Y YA NADA LE IMPORTA REALMENTE. Y TAL VEZ EMPIEZA A APLASTAR A ESA GENTE MENOR COMO SI FUERAN FLORES BAJO SUS PIES».

-TENIENTE KRISTIN ORTEGA, CAP. 6

SUNTOUCH HOUSE





PARTE 1

PERSONAJES

87
9361
64816
889
3
487
201
37
3487
8614
264
96
075
12634
3790

EN *CARBONO ALTERADO: EL JUEGO DE ROL*, la creación de personajes puede resultar muy especializada para reflejar mejor el personaje que quieres interpretar. ¿Quieres interpretar a un caballero de sucia armadura que ha perdido hace poco su placa y busca venganza? ¿O un conocido político que ha descubierto un terrible secreto y ahora tiene que hacer justicia por su cuenta? ¿Incluso podrías interpretar a un mat de más de 100 años que ha borrado todas sus copias de seguridad y ha decidido lanzarse de cabeza a la aventura solo para sentir la emoción de «tal vez» experimentar la muerte real?

En esta guía de inicio rápido te ofreceremos los detalles básicos de la creación de personaje, así como

algunos ejemplos de personajes para mostrarte la diversidad de personajes que pueden interpretarse en *Carbono alterado: el juego de rol*.

Los pasos de la creación de personaje:

- Genera los atributos iniciales.
- Elige un arquetipo de personaje.
- Elige la edad del personaje.
- Asigna los puntos de Ego, Pila, e Influencia.
- Haz una tirada en la tabla de historial.
- Utiliza los puntos de Pila restantes para elegir rasgos o aumentar atributos.

ATRIBUTOS

UN PERSONAJE DE *CARBONO ALTERADO: EL juego de rol* tiene seis atributos primarios que se utilizan para determinar qué es capaz de hacer tu personaje. Estos son: **Fuerza, Percepción, Empatía, Voluntad, Agudeza e Inteligencia**. Dos de estas estadísticas tienen relación con el cuerpo (o funda) actual del personaje, mientras que las otras cuatro están relacionadas con la personalidad, la sabiduría acumulada y la experiencia de su CHD (representada por su pila cortical).

FUERZA

Atributo de funda

El poderío físico y resistencia de la funda del personaje. Cubre cosas como la capacidad de levantar y tirar de algo, así como el aguante en un período de tiempo. También cubre la capacidad del personaje de soportar el dolor y otros traumas físicos.

PERCEPCIÓN

Atributo de funda

La finura de los sentidos, la velocidad y el tiempo de reacción. En *Carbono alterado*, también es la complejidad y profundidad de la información que la funda es capaz de percibir. Estos datos son, en su mayoría, de naturaleza neutral, ya que solo es capaz de observar las cosas que parecen ser o existir. La naturaleza o causa subyacente de estas observaciones es para lo que se utiliza Agudeza.

EMPATÍA

Atributo de pila

La conexión de un personaje con la experiencia humana. Cómo se relacionará el personaje con otras personas, lo cual es necesario para construir relaciones. Varios reenfundados pueden provocar una erosión de la Empatía y terminar por volverlo tan desapegado que parecerá completamente ajeno a los demás.

VOLUNTAD

Atributo de pila

La fuerza de la personalidad del personaje y su capacidad para soportar el estrés y los traumas mentales. Esta parte del ego del personaje es la que recibe el mayor impacto al reenfundarse, por lo que una Voluntad alta significa que el personaje es capaz de soportar varios reenfundados.

AGUDEZA

Atributo de pila

La medida de la perspicacia, sabiduría, intuición y capacidad investigadora de un personaje. Mientras que la Percepción permite ver o escuchar algo, la Agudeza da significado a estas observaciones y conecta de forma abstracta los puntos para ver el propósito oculto o hacer deducciones sobre algo que otros pasarían por alto.

INTELIGENCIA

Atributo de pila

El conocimiento del personaje. Es más un libro de texto o abstracto que práctico, pero en muchos casos, esta comprensión técnica es la única forma posible de interactuar con ciertos avances tecnológicos o de entender conceptos científicos. Esto abarca la capacidad de un personaje para aprender idiomas, realizar cálculos matemáticos o comprender ciertas ciencias y otros campos de estudio académicos. El conocimiento básico de la historia y las culturas también entra dentro de este atributo.

BONIFICADORES DE ATRIBUTO

Numerosos valores derivados del juego utilizan los bonificadores de atributo, que son las decenas del atributo indicado. Por ejemplo, un personaje con Fuerza 20, tendrá una bonificación de Fuerza de 2 (BF para abreviar). Lo mismo sucede con los demás atributos y sus abreviaturas (BP, BE, BV, BA, BI).

ATRIBUTOS INICIALES

Un personaje comienza con unos atributos basados en el tipo de funda que elija. A continuación, el personaje puede utilizar puntos de Pila para mejorar sus atributos básicos a partir de su nivel inicial.

- Todos los atributos de funda comienzan con el mínimo del tipo de funda.
- Todos los atributos de pila comienzan a 20, un promedio muy bajo.


Mejora de los atributos de la pila

(Empatía, Agudeza, Voluntad, Inteligencia)

Cada punto de Pila (1 ) gastado permite un aumento de d3.

Mejora de los atributos de la funda

(Fuerza, Percepción)

La mejora de los atributos de funda cuesta lo mismo que la mejora de un atributo de pila. Si el personaje se encuentra en una funda sintética, puede tener asociados costes monetarios o espacios de modificación —representados con puntos de Tecnología ()— que es necesario satisfacer (consulta más adelante). En algunos casos, si la mejora se debe a un implante o a un injerto cibernético, no habrá ningún coste en puntos de Pila.

Las fundas alterarán ciertas estadísticas, con bonificadores o penalizadores, en función de la calidad y especialización del modelo.

Algunas fundas no pueden actualizarse sin comprar también hardware o software físico, por lo que ciertos tipos de avances tendrán un nivel de precio.

: CONEXIÓN ESTABLECIDA :

TOPES DE ATRIBUTO

Existe un límite a cuanto puede actualizarse una funda hasta que una CHD no sepa cómo manejar los matices del «pilotaje» de un nuevo cuerpo. Así que aunque cada funda tiene topes a la mejora de los atributos, hay muchas formas de aumentarlos con formación de CHD.



MEJORAS DE FUNDA Y VALORES DE MERCADO

TABLA DE INFORMACIÓN 01.01

TIPO DE FUNDA	FUE. MIN.	PER. MIN.	PTOS. TEC.	COSTE DE MEJORA	PUNTOS DE SALUD	NIV. PRECIO MERCADO
Nacimiento/Natal	20	20	0*	Ninguno*	-Fuerza	Gratuito
Sintético (calidad Baja)	20	10	3	Niv. precio 1+1 por	-Fue. - 10	Niv. precio 3
Sintético (calidad Media)	25	15	4	Niv. precio 2+1 por	-Fue. - 5	Niv. precio 4
Sintético (calidad Alta)	30	20	5	Niv. precio 3+1 por	-Fuerza	Niv. precio 5
Clon	**	**	**	Niv. precio 5 +2 por	-Fuerza	**

* Una funda del todo orgánica acepta cualquier mejora clasificada como Aumento o Cibernética, siempre que la entrada indique que tampoco requiere puntos de Tecnología para utilizarla.

** Un clon de cualquier calidad tiene un coste desorbitado, mucho mayor que el nivel de precio 5 indicaría. La adquisición y uso de una funda tan valiosa (y mucho más una de lujo de los famosos Laboratorios Nakamura, por ejemplo) es probable que fuera más un hito de la historia que una compra normal de equipo. En resumen, el nivel de precio de un clon pondría a cualquier personaje jugador (incluso a un mat) en suspensión durante al menos una década o más, salvo para los escalones más altos de la sociedad de los mats.

EXISTEN MUCHOS RECURSOS DE PERSONAJE que permiten a los jugadores proporcionar modificadores adicionales a sus personajes o conseguir equipo, información, etc. Algunos recursos son reservas de vitalidad y representan la salud (tanto física como mental) de un personaje. Otras son una medida de los recursos materiales y representan la profundidad y amplitud de su red social e influencia.

Estos recursos y todos los atributos y habilidades aparecerán en el ejemplo de hoja de personaje de esta sección.

UMBRAL DE DAÑO

El **umbral de daño** de un personaje es igual a su Fuerza. Así que cualquier incremento del atributo de Fuerza también aumentará el umbral de daño. Este es el número de heridas que un personaje puede encajar antes de empezar a perder puntos de salud.

PUNTOS DE SALUD

Un personaje tiene una cierta cantidad de **puntos de salud** que determinan cuántas heridas puede encajar el personaje antes de morir. Cada herida recibida cuando el umbral de daño de un personaje llega a 0 provocará que el personaje pierda un punto de salud. Si el personaje pierde todos sus puntos de salud, sufre lesiones orgánicas y su funda muere. Es muy probable que el personaje experimente la muerte real si permite que sus puntos de salud bajen tanto.

Las cualidades de la funda determinan los puntos de salud, aunque están relacionados con el atributo de Fuerza.

Lesiones orgánicas

Si la funda del personaje pierde todos los puntos de salud o muere, un personaje todavía puede recuperar su pila cortical o su CHD de alguna otra forma. Este suceso se llama **lesiones orgánicas**. Si la funda del personaje expira así, la pila cortical no recibe más daños a menos que la ataquen mientras el cuerpo está boca abajo o alguien extraiga su pila o CHD muy mal.

Cuando un personaje pierde al menos 1 punto de salud, el jugador puede declarar que la funda de su personaje ha expirado. Entonces el jugador realiza una tirada de salvación por muerte real, con la esperanza de que los puntos de salud que le quedan permitan recuperar su pila y reefundarse.




Muerte real

La muerte real en el mundo de Carbono alterado significa la pérdida irrevocable de la CHD de un jugador, hasta el punto de no poder (o al menos no debería) interpretar más ese personaje. La muerte real es resultado de una tirada de salvación de **{Fortaleza}**, con un **RO** de 1 por punto de salud restante, con un penalizador de dificultad de 1 por cada herida que tenga. Si supera esta prueba, entonces la funda del personaje sufre lesiones orgánicas severas y la funda resulta muy dañada o muere, pero la pila cortical y la CHD que contiene está intacta. Si falla la tirada, la pila cortical del personaje ha sufrido daño grave o está destruida y el personaje padece la MR.

Si la funda de un personaje expira pero los puntos de salud restantes igualan o superan su BF, entonces la funda no muere, sino que sufre daños graves que requieren asistencia médica urgente. En este caso, un personaje debe realizar una tirada de Muerte, pero incluso si muere, su pila cortical permanece intacta.


PUNTOS DE PILA

Los personajes tienen una reserva inicial de **puntos de Pila**, representados por el símbolo (++1 PP++). Estos se utiliza para todo, desde el desarrollo del personaje hasta obtener un pequeño impulso en la probabilidad de éxito de un personaje en momentos dramáticos adecuados. Aconsejamos a los jugadores que los usen con prudencia, ya que no se obtienen a menudo. Los puntos de pila pueden gastarse para en lo siguiente:


- Permite a un personaje aumentar un atributo básico (1  = avance permanente de d3).
- Mejorar un dado de nivel de habilidad por el coste adecuado.
- Adquirir nuevos rasgos de sus árboles de rasgos permitidos.
- Tirada un dado de bonificación (máx. +3 dados de bonificación).
- Recuperar puntos de Influencia () o puntos de Ego ().

Los puntos de Pila los otorga el DJ después de las sesiones de juego o de los hitos principales de la historia. Sirven como «experiencia» y como medio para recuperar otros recursos consumibles todavía más escasos como los puntos de Influencia o de Ego.


PUNTOS DE INFLUENCIA

Esto representa el poder de los contactos profesionales y sociales de un personaje. Un personaje puede gastar **puntos de Influencia** () en otorgar bonificadores a varias {pruebas de habilidad} en función de su red de contactos o en una serie de favores de diferentes tipos, llamadas Peticiones. Para realizar cualquier tipo de Petición, un personaje debe gastar al menos un punto de Influencia.

Los puntos de Influencia se gastan para pedir favores a diversas redes, o también pueden utilizarse para hacer avanzar la historia cuando las investigaciones de los personajes se estancan. En general, estos representan el mayor potencial narrativo, en el sentido de que un jugador puede utilizar los puntos de Influencia como salvoconducto para salir de su situación actual. Habrá una serie de opciones únicas para ciertos rasgos que permitan a un personaje utilizar los puntos de Influencia de más formas, pero en general es aceptable que un jugador piense en ese momento la naturaleza de su petición o la red de la que solicita ayuda. Sin duda se fomenta la creatividad.

Un personaje también puede utilizar  para conseguir equipo específico que supere el rango de precios de un personaje, raro, ilegal, o experimental. Este equipo (por ejemplo, armas no registradas, armas químicas, virus informáticos de destrucción de IA, armas biológicas, equipación de uso personal del CTAC, etc.) puede ser tan raro o tan sumamente ilegal que la obtención de estos artículos pueda (y deba) acarrear algún coste en puntos de Influencia para conseguirlos en lugar de solo dinero.


PUNTOS DE EGO

El cuerpo de un personaje es algo intercambiable en el mundo de *Carbono alterado*. Como tal, el cuerpo y su salud física es solo una preocupación inmediata. La mayor preocupación es lo que le sucede a la mente al estar tan disociada del cuerpo. Esta entidad disociada es la CHD, y su estructura la definen los **puntos de Ego** (). Con el enfundado, la mente corre el riesgo de hacerse añicos y perder la identidad básica, fragmentada entre las diversas

fundas que ha dejado atrás. Cuanto más divergente sea la nueva funda de la funda de nacimiento, mayor será la posibilidad de sufrir daños en el Ego.

Los puntos de Ego son casi imposibles de recuperar por completo una vez perdidos. Al perder todos los puntos de Ego, ha sufrido tantos daños mentales que ya no funcionan como un ser humano cognitivo, no importa en qué funda introduzca su pila o a cuánta psicocirugía se someta esa persona. El personaje ha perdido de hecho las ganas de vivir y aceptará de buena gana el almacenamiento o incluso la muerte real cuando muera su funda actual.

PUNTOS DE TECNOLOGÍA

Cualquier equipo (fundas incluidas) con **puntos de Tecnología** () cuenta de fábrica con la posibilidad de aceptar cierta cantidad de modificaciones. Hay que tener en cuenta que los listados son general para una categoría. Determinados fabricantes son conocidos por disponer de más opciones, en especial los modelos de «lujo». La pega es que a menudo solo aceptan modificaciones de su propia marca, mientras que los modelos



más baratos o genéricos aceptarán una amplia variedad de mejoras del mercado de piezas de repuesto.

La modificación y los puntos de Tecnología se tratan más a fondo en las siguientes secciones de Tecnología y Equipo, pero lo presentamos brevemente aquí porque es un factor importante a la hora de elegir una funda inicial, en especial si el personaje considera una funda sintética.

NIVEL DE RIQUEZA

En los escenarios en los que el dinero es un medio de intercambio, los personajes pueden comprar algunos artículos con cierta frecuencia, aunque deben espaciar su gasto cuando compran cosas que cuestan parecido o más que sus posibilidades. Para hacerlo compara el **nivel de riqueza** de un personaje con el nivel de precio de lo que quieren comprar.

Nivel de riqueza 1 - Pobre

Este personaje vive al día. No tiene un hogar del que hablar y depende de la vivienda pública, de ir de sofá en sofá, o vive en la miseria. Un personaje de este nivel es capaz de conseguir comida y puede permitirse el transporte público de masas. Su aspecto también será claramente indigente, incluso si se esfuerza en ocultar su estatus social.

Esto también indica a un personaje que gana un dinero decente y dispone de un lugar bastante agradable para vivir, pero con importantes responsabilidades financieras que reducen sus ingresos disponibles a prácticamente cero. Esto puede abarcar desde una adicción a las drogas, una deuda, hasta el pago de la hipoteca de una funda de un ser querido que está almacenado.

Nivel de riqueza 2 - Clase trabajadora

Este personaje tiene un techo y puede permitirse comida decente. Posee bien pocas cosas, ya que incluso su casa, vehículos y demás artículos de gran valor que pueda tener son alquilados o arrendados bajo condiciones muy restrictivas. Los personajes pueden permitirse viajes comerciales con sus propios vehículos alquilados o arrendados, o adquiriendo billetes de transporte. La mayoría de sus necesidades pueden cubrirlas sin demasiado esfuerzo e incluso pueden mantener un pasatiempo o vicio menor (o dos) sin que ello afecte demasiado a su calidad de vida.

Nivel de riqueza 3 - Clase media

Alguien de clase media es uno de los profesionales disciplinados o técnicos cualificados dedicados a

una empresa rentable o un burócrata de nivel medio-alto aislado entre capas de procedimientos legales proteccionistas o reglas sindicales que hacen que sus trabajos sean casi inexpugnables. Puede que sean dueños de una casa o un vehículo, o que disfruten de un alquiler de altos vuelos, y que no deban preocuparse demasiado en sus necesidades reales de comida, agua, etc. Son capaces de satisfacer un vicio o pasatiempo e incluso compartir parte de este lujo con otros. Pueden permitirse unos pocos artículos, aparatos y ropa de lujo de baja gama.

Nivel de riqueza 4 - Pudiente

Ser pudiente significa no desear nada en cuanto a necesidades materiales básicas. A menudo son dueños de su hogar, así como de otras viviendas y espacios comerciales que alquilan. Pueden comprar cosas comunes sin problema y mantener un pasatiempo muy caro como juegos de apuestas altas. Los pudientes pueden tener numerosos bienes materiales como una flota de aeronaves, pequeños edificios a su nombre, y varias fundas, pero esos activos suelen estar ligados a sus ocupaciones comerciales y no a sus lujos personales. La mayoría de mats conocerán a una persona con este nivel, ya que vigilan de cerca a la gente que podría ser una amenaza para ellos y su anormal confinamiento o que pueden resultar activos valiosos que añadir a sus filas.

Nivel de riqueza 5 - Rico

El porcentaje más pequeño de la población con diferencia es el de los ricos. No hace falta decir que tienen cubiertas todas sus necesidades materiales y que se dedican a pasatiempos extremadamente caros cuyos precios harían tambalear las mentes de las clases bajas. Tienen importantes bienes comerciales y mantienen activos personales que a menudo llegan a alcanzar el tamaño de una empresa. Alguien que es rico puede incluso tener importantes contactos para conseguir cosas ilegales o bastante raras con poco riesgo personal.

Niveles de riqueza más allá de rico

La mayoría de personajes estarán en estos cinco niveles, pero debes saber que no hay un límite real al dinero y poder que puede tener alguien en el mundo de *Carbono alterado*. El estatus de muchos mats a menudo se extiende más allá de lo que se consideraría «rico» hasta el extremo más absoluto. Este tipo de riqueza probablemente será inalcanzable para un personaje jugador.

UNA VEZ CONSIDERADA LA FUNDA, los jugadores deben elegir uno de los seis arquetipos principales, que revisaremos brevemente en esta guía de inicio rápido. El libro básico proporcionará más detalles.

LISTA DE ARQUETIPOS

Un **arquetipo** es un camino que ha tomado tu personaje jugador en su vida hasta el momento en que lo interpretas de forma activa en el juego. Sin embargo, estos antecedentes divergentes no son excluyentes. Los personajes de todas las procedencias y condiciones sociales pueden cambiar de vida y compartir muchos objetivos beneficiosos.

Por otro lado, todos los jugadores de un grupo podrían elegir arquetipos similares, pero especializados en cosas diferentes. En *Carbono alterado: el juego de rol* cada personaje puede desarrollar su propia historia personal y desarrollar nuevos contactos y habilidades con el tiempo. Los rasgos, especialidades y equipo también permiten que los arquetipos similares se sientan e interpreten de forma distinta.


CIVIL

Un civil es cualquiera de las variadas multitudes relacionadas con los negocios, la vida corporativa y el entretenimiento.

Pros: El conjunto más diverso de sendas de personaje, sin responsabilidad pública real y que opera fácilmente fuera del radar.

Contras: En general, la posición social más baja con la menor capacidad de influencia sobre otros, salvo por unos pocos ejecutivos corporativos.

Características iniciales

- Funda determinada: Nacimiento.
- Nivel de riqueza 1.
- +d6 puntos de Ego ( +d6).
- Elige un árbol de rasgos adicional e infrecuente que ahora pasa a ser común.

SOCIALITE


Un socialite es un trepador social completamente dedicado con contactos en las altas esferas. Podría proceder de diversos orígenes: haber nacido en una familia prestigiosa o ser un valioso agente corpo-

rativo que frecuente a menudo la alta sociedad, o incluso a los mats.

Pros: Grandes recursos iniciales y una amplia red social.

Contras: Fácil de superar por gente a la que no le importa su posición social y vulnerable a los escándalos.

Características iniciales

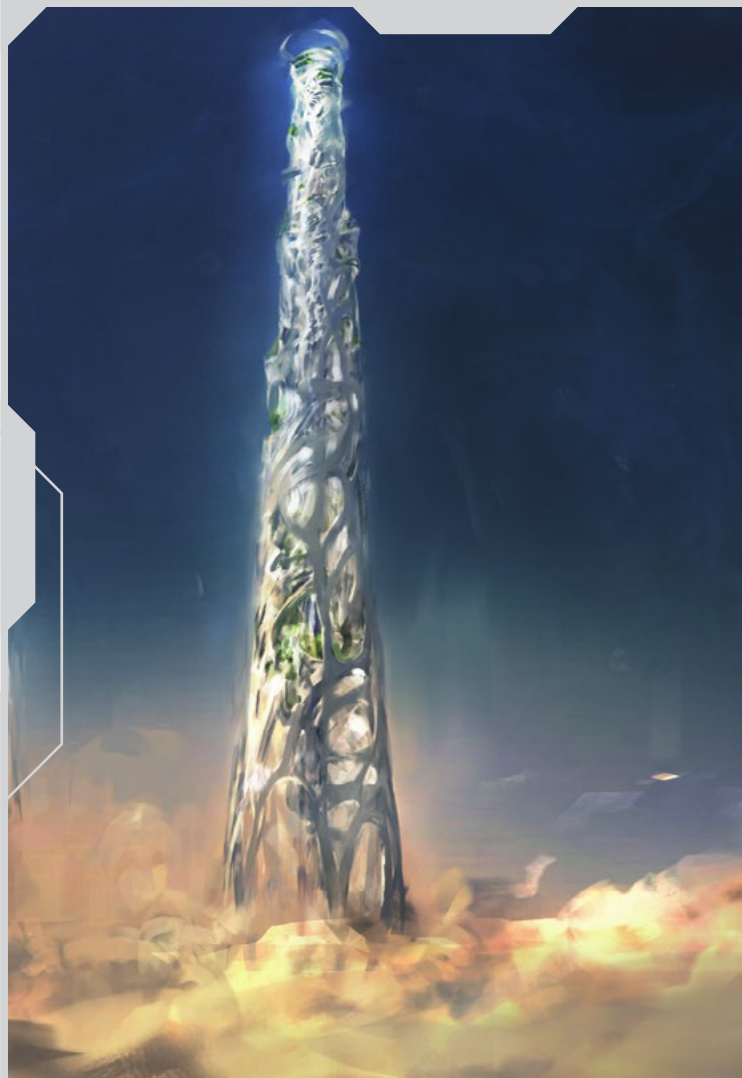
- Funda determinada: Nacimiento/Natal.
- Nivel de riqueza 2.
- +2 puntos de Influencia ( +2).

OFICIAL

Un oficial es un trabajador del Protectorado, ya sea un agente de la ley, un burócrata o un político.

Pros: Amplia variedad de posibles sendas de desarrollo de personajes y una excelente red de vigilancia e información con acceso a equipo puntero.

EL AERIO, HOGAR DE LOS MATS



Contras: Restricciones por las fuerzas de la ley o el proceso burocrático de la información disponible, el ejercicio del poder y el uso de determinado equipo.

Características iniciales

- Funda determinada: Nacimiento/Natal.
- Nivel de riqueza 1.
- **Petición:** ● ○○○○.
- +1 punto de Influencia (🔗 +1).
- Considera la organización del empleador como un contacto profesional.

CRIMINAL

Un criminal es uno de los muchos sicarios y vendedores de artículos ilegales o difíciles de conseguir.

Pros: No debe rendir cuentas ante la ley, solo siguen los códigos sociales de las diversas organizaciones criminales con las que trabajan.

Contras: Muchas consecuencias sociales y legales si su red de seguridad o de informantes se ven comprometidas.

Características iniciales

- Funda determinada: Sintético medio.
- Nivel de riqueza 1.
- +d8 puntos de Ego (🧠 +d8).
- Elige de forma gratuita una mejora o actualización de funda de 🌀🌀 o menos.

TÉCNICO

Un técnico es una persona cuyo trabajo es mantener la infraestructura de la sociedad. Este puede ser un técnico de datos o un científico, artesano o peón cualificado. En cualquier caso, son vitales y suelen tener gran demanda, aunque pueden tener varios trabajos y alquilar sus habilidades a intereses privados. Es su habilidad única y experta de la tecnología lo que permite que funcione esta compleja sociedad.

Pros: Altamente cualificados y muy aptos en cuanto a técnica, son un gran apoyo con habilidades esenciales para moverse en sociedades de alta tecnología.

Contras: Dependen de otros para protegerse.



AL ACECHO

Características iniciales

- Funda determinada: Sintético medio.
- Nivel de riqueza 1.
- Actualiza de forma gratuita el equipo inicial y/o Aumentos de funda con al menos 🌀🌀🌀 combinados.

SOLDADO

Un soldado es uno de los muchos combatientes de las corporaciones o del Protectorado que probablemente haya muerto muchas veces en innumerables fundas de combate.

Pros: Es más efectivo en combate y sufre el mínimo trauma psicológico al reenfundarse.

Contras: Las repetidas muertes le causan una gran disociación de la experiencia humana y además es la senda de desarrollo de personaje más limitada.

Características iniciales

- Funda determinada: Sintético medio.
- Nivel de riqueza 1.
- **Petición:** ●● ○○○○.
- +d10 puntos de Ego.



EDAD DEL PERSONAJE

Después de elegir un arquetipo, es el momento de decidir cuánto tiempo han vivido los personajes (en una funda u otra). Esto determinará tanto la cantidad de puntos de Pila con los que empieza un personaje como las veces que debe tirar para el «historial» de las fundas y vidas pasadas.

Los personajes que sigan con su funda de nacimiento tendrán menos puntos de Pila para usar, pero se librarán de la posibilidad que el pasado regrese para atormentarlos de forma grave.

Por el contrario, los personajes cuya edad abarque siglos pueden gozar de mucha experiencia y conocimiento, pero es probable que se hayan ganado algunos enemigos poderosos o visto envueltos en problemas que de décadas.

Nota: Aunque es posible tener una mezcla de edades de personaje en juego, ayuda empezar con personajes no demasiado viejos. Así, un jugador Nuevo puede aprender a jugar con unas pocas modificaciones de las reglas básicas y acelerar gran parte de la creación de personaje.

La edad asignará a los jugadores sus puntos de Pila, puntos de Ego, puntos de Influencia y la encontrarás en el libro básico de *Carbono alterado: el juego de rol*.

Historial

Una vez el jugador ha determinado un arquetipo y una edad para su personaje, debe tirar en la tabla de historial para ver qué tipo de pasado puede atormentarlo. Recomendamos que un jugador tire esto en secreto en presencia del DJ, ya que el pasado de un personaje puede acarrearle problemas con otros personajes jugadores y podría ser beneficioso alejarlos del dominio público.

La tabla de historial completa se encuentra en el libro básico de *Carbono alterado: el juego de rol*.





RASGOS

Después de elegir un arquetipo, el personaje se personaliza más con **rasgos**, un gran catálogo de capacidades especiales que un jugador puede elegir y que encontrarás en el libro básico de *Carbono alterado, el juego de rol*. Muchos arquetipos tienen relación con rasgos que pueden elegir. Así que es muy probable que un jugador pueda elegir entre los rasgos disponibles para crear un personaje realmente único.

Los rasgos llegan al Rango 5 en una categoría y se organizan en grupos.


LA HOJA DE PERSONAJE

Presentamos la hoja de personaje para facilitar la referencia durante el juego. Esta es la leyenda de sus partes:

1. **Retrato del personaje:** La apariencia de la funda actual del personaje.
2. **Nombre de la CHD:** El nombre de la CHD.
3. **Tipo de funda:** El tipo de funda que ocupa ahora la CHD.
4. **Planeta de origen de la CHD:** El planeta en el que nació la funda de nacimiento del personaje.
5. **Arquetipo:** La categoría del personaje que se interpreta.
6. **Edad de la CHD:** La edad de la CHD. Esta indica los puntos de Pila, puntos de Ego e historial de un personaje.
7. **Campaña:** El nombre de la campaña (si lo hay) a la que está asociada un personaje. Algunos personajes tienen reglas o beneficios adicionales cuando son parte de una campaña.
8. **Puntos de Pila:**  El resto de puntos de Pila de un personaje son para mejorar atributos, habilidades y proporcionar dados de bonificación en un apuro.
9. **Puntos de Influencia:**  El poder de la red social y de contactos profesionales de un personaje.
10. **Puntos de Ego:**  La integridad de la CHD de un personaje.
11. **Nivel de riqueza:** Esta es la capacidad de un personaje para adquirir bienes y servicios, y la frecuencia en la que se genera dinero extra.
12. **Los atributos y habilidades de la funda:** Los atributos ligados a la funda de un personaje. Las puntuaciones de atributo cambian cada vez que un personaje se reenfunda, pero los niveles de habilidad seguirán siendo los mismos.
13. **Los atributos y habilidades de la pila:** Los atributos y habilidades ligadas a la CHD de un personaje. Estos serán los mismos de una funda a otra.
14. **Rasgos, capacidades y especialidades:** Los rasgos y capacidades de un personaje. También es una lista de las especialidades que un personaje elige para evitar penalizadores por usar ciertos tipos de equipo.
15. **Redes y contactos:** Una lista de las redes y contactos del personaje a los que puede recurrir para obtener algún tipo de apoyo.
16. **Biometría de la funda:** Estas son las estadísticas vitales de la funda actual del personaje.
17. **Puntos de Tecnología:** Los puntos de Tecnología disponibles () para modificar su funda actual. El primer número son los gastados y el segundo el número máximo de puntos de Tecnología que una funda puede tener sin realizar mejoras serias.
18. **Umbral de daño:** El número de heridas que puede soportar una funda antes de empezar a perder puntos de salud.
19. **Especial:** Cualquier regla especial asociada con la funda y su capacidad para resistir el daño y cualquier mejora relevante.
20. **Puntos de salud:** El número de puntos de salud que una funda puede perder antes de que la pila cortical corra el riesgo de resultar dañada o destruida y la CHD perdida.
21. **Heridas:** El número de heridas que ha sufrido la funda de un personaje.
22. **Lesiones:** El número y tipo de lesiones que ha sufrido la funda de un personaje.
23. **Historial y escándalos:** El trasfondo de un personaje que da contexto a sus motivaciones actuales y a cualquier regla que tenga basada en su historia.



HOJA DE CIUDADANO DE CHD DEL PROTECTORADO

	2	IDENTIDAD DE LA CHD KENJI «KEN» MORITA	3	TIPO/MODELO DE FUNDA NATAL (CIBERNÉTICA)			
	4	PLANETA DE ORIGEN DE LA CHD TIERRA	5	ARQUETIPO OFICIAL POLICÍA DE BAY CITY			
	6	EDAD DE LA CHD 72	7	CAMPAÑA BAY CITY CONFIDENCIAL			
	8	PTOS. PILA 40	9	PTOS. INFLUENCIA 2	10	PTOS. EGO 33	11

12 ATRIBUTOS DE LA FUNDA

FUERZA 4 0		PERCEPCIÓN 4 2	
AGUANTE d12	LUCHA CON ARMAS d12	ARMAS DE ENERGÍA d10	DETECCIÓN d6
ATLETISMO d12	PELEA d10	ARMAS DE FUEGO d8	LANZAR d12
FORTALEZA d12		BÚSQUEDA d6	SIGILO d12

13 ATRIBUTOS DE LA PILA

EMPATÍA 3 0		VOLUNTAD 5 1	
EXPRESIÓN d8	LEER PERSONAS d8	COMPOSTURA d10	INTIMIDACIÓN d10
DIPLOMACIA d10		DISCIPLINA d12	
AGUDEZA 6 5		INTELIGENCIA 5 5	
ANÁLISIS DE DATOS d10	ORIENTACIÓN d10	BUROCRACIA d8	HISTORIA d12
INGENIERÍA DIGITAL d12	PILOTAJE d10	CIENCIA d12	INGENIERÍA d10
INVESTIGACIÓN d6	REDES DIGITALES d10	CULTURA d8	MEDICINA d12
MECÁNICA d12	SUPERVIVENCIA d12	GEOGRAFÍA d8	

RASGOS/CAPACIDADES/ESPECIALIDADES: FORMACIÓN EN ARTES MARCIALES: Combate sin armas solo de {Pelea -1}. FORMACIÓN EN ARMAS PEQUEÑAS: {Armas de fuego - Pistola +1}. LEY BÁSICA (BAY CITY): Conoce las ordenanzas y leyes locales sin necesidad de realizar pruebas de {Cultura}. PERMISO DE CLASE B (AERONAVE POLICIAL): Permite conducir una aeronave policial. REQUERIMIENTO (AERONAVE PATRULLA): El personaje puede requerir una aeronave sin coste en puntos de Influencia. REQUERIMIENTO (ARMAS PEQUEÑAS): El personaje puede requerir armas pequeñas. CAMPO DE TIRO: El personaje no sufre penalizaciones por no tener la especialidad en las armas pequeñas requeridas.

14

REDES/CONTACTOS

15

- DPTO. DE POLICÍA DE BAY CITY (profesional).
- RED CULTURAL (JAPONESA).
- KEVIN HASTINGS (Amigo, compañero de trabajo).
- LUTHER HEIDELBERG (Mat, magnate de los medios).

HISTORIAL/ESCÁNDALOS

23

- CORRUPCIÓN - El BCPD investiga actualmente al personaje. Las interacciones con personas externas al BCPD tendrán una penalización {Diplomacia, Expresión, Intimidación y Burocracia -2}.

BIOMETRÍA DE LA FUNDA

PTOS. DE TECNOLOGÍA:	0/0	17
UMBRAL DE DAÑO:	40	18
ESPECIAL:	ONL (CIBERNÉTICA)	19
PTOS. DE SALUD:	/16	20
21 ESPECIAL:		
22		

HOJA DE PERSONAJE BETA. LA DEFINITIVA PUEDE TENER OTRA DISTRIBUCIÓN.



PARTE 2

CÓMO SE JUEGA

87
9361
64816
889
3
487
201
37
3487
8614
264
96
075
12634
3790

DADOS

Dados de las pruebas de habilidad

En *Carbono alterado: el juego de rol*, los dados se utilizarán para poner a prueba la aptitud de los jugadores en determinados campos: Sigilo para moverse a hurtadillas, Ingeniería digital para crear o hackear software, o Lucha con armas para esgrimir una porra aturdidora. Todas ellas son pruebas de habilidad, basadas en la habilidad de un personaje. Por último, el éxito de una tirada consiste en sacar un número bajo. Como resultado, los dados con menos caras tendrán más probabilidades de éxito.

El jugador realiza una «prueba de habilidad» (como por ejemplo **{Atletismo}**), y utilizará lo siguiente para determinar el resultado.

Dado de la habilidad (d12, d10, d8, d6 o d4)
+ Dado de Suerte (opcional)
+ Dado de bonificación (opcional)

El resultado de los dados o de la prueba de habilidad se compara con el resultado objetivo (**RO** para abreviar).

Tipos de dados de las pruebas de habilidad

A continuación ofrecemos un listado de los dados utilizados en las pruebas de habilidad y el nivel de habilidad que representan.

NIVEL DE HABILIDAD 1: TERRIBLE (D12)

El peor dado que se le puede pedir que tire un personaje. Es el que tiene mayor probabilidad de fallar de calle, pero también es menos probable que genere una catástrofe. Esto representa a un personaje que sabe que algo no es su punto fuerte y que evita emprender acciones que acarrearían una catástrofe.

En el nivel de habilidad 1, un PJ hace lo siguiente:

- Tira un d12 para una **{prueba de habilidad}**.
- Puede elegir superar de forma automática las pruebas sin oposición por razones narrativas si el **RO** es de 20 o más.

NIVEL DE HABILIDAD 2: BAJO (D10)

Este dado representa una probabilidad de éxito baja,

pero no está fuera de sus posibilidades. Esto representa a un personaje que hace algo que ha hecho antes unas cuantas veces, pero que le falta práctica. Un equipo de primera puede compensarlo.

En el nivel de habilidad 2, un PJ hace lo siguiente:

- Tira un d10 para una **{prueba de habilidad}**.
- Puede elegir superar de forma automática las pruebas sin oposición por razones narrativas si el **RO** es de 15 o más.

NIVEL DE HABILIDAD 3: MODERADO (D8)

Esto es algo que el personaje ha practicado bien. Tiene una buena probabilidad de éxito, aunque no es ejemplar.

En el nivel de habilidad 3, un PJ hace lo siguiente:

- Tira un d8 para una **{prueba de habilidad}**.
- Puede elegir superar de forma automática las pruebas sin oposición por razones narrativas si el **RO** es de 12 o más.

NIVEL DE HABILIDAD 4: ALTO (D6)

Una alta probabilidad de éxito representa un alto grado de entrenamiento y mucha práctica.

En el nivel de habilidad 4, un PJ hace lo siguiente:

- Tira un d6 para una **{prueba de habilidad}**.
- Puede elegir superar de forma automática las pruebas sin oposición por razones narrativas si el **RO** es de 10 o más.

NIVEL DE HABILIDAD 5: MAESTRO (D4)

Esto representa un personaje de habilidad consumada en una tarea en el que el éxito está casi garantizado. Haría falta algo realmente imprevisto para que el personaje fallara.

En el nivel de habilidad 5, un PJ hace lo siguiente:

- Tira un d4 para una **{prueba de habilidad}**.
- Puede elegir superar de forma automática las pruebas sin oposición por razones narrativas si el **RO** es de 8 o más.

PRUEBAS DE HABILIDAD

Como se ha comentado antes, *Carbono alterado: el jugado de rol* introduce unos dados relativos a la experiencia con una habilidad del personaje. El objetivo es sacar un número bajo, por lo que los dados con menos caras (D4) indican una mayor experiencia y menos probabilidad de fallar que los dados con más caras (D12).

El éxito en una prueba de habilidad lo indica un resultado de los dados de habilidad igual o inferior a lo que el juego se refiere como resultado objetivo (**RO** para abreviar).

RESULTADO OBJETIVO (RO)

Un **resultado objetivo (RO)** es un número que suele ser entre 1-12, siendo de 12 las tareas fáciles, y de 1 las más difíciles.

El **RO** base lo determina el DJ o las notas del escenario, **aunque los jugadores pueden modificarlo**, al igual que otros factores del juego. Una vez determinado el **RO** total, un personaje debe **igualarlo o sacar menos** para tener éxito. Si no las notas del escenario no lo indican, el **RO** puede generarse con:

RO base o el bonificador de atributo relevante
+ bonificadores de equipo
+ bonificadores de formación

Un personaje solo puede aplicar un bonificador de cada categoría en una tirada, por lo que un personaje no puede tener dos bonificadores de equipo o dos de formación, pero sí uno de cada.

Añadir elementos como equipo, formación y capacidades aumentará el número del **RO**, lo que ayudará al personaje a sacar igual o menos.

Si el personaje iguala o saca por debajo del **RO** con una **{prueba de habilidad}**, la prueba se considera un éxito.

Ejemplo: El DJ le ha dicho a Charlie que realice una prueba con un **RO** de 5 como se indica en la guía del escenario; **{Armas de fuego 5}**.

El nivel de los dados de habilidad de Charlie para armas de fuego es (bajo) y debe tirar D10, por lo que no tiene demasiadas posibilidades. No obstante, su equipo y formación le proporcionan un bonificador decente **{Armas de fuego +2}**, que incrementará su escaso **RO** de 5 en un razonable **{Armas de fuego 7}**; bastante bueno para que con D10 saque por debajo.

Rango de resultado objetivo básico

El director de juego puede utilizar la siguiente guía como base para determinar cuán difícil es una acción en función de la situación. Está claro que el director de juego es libre de establecer el **RO** que quiera y añadir o quitar bonificadores y/o penalizadores siempre que sea justificable para la historia.







- 15+ Trivial
- 10-14 Fácil
- 9-10 Normal
- 7-8 Delicado
- 5-6 Desafiante
- 3-4 Complicado
- 0-2 Casi imposible

AS

Un personaje que saque un 1 natural con su dado de prueba de habilidad (sin dados de bonificación) considerará la prueba un éxito automático. El éxito automático se llama un As.

BONIFICADORES

Bonificadores de atributo

Hay veces que el DJ puede querer pedir una prueba según la competencia del personaje, en lugar de la situación o lo escrito en la guía del escenario. En esas circunstancias, el DJ pedirá al jugador que le diga el **bonificador de atributo** del personaje (representado por el bonificador de Fuerza, , el bonificador de Percepción, , el bonificador de Empatía, , el bonificador de Voluntad, , el bonificador de Agudeza, , y el bonificador de Inteligencia, , con un valor de entre 1-10 (ver más adelante). Los jugadores considerarán este número su **RO** base.

En general, «sacar bajo» puede resultar extraño para los jugadores de juegos de rol experimentados, y el concepto de celebrar un «1» puede parecer raro. Ten en cuenta que esto solo se aplica a las pruebas de habilidad. Para el resto, las estadísticas altas son comparables a la dificultad baja como ya se ha comentado. Ayuda recordar: «estadísticas altas, tirada baja».

Ejemplo: El DJ le dice a Charlie que realice otra prueba de **{Detección}**. Sin embargo, el DJ la basa en su Percepción para ver si puede detectar el ruido. Su Percepción es 34, por lo que su **RO** se



LA CLÍNICA WEI

considera 3 para esta tirada. Las mejoras de funda como los sentidos aumentados del neuroestimulador podrían ayudar a incrementar el **RO**.

Bonificadores de equipo

Un **bonificador de equipo** es el que proporciona el equipo que llevas o ciertas mejoras de la funda del personaje, en caso de no estar del todo integradas en el Sistema nervioso del personaje para utilizarlas como impulso.

Bonificadores de formación

Un **bonificador de formación** es aquel que suelen proporcionar los rasgos que indican práctica con ciertas habilidades o tipos de equipo.

Bonificadores múltiples

Si se aplican diferentes bonificadores a la misma regla, entonces utiliza la mejor de las opciones disponibles. Si alguna de ellas es +X, ese número se añade al valor similar X más alto o se toma como valor in-

dependiente. Así pues, si un personaje tiene un bonificador de equipo de 4 y 2, el personaje solo utilizará el 4. Si el personaje recibe un bonificador de equipo de 4 y +2, entonces el bonificador de equipo será 6.

DADOS DE BONIFICACIÓN

Hay muchas situaciones en que el equipo y las habilidades ayudarán a un jugador en sus tareas. Esto suele ser en forma de **datos de bonificación**, que pueden ser de cualquier tipo de dado (D4, D6, D8, D10, D12). Cuando tiras los dados de bonificación, **los jugadores pueden elegir el dado con el resultado más favorable**.

: CONEXIÓN ESTABLECIDA :

BONIFICADORES

Solo puede aplicarse un bonificador por categoría en cada caso. Un personaje no puede tener dos bonificadores de equipo o dos de formación, pero sí uno de cada, y elegir el más alto de cada categoría para determinar el bonificador total.

NOTA IMPORTANTE

Un personaje bien puede tomar el resultado de la prueba de habilidad y restarle su bonificador de atributo, el bonificador de equipo, el valor de formación y cualquier otro bonificador antes de compararlo con el **RO**. Este concepto de «mover la portería» es idéntico a tener un **RO** más alto gracias a estos bonificadores, por lo que solo es una cuestión de preferencia.

DADOS DE SUERTE

Los personajes, no importa lo preparados que estén, a menudo se enfrentan a un tremendo azar. Un dado de Suerte puede ser cualquier tipo de dado (d12, d10, d8, d6 o d4). La forma en que se utiliza el dado variará según la situación de los personajes y la historia que el director de juego trate de contar. Los dados de Suerte son una buena

forma de añadir un elemento de azar a una **{prueba de habilidad}** con una dificultad muy variable, como hacer un puente a un vehículo desconocido o saltar sobre un techo de estabilidad dudosa. Por ello, recomendamos que los dados de Suerte se utilicen cuando la dificultad sea variable, o desconocida. Esto será especialmente cierto si el atributo, valor de formación y nivel de habilidad de un personaje es lo bastante elevado como para que fallar sea numéricamente imposible sin este.


Cuando los personajes utilizan los dados de Suerte, el DJ puede elegir entre las siguientes opciones:

La suerte del principiante: Esta es una manera de facilitar, tanto a los jugadores como al DJ, el uso de los dados como herramientas narrativas. Esta opción es la mejor cuando la cosa no está muy mal, pero la historia sigue abierta en cuanto a resultados. En esta situación, un dado de Suerte se considerará un dado de bonificación, pero aun así dará lugar a un golpe de suerte o a una catástrofe si se saca el resultado más bajo o más alto con el dado de la **{prueba de habilidad}** de la forma habitual.



Probar suerte: Si los personajes «prueban suerte», ponen a prueba los límites de su formación y capacidades y confían en su equipo y/o la ayuda de otros. En esta situación, el resultado del dado de suerte se añade a los dados de la **{prueba de habilidad}**, pero no a los dados de bonificación.




Crear tu propia suerte: Si un personaje «crea su propia suerte», confía en su habilidad y no en las herramientas a su disposición (que utiliza mal, están al límite, o las exprime más allá de su garantía). En este caso, el resultado de un dado de Suerte se añade a los dados de bonificación, pero no a los dados de la **{prueba de habilidad}**.

Suerte perra: Si un director de juego quiere utilizar «suerte perra» entonces el resulta del dado de Suerte se añade tanto a la **{prueba de habilidad}** como a cualquier dado de bonificación que tire. No hay duda de que esto está reservado a las situaciones más peliagudas y representa a personajes que se encuentran en gran peligro.

Suerte de los tontos: Un personaje puede sustituir su resultado del dado de Suerte por su **{prueba de habilidad}** y todos los demás resultados del dado de bonificación. Para ello, debe pagar  igual a la diferencia entre el resultado del dado de la **{prueba de habilidad}** (y no de los dados de bonificación lanzados) y el resultado del dado de Suerte.

Esta opción permitirá al personaje considerar que tira el dado de Suerte y no la **{prueba de habilidad}**, lo que elimina y sustituye por completo el resultado de la **{prueba de habilidad}**. Si el dado de Suerte es un As, o si saca el número más alto posible, entonces no es posible utilizar esta opción.

Ejemplo: Celia tira d8 para su **{prueba de habilidad}** y saca un 7. En el dado de Suerte saca un 4. Esto se consideraría un 11. En este caso, Celia quiere recurrir a la suerte de los tontos. Al hacerlo, paga la diferencia en , por lo que en este caso son 3  ($7-4 = 3$), y trata el resultado de 4 del dado de Suerte como su resultado de la **{prueba de habilidad}**.

Como director de juego, puedes pedir un coste de  creciente si los personajes eligen demasiado esta opción. Así que si un director de juego quiere pedir 1  además del coste normal de 1  por la diferencia entre el resultado de la **{prueba de habilidad}** y el del dado de Suerte.

Golpe de suerte

Si un jugador saca un 1 en el dado de la prueba de habilidad (un As) Y un 1 en el dado de Suerte, entonces el personaje goza de un tremendo **golpe de suerte**. No solo tendrá éxito en la prueba, sino que disfrutará de una generosidad, un tremendo descuido o un contratiempo de otros que tendrá un impacto muy positivo en lo que intenta el personaje.

Catástrofe

Si el personaje falla **ambas** tiradas, la prueba de habilidad y la de dado de Suerte, con el mayor resultado posible en el dado utilizado, entonces la prueba falla y se considera una **catástrofe**. Esto significa que el fallo tiene un mayor impacto, más allá de lo que intentaba el personaje.

Qué dado utilizar como dado de Suerte

Los dados de Suerte son únicos en el sentido de que refleja factores que escapan por completo del control del personaje. Además, las catástrofes y golpes de suerte se basan en los resultados de los dados de Suerte. Esto significa que los dados con pocas caras es más probable que den como resultado un golpe de suerte o catástrofe. Por ello, a continuación presentamos una guía para determinar cómo aplicar el dado de Suerte cuando lo indica el DJ.

- **Dado de Suerte de d12:** La posibilidad de lograr una tarea es bastante baja, pero intentar la prueba tampoco conlleva demasiadas consecuencias en un u otro sentido, salvo quizás perder el tiempo. Se entiende y supone que lo que sea que se intente, es una posibilidad remota.
 - Ejemplo: Buscar en la basura de la parte de atrás de una tienda al azar, un artículo concreto.
- **Dado de Suerte de d10:** La posibilidad de lograr esta tarea es escasa, pero el intento no es probable que mejore o empeore las cosas.
 - Ejemplo: Solicitar que se acelere un proceso burocrático fuera de los canales normales; tratar de forrajear un alimento fuera de temporada.
- **Dado de Suerte de d8:** En lo que respecta a la suerte, es una tirada media, ya que tiene bastantes números de fracasar, pero solo una ligera posibilidad de más que el fallo sea realmente malo.
 - Ejemplo: Intentar pasar desapercibido en público, donde solo unos pocos conocidos de la ciudad podrían descubrir tu tapadera.
- **Dado de Suerte de d6:** Esta es una situación arriesgada con buenas probabilidades de que termine muy bien o muy mal.
 - Ejemplo: Después de despedirte de tu trabajo y que te escolten fuera del edificio, te das cuenta de que te dejaste algo de gran importancia sobre el escritorio y debes regresar a tu puesto de trabajo sin que te vean.
- **Dado de Suerte de d4:** Esta es una situación desesperada que sale de pedir de boca o realmente mal, y no hay demasiado margen para resultados intermedios. Sea como sea, este dado de Suerte de tan pocas caras es muy distinto del de habilidad del personaje, ya que es igual de probable el éxito como el fracaso.
 - Ejemplo: Un personaje, frustrado por los repetidos intentos de abrir una cerradura, intenta forzar el mecanismo a lo bruto. Esto romperá la cerradura y la abrirá, o la romperá de manera que ni siquiera la llave pueda abrirla.

Un DJ puede sopesar el resultado del dado de Suerte si la prueba de habilidad hubiera sido un éxito sin aplicar el dado de Suerte. Como las pruebas de habilidad suelen superarse, es posible que el dado de Suerte convierta un éxito en un fallo... aunque sea menor.

Esto no parece mucha «suerte», pero ten en cuenta que esta puede ser buena o mala, y los dados de Suerte asignados suelen escapar al control del jugador o del DJ. Como tampoco se trata de forzar el fallo de un jugador.

NOTA IMPORTANTE

Es posible sacar el resultado más alto en una prueba de habilidad y en el dado de Suerte, y no terminar en una catástrofe. La prueba también tiene que fallar. Mientras el fallo está casi asegurado en este tipo de situaciones, si el personaje es especialmente bueno, o el RO de la prueba de habilidad es lo bastante fácil, es posible superar la prueba, incluso cuando se saca la cara más alta en los dados requeridos.

Sin embargo, hay que tener en cuenta que en estas circunstancias no debería optarse por una prueba de habilidad, a menos que se aplique una dificultad para posibilitar el fallo.

: CONEXIÓN ESTABLECIDA :

DADOS DE SUERTE Y DIFICULTAD

La dificultad NO se aplica a las pruebas de habilidad realizadas con dados de Suerte, ya que los dados de Suerte suelen utilizarse en lugar de la dificultad si la narrativa así lo requiere. Dicho esto, si quieres aplicar una dificultad variable, puedes emplear dados de Suerte para incrementar el resultado de un personaje un determinado rango.

ANOTACIÓN DE LAS PRUEBAS DE HABILIDAD

En las entradas y en las notas de la campaña, el resultado objetivo necesario para una o más pruebas de habilidad se abreviará de esta forma:

{nombre de la prueba de habilidad #}

El nombre de la prueba de habilidad indica la prueba apropiada (o el conjunto de varias pruebas de habilidad posibles).


El # indica el **RO** o el bonificador/penalizador al **RO** con un +/-.

Si simplemente aparece **{nombre de la prueba de habilidad}**, entonces describe la necesidad de utilizar esa prueba de habilidad concreta y el **RO** lo decide el DJ o utiliza el bonificador de atributo del personaje.

Si la anotación es **{«atributo»}** se refiere a todas y cada una de las pruebas de habilidad que afecten a ese atributo principal.

Ejemplo:

- **{Diplomacia}** indica que hay que realizar una prueba de habilidad de diplomacia, pero como no tiene asignado un **RO**, este es el bonificador de atributo del personaje, lo decide el DJ o lo marcan las notas del escenario.
- **{Atletismo 8}** indica que hay que superar una prueba de habilidad de Atletismo con un **RO** base de 8.
- **{Armas de fuego, Lanzar 4}** indica que hay que superar una prueba de habilidad de Armas de fuego o Lanzar con un **RO** base de 4.
- **{Orientación 3, Supervivencia 6}** indica que la misma situación puede tener éxito con una prueba de habilidad de Orientación con un **RO** de 3, o una de Supervivencia con un **RO** de 6.
- **{Investigación +2}** indica que un personaje obtendrá un bonificador de +2 al **RO** cuando realice una prueba de habilidad de Investigación.

- **{Análisis de datos -3}** indica que un personaje tendrá un penalizador de dificultad a su **RO** para Análisis de datos.
- **{Historia ** indica que este fragmento de conocimiento histórico solo es accesible si la prueba de habilidad logra 3 grados de éxito o más.
- **{Percepción -2}** indica que todas las pruebas de habilidad con Percepción como atributo principal recibirán un penalizador de 2 puntos la dificultad.

ESPECIALIDADES

Algunas circunstancias requieren algo más que un conocimiento general de algo para tener éxito. Se trata de especialidades y no tenerlas significa que un personaje tiene desventaja al intentar la prueba de habilidad. Un buen ejemplo de esto es que cierto equipo muy complejo o único requerirá formación especial para poder usarlo.

Las especialidades se anotará como {prueba de habilidad – especialidad #}. Esto puede aparecer anotado de forma específica o lo puede decidir el DJ. Si un personaje no tiene la especialidad, entonces animamos al DJ a impedir que lleve a cabo la acción, o al menos a penalizar la prueba de habilidad con una dificultad.

Ejemplo:

- **{Atletismo – Tregar, Saltar 10}** permitirá una especialidad de Tregar o Saltar con un **RO** de 10. Si un jugador no tiene Tregar o Saltar, puede utilizarse Atletismo de todas formas, pero con un penalizador a discreción del DJ, ya que no se indica.
- Si una situación requiere **{Atletismo – Nadar 8 (-2)}**, entonces los personajes sin «nadar» como especialidad sufrirán un penalizador de 2 a la dificultad cuando tiren Atletismo en esa situación, reduciendo el **RO** efectivo de 8 a 6, por el -2.

Un personaje con la especialidad apropiada en la prueba de habilidad, ignora cualquier penalizador y no añade ningún bonificador. Un DJ puede decidir conceder un beneficio narrativo adicional por la especialidad, pero solo la falta de ella penaliza al personaje.

RESUMEN DE LAS PRUEBAS DE HABILIDAD

La siguiente lista describe brevemente las pruebas de habilidad utilizadas en el juego. Es importante señalar que muchas de ellas tienen reglas ampliadas para su uso y casi todas varias «especialidades» que permiten usos particulares de las pruebas de habilidad sin penalizadores por no tener formación.

HABILIDADES DE FUERZA

ATLETISMO

Esta habilidad cubre la realización por parte de un personaje de varias hazañas de fuerza, aguante, fortaleza y destreza.

AGUANTE

Esta la capacidad de un personaje para mantener un movimiento constante sin cansarse. También se utiliza para que el sistema del personaje metabolice venenos y drogas. Esto también incluye la capacidad para soportar temperaturas extremas y permite a los personajes operar en esos entornos si superan la prueba de habilidad.

FORTALEZA

Esta es la resistencia física de un personaje al daño y su capacidad para recuperarse.

LUCHA CON ARMAS

La capacidad de un personaje en combate con diversas armas cuerpo a cuerpo. Esto abarca desde simples porras, cuchillos, espadas, etc., hasta que armas más avanzadas, como las de fuerza y las de corte mejorado.

PELEA

La habilidad de un personaje para luchar con las manos desnudas o con nudilleras. Las artes marciales también entran en esta categoría.

HABILIDADES DE PERCEPCIÓN

DETECCIÓN

Esta es la capacidad de un personaje para observar las cosas sobre todo con la vista y el oído. Esto aumenta sobremanera según la capacidad de su funda y con las mejoras o implantes que pueda tener para magnificar lo que ve de forma selectiva, filtrar el audio e incluso detectar cosas en diferentes longitudes de onda de luz a la humana.

ARMAS DE ENERGÍA

Esta es la capacidad de un personaje para utilizar armas de energía a distancia como blásters, armas de haces, armas de partículas y algunas armas de plasma.

ARMAS DE FUEGO

La capacidad de un personaje con las armas de fuego y de energía híbridas que disparan proyectiles sólidos (como las armas de riel).

BÚSQUEDA

Esta es la capacidad de registrar minuciosamente lugares en busca de cosas escondidas de forma deliberada o que requieran un esfuerzo encontrarlas. Suele aplicarse a la búsqueda de cosas en el espacio físico, pero un personaje puede utilizarlo también en el espacio simulado para detectar cosas en el espacio virtual.

LANZAR

La capacidad de un personaje para lanzar objetos con precisión. Esto cubre diversas armas arrojadizas, pero a menudo incluye granadas y otras armas similares.

SIGILO

El uso de esta habilidad engloba la capacidad de un personaje para permanecer oculto o esconder objetos a la vista. Esto no protege de la vigilancia electrónica o los barridos, solo comprende la capacidad de pasar desapercibido ante la gente. No obstante, un personaje puede aumentar su sigilo por medio de la tecnología para codificar señales, doblar la luz, etc.

HABILIDADES DE EMPATÍA

DIPLOMACIA

Esta es la capacidad de un personaje para negociar con organizaciones en lo que respecta a su relación con otras organizaciones.

EXPRESIÓN

La capacidad de un personaje para transmitir una emoción o mensaje deseado. Esto puede ser tan inocuo como actuar, seducir o entretener, o perverso como mentir y estafar a un objetivo.

LEER PERSONA

Esta es la capacidad de leer el lenguaje corporal, la sintaxis, la postura, los tics faciales y coletillas que alertarán a un personaje de la actividad subconsciente que revela información oculta. También puede utilizarse para detectar la calidad de una funda y sus aspectos que revelarán cualidades ocultas sobre ella o algo sobre la persona que tiene enfundada.

HABILIDADES DE VOLUNTAD

COMPOSTURA

Es la capacidad de un personaje para mantener los sentidos activos ante el peligro o el estrés.

DISCIPLINA

La concentración de un personaje en un objetivo o tarea a largo plazo. Esto permite a un personaje emprender proyectos que requieran tiempo y una atención meticulosa a los detalles. También permite a un personaje manipular construcciones digitales (incluido el propio avatar) en el entorno virtual.

INTIMIDACIÓN

La capacidad de quebrantar la voluntad de otro al encontrar una debilidad psicológica y explotarla para obtener información o algún tipo de conformidad del personaje. Los métodos para hacerlo varían enormemente.

REVISANDO LOS ARCHIVOS DEL BCPD



HABILIDADES DE AGUDEZA

ANÁLISIS DE DATOS

La gran cantidad de datos y metadatos que hay es inconcebible. No es fácil comprender los incalculables niveles de densa información. Ser capaz de atravesar el ruido para discernir el significado de cantidades de datos y metadatos que de otra manera serían insondables es el campo de esta habilidad. En su forma más simple, consiste en realizar búsquedas en bases de datos. En la más compleja, es el análisis de variables múltiples y la extracción de deducciones significativas derivadas del correcto procesamiento de los conjuntos de datos sin procesar. También permite analizar la CHD de una pila cortical para determinar ciertas propiedades sin necesidad de interactuar directamente con ella en un espacio simulado.

INGENIERÍA DIGITAL

Crear o modificar programas es una habilidad valiosa. Permite a un personaje construir y alterar cosas en el espacio simulado, además de escribir programas y comandos en lenguaje de programación para que los personajes supervisen o realicen ciertas tareas en el espacio digital. Aunque puede utilizarse para crear algo parecido a software de Mercado, eso sería muy tedioso. Es más probable que un personaje lo utilice para modificar algo que ya existe, o crear algo sencillo y rápido con bloques de código preparados de antemano o que han comprado y tienen a mano.

INVESTIGACIÓN

Esta se utilizará para que un personaje conecte los puntos al examinar las pruebas. La naturaleza de estas pruebas puede ser física y digital, pero todas requieren que un personaje lea entre líneas y haga las deducciones adecuadas para relacionar los datos que, al principio, no parecían relacionados.

MECÁNICA

Esto permite a un personaje llevar a cabo el mantenimiento y las reparaciones de dispositivos. También permite mejorar artículos con kits de actualización, parches de software y módulos.

ORIENTACIÓN

Esta es la capacidad de un personaje para utilizar puntos de referencia y encontrar el camino en distintos entornos. La mayoría de ciudades están dispuestas en cuadrículas incomprensibles, por lo que es probable que esto se utilice en entornos más naturales. Sin embargo, una aplicación útil de la habilidad es reconocer los patrones y diseños de las calles y el tráfico para minimizar el tiempo de viaje, evitar controles o huir en una persecución.

PILOTAJE

Esta habilidad cubre los numerosos tipos de vehículos que un personaje puede pilotar. La mayoría de la gente solo tiene la capacidad de pilotar vehículos personajes o aeronaves como mucho, pero las iteraciones más avanzadas de la habilidad permitirán pilotar vehículos más avanzados como naves espaciales o métodos de viaje más arcaicos como un velero.

REDES DIGITALES

Esta habilidad es lo que permite a un personaje navegar por las redes de información. Puede identificar y utilizar cosas como redes sociales, redes ONI y los tableros de mensajes. No es muy distinto al análisis de datos, aunque las redes digitales no son tanto una cuestión de datos como de conocimiento y comprensión de las comunidades y recursos de la red. Esto también permite a un personaje entender los sistemas de seguridad y las intranets de las empresas que no están en línea (en sentido estricto), y utilizar un conjunto de protocolos familiares con los que aprender a navegar por ellas.

SUPERVIVENCIA

Esta es la capacidad de un personaje de vivir de la tierra, rastrear animales, fabricar herramientas sencillas, y ser capaz de encontrar comida, agua y refugio de los elementos. Aunque lleva implícito que se refiere a la supervivencia en la naturaleza, es fácil de aplicar a un entorno urbano para encontrar sustento y refugio en las oscuras entrañas de una ciudad.

HABILIDADES DE INTELIGENCIA

BUROCRACIA

La capacidad de un personaje para surcar las regulaciones a menudo laberínticas que dictan la mayor parte de la vida de la mayoría de personas por medio de gigantescas burocracias u otras organizaciones gubernamentales. Esto permitirá al personaje saber cómo solicitar de la manera más eficiente información y servicios de las agencias del gobierno y de las grandes corporaciones. También cubre las garantías procesales de los procedimientos judiciales.

CIENCIA

La comprensión y aplicación del método científico. Hay numerosas ramas a las que puede aplicarse esto. Aunque los campos de estudio varían enormemente, entiende y es capaz de repetir el proceso subyacente de descubrimiento (en caso de tratar sobre ciencia). También se usa como una forma de aplicar los conocimientos del personaje a una situación o en investigaciones, para sacar algún sentido a la información encontrada o reunida.

CULTURA

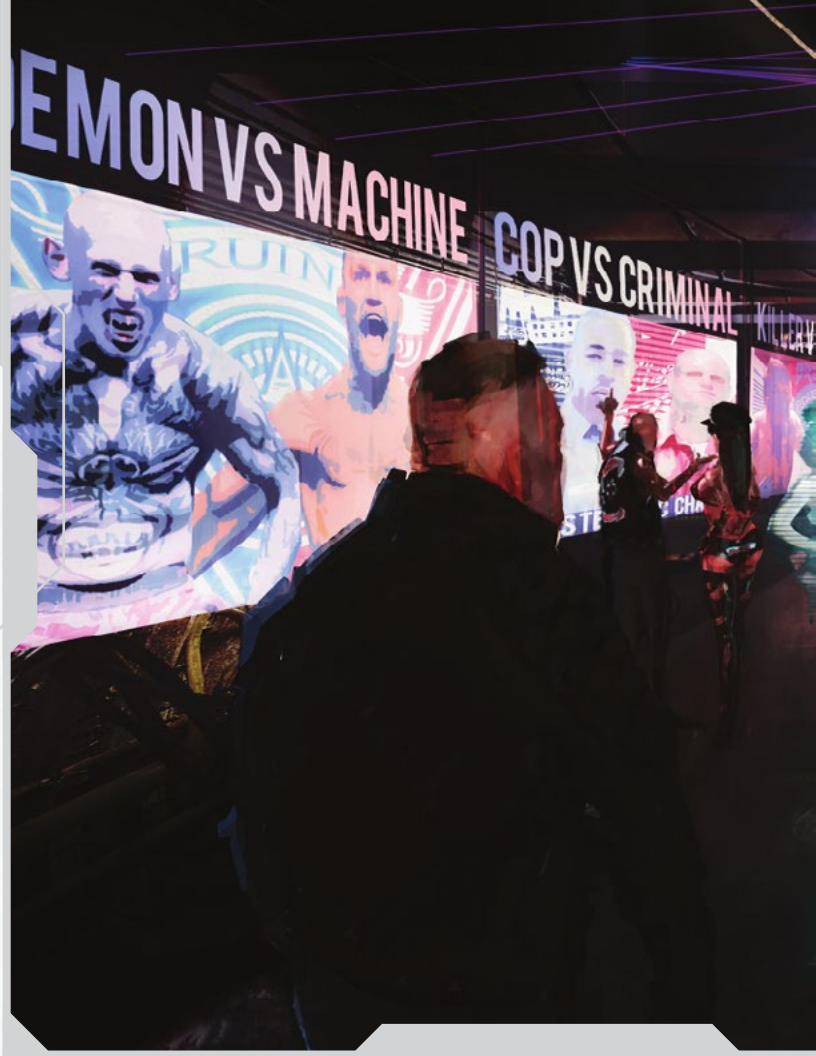
Este es el conocimiento de las culturas de un personaje, incluidos los tabúes, las filosofías subyacentes, la jerga y los idiomas. Puede ser una cultura regional, étnica, social, empresarial, de bandas, o religiosa. Esto permitirá al personaje evitar deslices sociales o conocer la mejor manera de halagar o maximizar una ofensa (si pretendes enemistarte).

GEOGRAFÍA

La comprensión de la geografía, incluidos los nombres y puntos de zonas importantes, así como las ciudades y pueblos de las distintas regiones. Esto también incluye localizaciones fuera del planeta.

HISTORIA

La memoria básica de un personaje, en lo que respecta a fechas y personas importantes. Puede hacer deducciones y relacionarlas con acontecimientos del pasado, aunque esto es sobre todo una forma de recordar información sucedida en el pasado en beneficio del contexto presente.



ENTRANDO EN LA ROSA DE PANAMÁ

INGENIERÍA

La capacidad de un personaje para fabricar dispositivos a partir de materias primas. Pueden ser objetos físicos o aparatos electrónicos con piezas de repuesto y comandos de programación básicos. Esto también puede aplicarse a las culturas genéticas y a la biotecnología para que un personaje sepa cultivar en tanques varias cosas, desde órganos a fundas clónicas.

MEDICINA

El entendimiento de un personaje de la biología, con el que poder prescribir medicinas o practicar cirugías para minimizar al mínimo el daño y facilitar la recuperación a mano o (más a menudo) con la ayuda de aparatos tecnológicos médicos. Esto permite a al personaje tratar lesiones, implantar dispositivos cibernéticos, cultivar materia biológica en tanques de crecimiento y realizar cirugías.



: CONEXIÓN ESTABLECIDA :

AUMENTOS Y PRUEBAS DE HABILIDAD

En *Carbono alterado*, los avances del personaje no son solo experienciales o basados en la práctica. Más bien son mejoras de la funda parecidas a adquirir nuevo equipo. Esto se explica más adelante en la sección de fundas, pero es muy importante recordar que un jugador no necesita declarar cuál de sus diversas mejoras y aumentos utiliza. Gran parte de la narración recae en el DJ hasta que los jugadores se sienten cómodos de describir las diversas funciones de su funda como casi subconscientes y que el personaje las utiliza sin pensarlo.



PARTE 3

COMBATE


87
9361
64816
889
3
487
201
37
3487

8614
264
96
075
12634
3790

ES HABITUAL EN MUCHOS JUEGOS DE ROL QUE EL COMBATE reduzca el «ritmo del juego», convirtiendo los segundos de una lucha cuerpo a cuerpo en minutos si no horas de discusiones estratégicas y restricciones de reglas. Queríamos ver si podíamos redefinir lo que supone el combate en un juego de rol, ya que el mundo de *Carbono alterado* es rápido, letal y a menudo caótico —los tiempos de reacción son más rápidos y a veces rutinas enteras pueden realizarse en un abrir y cerrar de ojos.

El combate de *Carbono alterado: el juego de rol* es táctico y rápido. Quienes tengan dudas, otros juegos (como los juegos de mesa) llevan a cabo el combate sin ralentizar el ritmo. Es por eso que hemos tomado prestados elementos de gestión de recursos y órdenes de turno dinámicos para el combate de este cuerpo. Como resultado, el ritmo de un «turno» hace que los personajes puedan apoyarse entre sí y a menudo encontrar resoluciones creativas y cooperativas. Así que mientras un personaje puede tener unos cuantos trucos en su funda, siempre existe la posibilidad de ampliar el alcance de sus habilidades, así como los usos de su equipo.

I.P.R. (INTENCIÓN, PRUEBA Y RESOLUCIÓN)

Carbono alterado emplea una forma única de combate llamada «IPR» para **intención**, **prueba** y **resolución**. Todos los jugadores discuten sus acciones antes de «fijarlas». El personaje tira todos los dados de velocidad () que puede utilizar durante el turno a la vez que los demás jugadores y adversarios.





Intención

Durante la **intención**, todos los personajes declaran qué esperan lograr este asalto, incluido el uso de equipo y la declaración de objetivos (si deciden atacar), aunque las descripciones pueden (y deberían) ser generales, ya que las cosas pueden cambiar a medida que se desarrolla el turno. También se permite una cierta deliberación entre los jugadores, pero recomendamos (sobre todo en combate) que los personajes actúen bajo la premisa de que todo sucede al mismo tiempo. Los personajes y los adversarios reúnen sus reservas de dados en función de estas elecciones.

RESUMEN DEL COMBATE

El combate se divide en la siguiente secuencia.








INTENCIÓN (TODOS LOS JUGADORES)

1. Los jugadores eligen acciones para sus personajes.
2. Elimina cualquier  por los penalizadores. Resuelve los efectos activadores que solo cuesten .
3. Tira el resto de  a la vista de todos los jugadores y el DJ. Después escóndelos (si quieres).
4. Elige uno o más de los  para estar «activo» la siguiente fase.
5. Todos revelan el resultado de los dados de velocidad activos para determinar quién es el jugador activo (personaje o adversario con el resultado de los dados de velocidad activos más bajo).



PRUEBA (JUGADOR ACTIVO)

6. El jugador activo (o el DJ) tira su reserva de dados de la {prueba de habilidad}.

RESOLUCIÓN (JUGADOR ACTIVO)

7. Resuelve cualquier  o  generado por la {prueba de habilidad};  o  pueden guardarse para usarlos más tarde durante el turno si así lo desea el PJ.
8. Los adversarios objetivo pueden resolver el  que quieran para realizar una {tira-da de salvación}.
9. El jugador activo cuenta sus dados de velocidad activos como resueltos y los elimina.
10. Pasa al siguiente personaje o adversario en orden de asalto.
11. Una vez resueltos todos los dados de velocidad activos, el asalto termina y los jugadores eligen dados de velocidad activos nuevos y determinan a un nuevo jugador activo.
12. Cuando no queden más dados de velocidad, termina el turno y todos los  y  restantes se resuelven sin efecto.

Los jugadores suelen poder reducir la dificultad o conceder bonificadores o reglas especiales al resolver dados de velocidad de varias formas. Esto es una buena forma de «usar tu tiempo» si no sabes qué hacer en un asalto, ya que estas opciones proporcionan bonificadores hasta que se utilizan o termina el turno.

Todos los personajes tiran dados de velocidad y resuelven tantos  como quieren en efectos activadores que solo requieran  para usarlos (lo que suele llamarse acción sostenida). Sin embargo, habrá momentos en que los solicite el DJ. El resto de los dados de velocidad se guardan. Los resultados de los dados de velocidad utilizados en acciones sostenidas se añadirán al resultado de los primeros «dados de velocidad activos» empleados durante la fase de resolución, por lo que los personajes que utilicen muchos dados de velocidad en varios beneficios durante la fase de prueba y de resolución a menudo serán los últimos de actuar en el asalto o estarán indefensos, ya que los adversarios tendrán más dados de velocidad para resolver que los personajes.

Todos los jugadores y adversarios DEBEN activar al menos un dado de velocidad antes de la fase de prueba, si pueden hacerlo.



Ejemplo: Anubis, Carlos y Victoria se enfrentan al BCPD. Atrapados y con varias aeronaves rodeándolos por la retaguardia, los jugadores deciden, tras una breve discusión, correr en direcciones opuestas para dividir la persecución.

Una vez declarada la intención, cada jugador reúne sus dados de velocidad. Carlos tiene Percepción 35, por lo que toma 3D6, Victoria tiene 42, y toma 4D6, y Carlos tiene 28, así que toma 2D6.

Todo el mundo tira los dados y coloca los resultados enfrente (Victoria 1,3,5,6), (Carlos 1,5) y Anubis (3, 4, 6).

Victoria y Carlos toman un resultado de «1» en su primer asalto, pues quieren asegurarse que actúan antes que sus adversarios. Anubis decide tomar el resultado de «4» para su primera fase de prueba.

Prueba

El jugador activo realiza las {prueba de habilidad} durante la fase de **prueba**, y luego calcula el  o  que generan. Esta es la fase de combate de «generación de recursos», que se gastarán durante la fase de resolución.



Los personajes que realicen varios ataques recibirán un penalizador de {-1} por cada ataque anterior realizado en este turno. Este penalizador solo se aplica a las pruebas de habilidad y no a las de consumo, las tiradas de salvación u otras pruebas.

Nota: recomendamos, aunque no es un requisito, que los dados de velocidad se muestren y luego se activen en secreto al inicio de la fase de prueba. Es más que adecuado que los jugadores y el DJ vean los resultados de los dados de velocidad de todos los personajes y adversarios al lanzarlos.



Ejemplo: Durante la fase de intención, Carlos declaró su deseo de dirigirse al norte hacia una valla baja. El DJ marca un **RO** contra su Fuerza (48), y le pide que realice una prueba de {Atletismo}.


Carlos la supera con  gracias a sus reflejos neuroestimulados.


Resolución

El jugador activo puede **resolver** uno o más de sus  o uno o varios de los  de sus oponentes de los asaltos anteriores. Estos grados se utilizan para los efectos activadores. Una vez usado un efecto activador, los personajes aplican de inmediato el resultado de la entrada correspondiente.

Ejemplo: El DJ revela un resultado de «3» para el BCPD. Victoria y Carlos tienen un '1' y pueden decidir entre ellos quién va primero. El grupo decide que Carlos debería ir primero.

Carlos le dice al DJ que quiere gastar  para saltar la valla con facilidad y guardar  para otro asalto. Victoria irá luego, después el BCDP y a continuación Anubis.

Solo puede utilizarse un efecto activador con un dado de velocidad, por lo que los personajes que quieran emplear varios efectos activadores deben resolver al menos  por efecto activador de sus dados de velocidad activos.






Todos los efectos activadores requieren al menos  para resolverlos cuando se usen en combate, a menos que se indique lo contrario.

Terminar un asalto y un turno

- Una vez todos los jugadores y los adversarios han resuelto sus dados de velocidad activos, el **asalto** termina.

- Una vez todos los jugadores y los adversarios han resuelto sus dados de velocidad, el turno termina.

DADOS DE VELOCIDAD

Durante el combate, la cantidad de acciones que tiene un jugador en un asalto las indican los dados de velocidad. La cantidad básica que un personaje o adversario pueden tirar es  por el  , pero ciertos rasgos, armas y reglas especiales modificarán a menudo el número de dados lanzados. Por ejemplo, un personaje que declare que usa un arma incómoda, o una que requiere un soporte o apuntarla antes de utilizarse, se le aplica la regla especial «pesada». Así pues, pesada 2 hará que un personaje tire   menos. Nada puede obligar a un personaje a tirar menos de  en un turno.

Mientras los dados de velocidad se lanzan casi al final de la fase de intención, los efectos activadores tal vez permitan a un personaje lanzar dados de velocidad

adicionales en otras fases, como al final de la fase de prueba o incluso durante la fase de resolución.

Al recibirlos, estos dados deben lanzarse de inmediato para utilizarlos en este asalto, a menos que se indique lo contrario.

Obtienes  por cada bonificador de Percepción.

RESOLUCIÓN DE LOS DADOS DE VELOCIDAD

Al final de la fase de intención, los personajes y adversarios eligen en secreto uno (o más) dados de velocidad y los revelan. Estos dados se consideran «activos» y son los únicos que puede utilizar hasta resolver todos

CADA INSTANTE CUENTA




los demás dados de velocidad activos. El jugador con el dado de velocidad activo más bajo va primero como «jugador activo» y el resto van en orden de menor a mayor. Los empates se resuelven según la puntuación de Percepción más alta, o simplemente repiten el dado y ven quien saca el resultado más bajo para actuar primero. Con estos dados de velocidad «activos», el personaje resuelve los efectos activadores de este asalto. Un personaje no puede activar más dados de velocidad hasta que todos los personajes y adversarios resuelvan sus dados de velocidad activos.


Ejemplo: En el ejemplo anterior, Anubis solo tiene 3 dados de velocidad activos, lo que significa que solo puede «activar» su personaje en combate un máximo de tres veces en un turno. Con un 3, un 4 y un 6 el DJ no sabe en qué asalto irá antes (3) o resolverá el último (6). También existe la posibilidad de que pueda gastar más de un dado en efectos activadores como Apuntar, o buscar enemigos ocultos.

El resto de dados de velocidad (inactivos) puede guardarlos para asaltos posteriores. En los siguientes asaltos revela más dados de velocidad de esta manera, hasta utilizarlos todos.


Dados de velocidad y efectos activadores


Los efectos activadores (explicados más adelante) son acciones que proporcionan bonificadores al personaje a cambio de un dado de velocidad y a menudo  o más. Solo puede resolver un efecto activador con un dado de velocidad, por lo que los personajes que quie-


NOTA IMPORTANTE

Hay varios ataques y reglas especiales que obligan a un objetivo a resolver los dados de velocidad sin realizar ninguna acción. Muchos ataques «aturdidores» entran en esta categoría. Los ataques que causan daño y  exigirán que el personaje resuelva los dados de velocidad indicados, pero en todos estos casos dependerá del jugador objetivo qué dados de velocidad resuelve.

La mayoría de veces, los jugadores resolverán los dados de velocidad que no hayan revelado todavía y que, por lo tanto, están «inactivos», ya que un personaje que pierda todos sus dados de velocidad activos no podrá actuar en este asalto. Como mínimo, resolver los dados de velocidad inactivos será menos intrusivo respecto a lo que quiere que haga su personaje este turno.

ran hacer uso de varios efectos activadores deberán resolver al menos  de sus dados de velocidad activos por cada efecto activador.

Los efectos activadores requieren al menos  para resolverlos en combate, a menos que se indique lo contrario.




Ejemplo: Anubis utilizó  para escapar con éxito a la azotea, pero a mitad de vuelo decide efectuar un último disparo con su arma de haces contra una de las aeronaves del BCPD.


PRUEBAS DE HABILIDAD DE COMBATE

UN PERSONAJE DISPONE DE ALGUNAS PRUEBAS DE HABILIDAD únicas en combate. Funcionan igual que cualquier otra prueba de habilidad. Salen de la misma lista de pruebas de habilidad y sacar bajo también es mejor. Las pruebas de habilidad de combate solo indicarán dados de velocidad, daño, lesiones y otros detalles de combate.

GRADOS

La diferencia entre el RO y el resultado de la prueba proporcionará «grados» y estos determinarán el resultado de cualquier combate.

- Si el mejor resultado de la prueba de habilidad es INFERIOR al RO, entonces los grados serán **grados de éxito** .
- Si el mejor resultado de la prueba de habilidad IGUALA el RO, entonces se considera un **único** grado de éxito .
- Si el mejor resultado de la prueba de habilidad SUPERA al RO, entonces los grados serán **grados de fallo** .
- Un personaje o adversario no puede disponer de más de 5 grados de cualquier tipo en un asalto de combate como resultado de las pruebas de habilidad.

Un personaje puede utilizar los grados de éxito en efectos activadores. El resto se pierden al final del turno (por ejemplo, una vez resueltos todos los dados de velocidad), pero el DJ puede permitir un beneficio narrativo o alguna ventaja mecánica situacional con que emplear el resto de , si es el caso.

Ejemplo: Una prueba de {Lucha con armas} contra un RO de 6, con un resultado de la prueba de habilidad (tirada) de 3, obtendría tres (3) grados de éxito.



: CONEXIÓN ESTABLECIDA :

PERSISTENCIA DE LOS GRADOS

Los grados de éxito y de fallo se conservan de un asalto a otro y un adversario puede utilizar los grados de fallo de su oponente como grados de éxito en su propio asalto.

PRUEBAS DE HABILIDAD ENFRENTADAS

Los personajes que realicen pruebas enfrentadas tirarán los dados que correspondan en función de su nivel de prueba de habilidad y su adversario realiza la misma prueba de habilidad con su propio nivel de prueba de habilidad en un enfrentamiento (u otra prueba de habilidad como una tirada de salvación). El bando que supere su prueba de habilidad con el mayor número de grados de éxito vencerá. Los empates los gana el bando con el atributo utilizado más alto.

- El bando que supere su prueba de habilidad con el mayor número de  vencerá. Los empates los gana el bando con el atributo utilizado más alto.
- Si ambos bandos fallan, el bando con el menor número de  vencerá.

Dificultad y pruebas enfrentadas




La dificultad se aplica con normalidad a las pruebas enfrentadas, lo que reduce el RO necesario.




Dados de Suerte y pruebas enfrentadas

Casi nunca se lanzan dados de Suerte como parte de las pruebas de habilidad enfrentadas, ya que ambos bandos dependen casi por igual de la suerte en la misma situación.




Tiradas de salvación

Un personaje es capaz de realizar pruebas de habilidad especiales llamadas tiradas de salvación. Una tirada de salvación puede ser cualquier prueba y siempre es una prueba enfrentada. El tipo de prueba de habilidad a utilizar depende de la realidad de la situación. La diferencia con otras pruebas de habilidad es que suelen hacerse fuera de la intención declarada del personaje, y por lo tanto estarán penalizadas con dificultad o requerirán que un personaje resuelva algunos dados de velocidad para emplearlas. Por lo demás, funcionan como cualquier prueba de habilidad.

Ejemplo: Carlos intenta esquivar algunos disparos del BCPD, y está lo bastante alejado como para que el DJ permita una tirada de salvación de {Atletismo} si Carlos resuelve  (y así es). El DJ asigna un RO bastante complicado de 5. El DJ también decide otorgar a Carlos un penalizador de dificultad 1, porque el BCPD dispone de miras láser, por lo que ahora será {Atletismo 4}. Contra todo pronóstico, Carlos logra  que niega el  del BCPD obtenido en su prueba de {Armas de fuego}, lo que significa que Carlos los esquiva todos.

Una tirada de salvación que obtenga al menos tantos  como los de su adversario, la tirada de salvación negará lo que sea que el personaje quiera evitar. Si lo prefiere, un DJ puede hacer que los  de una tirada de salvación los  del adversario, aunque la tirada de salvación no sea lo bastante exitosa como la prueba de habilidad contra la que se enfrenta. Por lo tanto, es posible que una tirada de salvación logre mitigar un efecto dañino, siempre que la tirada de salvación tenga éxito.

EFFECTOS ACTIVADORES


Con los  disponibles, un personaje es capaz de utilizar varios **efectos activadores**, otorgados por su equipo, capacidades o la misma prueba de habilidad. Estos actúan de inmediato una vez pagado el coste necesario, que suele ser de uno o más , pero que puede incluir  u otros costes.

Ejemplo de efectos activadores

A continuación se ofrece una selección de efectos activadores que proporcionan varias fuentes. Esta es una pequeña muestra de lo que ofrece *Carbón alterado: el juego de rol*. Puedes encontrar otros ejemplos en las hojas de personaje.

...ofrecidos por las pruebas de habilidad realizadas




DETECCIÓN



- **Detectar:**  elimina la condición de «oculto» de un objetivo dentro de la misma zona.



En este ejemplo, un personaje utiliza {Detección} podrá eliminar la condición de «oculto» de un objetivo dentro de la misma zona. Ten en cuenta que si el objetivo es consciente del intento del personaje por encontrarle, entonces dispondrá de una tirada de salvación.

...ofrecidos por el equipo empleado

CUCHILLO


- **Perforante:** ( o ) Los ataques contra un único objetivo reciben «perforante» este asalto.
- **Impacto:**  Causa daño al objetivo. Precisión.

Este es un efecto activador que puede resolverse de dos formas. El personaje puede utilizar otro  o un  después de la prueba de {Lucha con armas - Cuchillo}.

La misma arma también puede utilizarse para resolver  y que cause el «daño» de la entrada del arma. La regla de «precisión» permitirá al personaje utilizar otros efectos activadores para causar más daño o aplicar otros efectos. En este caso, es posible resolver  con la misma prueba de habilidad de {Lucha con armas - Cuchillo} para disponer de «perforante» e «impacto» con el mismo ataque si la prueba de habilidad es lo bastante buena.

NOTAS DE REGLAS


Precisión

El efecto activador con la regla de «precisión» permitirá el uso de cualquier otro efecto activador (incluido el mismo efecto activador) en el mismo asalto, siempre que el efecto tenga la regla «precisión». Es necesario resolver otro  como parte de la misma acción para hacerlo. Los efectos de cada efecto activador se combinan y no hacen falta más dados de velocidad al combinarlos de esta manera.


...ofrecidos por el atuendo



BLINDAJE DE PRETORIANO CTAC

- **Escáner:**  {Detección +2} durante este turno.

Este blindaje tiene un efecto activador único que permitirá al portador conectar el escáner del casco. Si el personaje resuelve  puede conseguir un importante bonificador a la prueba de habilidad... en este caso, un bonificador de +2 a {Detección}.

PRUEBAS DE CONSUMO

Los **puntos de consumo** () se acumulan con cada uso del equipo, lo que hace que sea más probable que se agote cuanto más se usa.

- Las pruebas de consumo son iguales que las pruebas de habilidad, por lo que ayuda tener un dado de otro color.
- El **RO** básico es la entrada de **capacidad** del equipo con un penalizador de dificultad 1 por .
- Si la tirada falla, este es el último asalto que el equipo puede utilizarse antes de quedar «agotado».
- Si la cantidad de  acumulados iguala la capacidad, entonces el equipo queda agotado de forma automática... algo que tiene sentido, ya que haría que el **RO** de la prueba de capacidad fuera 0, siendo imposible de superar.

Anotación de las pruebas de consumo

La anotación de una prueba de consumo es la siguiente:

{«Prueba de habilidad» # = entrada de
«capacidad» -1 por cada 🏹 }

Ejemplo: Durante el intento, Dani declara que utiliza su Sidewinder de 9mm (Capacidad: 10) para disparar a algunos sicarios que la persiguen. Ha utilizado la pistola dos asaltos seguidos, generando 2 🏹 por lo que corre el riesgo de quedarse sin munición con cada uso. Su nivel de habilidad de {Armas de fuego} es d10, así que cuando declara que utiliza de nuevo la



Sidewinder, añade otro 🏹 al total. Tira d10 de otro color junto a su otro dado de la prueba de habilidad para lanzar ambos a la vez.

Cada 🏹 añade dificultad (en este caso, 3), y el RO es la capacidad del arma (en este caso, 10), por lo que realiza la prueba de {Armas de fuego 7} con su dado de prueba de habilidad normal de d10 y saca un 9. Mientras dispara desde una cobertura, empalidece cuando los estallidos del arma son reemplazados por clics inocuos. Tendrá que recargar si quiere usar el arma de nuevo otro asalto (aunque todavía puede utilizarla este asalto).

PRETORIANOS CTAC



DAÑO



La mayoría de efectos activadores de combate causarán **daño** al utilizar cierta cantidad de  con las armas. Esta será una cantidad fija o un dado aleatorio... aunque sea al azar, se ofrece un promedio entre paréntesis como opción. Los mejores impactos abrirán opciones de efectos activadores más letales o permitirán repetir el mismo efecto hasta que no queden más  que resolver.

FUSIL DE HACES






{Arma de energía - Fusil de haces (-2)}

Daño: d8+  (4+ ) 



Efectos activadores

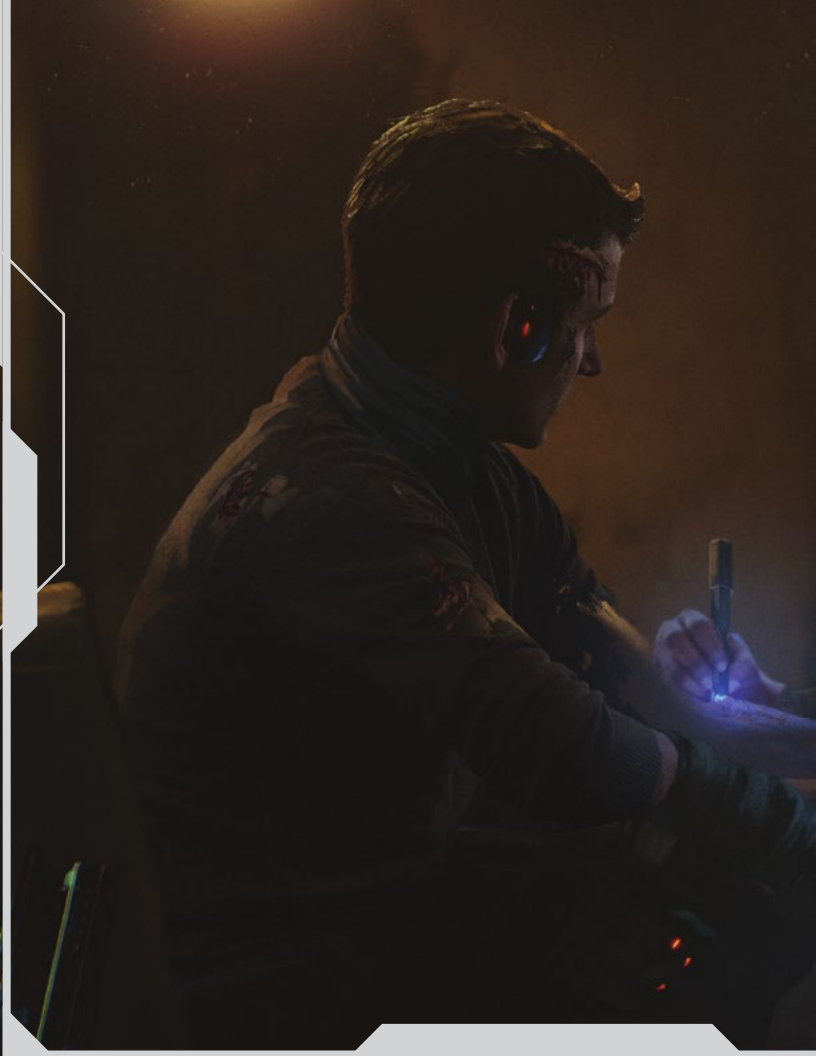
- **Impacto:**  Tira el daño. Precisión.
- **Amputar:**  El haz es tan intenso que corta una extremidad. Tira el daño 3 veces. Si el daño inflige 15 o más puntos, corta una extremidad.

Ejemplo: Consulta el resumen de descripción de arriba y observa el ejemplo siguiente.

Un personaje que utilice un fusil de haces será capaz de resolver cualquier cantidad de  con «impacto» por la regla de precisión. Cada  permitirá que un atacante tira daño, por lo que resolver  harán que el personaje tire 2d8 y añada su  dos veces. Sin embargo, si un personaje dispone de , existe la opción de que el haz corte una extremidad en lugar de atravesarla y simplemente quemar al objetivo.

Cuando alguien recibe heridas, el daño permanece hasta que sane. Si un personaje sufre más daño que su umbral de daño, entonces comenzará a perder puntos de salud. Perder puntos de salud también provocará lesiones mucho más difíciles de sanar.

Ejemplo: Wayland tuvo la desgracia de recibir un impacto de un bláster de partículas... el cual hace bastante daño: d10+  (5+ ) con un impacto satisfactorio. El atacante opta por utilizar el daño promedio y con el bonificador de Percepción 4, provoca daño 9... podría haber sido mucho peor. Por suerte, el ataque no alcanzó órganos vitales, pero quemó su funda. Tiene un umbral de daño de 30, así que puede encajar 21 heridas más hasta empezar a perder puntos de salud.



SUTURA DE TEJIDOS

Protección

Cualquier regla que tenga la etiqueta de «protección» Reducirá todas las heridas infligidas durante el asalto contra el personaje, en la cantidad indicada. Como máximo, esto permite reducir las heridas entrantes a 1 por asalto. A menudo, esta protección solo afecta a tipos de daño concretos.

Ejemplo: el sargento Damien sufre una emboscada y recibe algunos impactos de tiradores ocultos. Por suerte llevaba un chaleco antifragmentos estándar, que absorbió gran parte de los impactos. El chaleco proporciona Protección: 2. Damien recibe 6 heridas, pero se reducen a 4 gracias a la protección. Sigue recibiendo daño, aunque algo reducido. Encuentra una cobertura, saca la pistola y se prepara para contraatacar.



Lesiones

Un personaje sufre **lesiones** cada vez que pierde puntos de salud por un ataque y falla una **{tirada de salvación}** con un **RO** igual a los puntos de salud que le quedan. Cada lesión añadirá penalizadores de algún tipo a las pruebas de habilidad, hasta que el personaje recupere suficientes puntos de salud.

Una lesión será una **lesión ósea**, un **desgarro**, o **veneno** y cada una causará un penalizador distinto al personaje que la sufra hasta que reciba atención y sane.

: CONEXIÓN ESTABLECIDA :

CATEGORÍAS DE LAS LESIONES

Existen muchas más lesiones que estas tres, pero la mayoría de las lesiones sufridas tendrán una serie de reglas repetidas para el efecto que tienen dentro del juego, por lo que se considerarán una de estos tres tipos de lesiones.



PARTE 4

EQUIPO

87
9361
64816
889
3
487
201
37
3487

8614
264
96
075
12634
3790

EL EQUIPO UTILIZADO EN CARBONO ALTERADO: El juego de rol representa una asombrosa variedad de maravillas de alta tecnología. Comprende armas de mano que pueden agujerear ferrocemento, hasta mejoras de neuroestimuladores que proporcionan al usuario un tiempo de reacción varias veces superior al humano; es complicado saber por dónde empezar.

CHASIS

En este juego, los puntos de Tecnología representan las variantes en el chasis del equipo, de los que hemos hablado ya en diversas ocasiones. Sin embargo, es aquí donde podrás ver la aplicación de un recurso tan útil. Algunos objetos tendrán una cantidad de puntos de Tecnología predeterminados para utilizar en mejoras, aunque algunos personajes como los Técnicos puede aplicar puntos de Tecnología al equipo y añadir sus propias modificaciones.

Los jugadores creativos también cuentan con una cierta libertad para inventar sus propias modificaciones y equipo, porque jugamos en un mundo en el que puedes copiar tu mente e introducirla en un objeto del tamaño de una moneda... el caso es que, si puedes imaginarlo, entonces es plausible dentro del mundo de juego... aunque el DJ deberá mediar, claro está.

Todo elemento de equipo, sin importar el chasis que utilice, seguirá el mismo formato general:

NOMBRE

Descripción del chasis o del equipo.

{Prueba de habilidad} necesario para utilizarlo.

Capacidad: El RO al realizar pruebas de consumo, para ver si se agota.

Daño: El número de heridas que causa si se usa con éxito (y una cantidad promedio del daño que puede infligir).

Puntos de Tecnología: Cuánto se puede mejorar este modelo de fábrica.

Nivel de precio: El coste de adquirir este artículo en función del nivel de riqueza de un personaje. Es posible que se apliquen otras consideraciones y restricciones, como por ejemplo, el arquetipo del personaje o la licencia.


Especial

Cualquier regla especial, tanto como referencia de una lista de reglas especiales universales o totalmente exclusivas del chasis.

Efectos activadores

Los efectos activadores que proporcionará el uso de este equipo.

Mejoras

Las mejoras en las que el personaje puede invertir  para actualizar o modificar el chasis, con el fin de que se adapte mejor a sus necesidades.



ARMAS

Aquí tienes un ejemplo de un arma común. Verás que incluso para algo tan simple como una pistola de proyectiles, existen opciones de mejora.


PISTOLA MAGNUM .357 DEL BCPD

La versión estándar de la mayoría de departamentos de policía, la fiable magnum .357. Bay City no es una excepción. Las armas de fuego estándar tienen una potencia de frenada respetable, aunque su mayor virtud para el cumplimiento de la ley es que son modelos que pueden disparar proyectiles de plasma, buenos para maximizar las lesiones orgánicas, pero que suponen un menor riesgo para la pila cortical.

{Armas de fuego – Pistola (-2)}

Capacidad: 6.

Daño: d6+  (3+ ).

Puntos de Tecnología:  .

Nivel de precio: Niv. 2 (reservado a oficiales).

Especial











Pistola: Solo se pueden utilizar contra objetivos en zonas compartidas o adyacentes. Atacar a un objetivo en una zona adyacente tendrá un penalizador de {Armas de fuego – Pistola -4}. Puede utilizarse en una presa, pero solo es posible utilizar el efecto activador «disparo a quemarropa».

Carabina: Puede «desplegarse» como un arma larga con una mejora de Suministros.



Cargador: El arma se recarga con un cargador. Añade el efecto activador «recarga».


Versión estándar (Policía de Bay City).


Efectos activadores

- **Impacto:**  El objetivo sufre daño. Precisión.
- **Recarga:**  Utiliza un cargador extra para eliminar todos los  del arma. Es posible cargarlo de munición especial con las mejoras apropiadas.
- **Fuego de supresión:**   Los objetivos que utilicen una cobertura tendrán que resolver   de inmediato.
- **Fuego concentrado:**   {Armas de fuego +2} y añade +2 al daño.
- **Despliegue:**  Considérala desplegada hasta que el personaje realice una acción de movimiento. Requiere la mejora «suministros».
- **Disparo a quemarropa:**   Añade la regla especial **letal 3d6**. Solo es posible utilizarlo a alcance de presa.

Mejoras

- **Cañón térmico:**  El arma ya puede disparar proyectiles perforantes y de plasma.
- **Cargador grande:**  Incrementa la capacidad en 2.




- **Mira, láser:**  Utilízala contra un objetivo en una zona compartida para conseguir un bonificador de equipo a {Armas de fuego – Pistola +1}. Esta función está requiere alimentación energética.

- **Suministros:**  Consigue el efecto activador «despliegue». Lanza un dado de bonificador si despliegas el arma, y el objetivo se encuentra en una zona compartida o adyacente. El uso requiere ambas manos.

NOTAS DE REGLAS

Versión estándar (Organización)

Parecido a la Petición, las versiones estándar de algo suelen distribuirse entre los oficiales, empleados o asociados de una organización. Las reglas especiales siguientes se aplican a las versiones estándar, si la organización concreta forma parte de las redes profesionales del personaje.

- **Expedición:** Todo equipo etiquetado como Versión estándar se podrá obtener de la organización entre paréntesis, sin necesidad de realizar una Petición a dicha organización o gastar .
- **Reprimenda:** Si bien el personaje tiene la custodia y puede hacer uso de equipo de versión estándar, no es suyo y no puede venderlo o modificarlo con  (a menos que esa modificación sea a su vez una versión estándar), ni dárselo a alguien para que lo use sin miedo a una reprimenda. Vender, modificar, robar o destruir una versión estándar le costará 1 , a menos que sea de forma totalmente accidental.
- **Seguimiento:** Una versión estándar se cataloga como entregada al personaje en los archivos de la organización. En función de su sofisticación, el equipo puede tener software de reconocimiento que evite que otra persona lo utilice.



LA CLÍNICA WEI

ATUENDO

DESDE ALTA COSTURA A SERVOARMADURAS, LA variedad de atuendo que un personaje encuentra y utiliza es asombrosa. La categoría de equipo «atuendo» abarca todo lo que se usa como ropa y protección.

Esto sigue el mismo formato de cualquier chasis, aunque hay una consideración adicional de espacios de cuerpo, pues solo se dispone de un número limitado de sitios donde puedes llevar ese equipo en el cuerpo. Si el equipo que se usa ocupa un espacio de cuerpo ya utilizado, añadirá su ● a lo que lleva el personaje. Cada ● provocará un penalizador de **{prueba de habilidad -1}**.

Espacios de cuerpo

Los espacios de cuerpo son los siguientes: **cabeza, pecho, cintura, brazos, manos, espalda y pies**.

Sin embargo, haremos algunas consideraciones respecto a la «acumulación», ya que es posible utilizar a la vez algunos tipos de atuendo en el mismo espacio de cuerpo.

Defensa

Defensa añade el penalizador indicado a todos los ataques realizados contra el portador del atuendo y reduce las heridas recibidas. Un personaje no se beneficia de la defensa si lo sorprenden o lo pillan desprevenido. Esto solo se aplica en combate, cuando un personaje es consciente de sus adversarios.

Ejemplo: Una defensa de 2 penalizará con **{Lanzar -2}** a los adversarios que traten de utilizar armas arrojadas contra el personaje o **{Armas de fuego, Lucha con armas -2}**, etc. También reduce las heridas recibidas en la misma cantidad que la protección, aunque no se combinan ambas. Utiliza el valor más alto de los dos para ver lo efectivo que es el atuendo a la hora de absorber heridas.

Blindaje

El **blindaje** es una característica única del atuendo, porque no es un valor o un número, sino un conjunto de propiedades que el atuendo tiene ante los ataques que no son «perforantes». Si un personaje recibe un ataque perforante llevando un atuendo con la entrada de blindaje, entonces se ignoran todas las reglas englobadas en blindaje. La regla más habitual de blindaje es la protección, así que recibir un ataque perforante evitará que un personaje reduzca el daño en la cantidad indicada.

A continuación ofrecemos un ejemplo de una prenda protectora que podría llevar y modificar un personaje, para adaptarla mejor a sus necesidades:


ABRIGO ANTIFRAGMENTOS

La protección personal es frecuente. Lo que es todavía más frecuente es que la protección tenga la apariencia de ropa normal. Numerosas compañías especializadas

en este tipo de atuendos tienen un gran éxito entre la gente, desde matones callejeros a ejecutivos corporativos que llevan su ropa favorita mientras disfrutan de cierta protección de los elementos y de posibles ataques.

Puntos de Tecnología:  .



Defensa: 0

Nivel de precio: Niv.1 +1 por  adicional (máx. +2).




Especial

Blindaje: Protección 1 [Contusión, Corte].

Ocultación 1.


Bolsillos: Puede conferir «ocultación +1» a cualquier cosa de   o más pequeño que se esconda dentro.



Mejoras

- **Chapado ablativo:**  Incrementa la protección del blindaje en +1 contra el daño contundente.
- **Bloqueador de emisiones:**  El personaje goza de protección pasiva ante la intrusión de IA y reduce su visibilidad con escáneres ONI civiles. Intentar localizar este personaje con un escáner causará un penalizador de **{Detección, Redes digitales -1}**.
- **Repulsor ambiental:**  El personaje tiene un botón o comando oculto que proyecta un débil campo repulsor que repele la lluvia, la nieve y los restos que lleva el viento. Esto hace que sea más fácil tolerar el mal tiempo, por lo que añade un bonificador de equipo de **{Disciplina +2}** cuando uno sufre las inclemencias del tiempo.

NOTAS DE REGLAS

Ocultación (X)

Un personaje utiliza equipo fácil de ocultar. En este caso puede añadir **{Sigilo +X}** como bonificador de equipo para ocultar la existencia o propiedades del equipo. Algunas cosas pueden conferir esta capacidad a otros artículos de equipo más pequeños. Si el objeto tiene un valor de ocultación más alto que el  de un objetivo, entonces pasa la inspección sin que sea necesaria una prueba de habilidad.

- **Fibra rígida:**  La ropa puede volverse rígida de forma temporal con una corriente eléctrica que hace que la tela sea tan resistente como muchas capas de fibra de carbono. La primera vez que un personaje recibe un golpe que utilice **{Lucha con armas}** incrementa la protección del blindaje en +1 durante ese asalto.
- **Bolsillos ocultos:**  Los bolsillos son compartimentos ocultos con ingeniosos pliegues en el tejido o sellos microtecnológicos activados con palabras o movimientos. Suelen ocultarse también de posibles escaneos al estar forrados con malla de Faraday. Esto incrementará el bonificador de ocultación otorgado a los artículos depositados en bolsillos a ocultación +3. Testa propiedad incrementará por sí misma a ocultación 3, a pesar de que el atuendo tenga ocultación 1.

DISPOSITIVOS

UN DISPOSITIVO ES UNO DE LOS MILLONES DE OBJETOS que existen para cumplir alguna función práctica, pero que aún no son lo bastante sofisticados (o prácticos) para incorporarlos de forma pasiva como meras mejoras o características a una funda u otro equipo. Los dispositivos ocupan el suficiente

espacio como para justificar entradas separadas y a menudo compensan la inconveniencia del tamaño con un amplio abanico de actualizaciones propias.

A continuación presentamos un ejemplo de dispositivo. Una potente célula de energía capaz de recargar armas de alta energía.


CÉLULA DE ENERGÍA DE A.E.

Diseñada en especial para proporcionar una recarga a las armas de energía. A diferencia de las baterías normales que pueden recargar esas armas en un apuro, esta está diseñada para las grandes necesidades de las armas de energía y, por ello, puede recargar de forma rápida y por completo una arma tan poderosa cambiando la fuente de alimentación por esta, como si se tratara de un cargador de munición de proyectiles sólidos de un arma de fuego.

Puntos de Tecnología:  (+  por nivel de precio).

Nivel de precio: Niv.1 (puede variar según el arma).





Especial

Compatible con A.E.: Puede utilizarse con cualquier arma de energía con los suficientes puntos de Tecnología para recargar esta categoría de arma concreta. Sin mejoras, puede eliminar 2  de cualquier arma de energía.










Alimentación: Sin efecto hasta que se use, los efectos dirigidos o que afecten al equipo de alimentación podrán tener por objetivo este dispositivo.

Recarga: Es posible recargarlo y reutilizarlo.

Efecto activador

- **Recarga:**   Elimina todos los  de un arma de energía. Esto a menudo requerirá que el dispositivo tenga las mejoras de  adecuadas que proporcionen energía a la categoría concreta de A.E.

Mejoras

- **Configuración del cargador:**  La recarga solo requiere resolver .
- **Recarga A.E., alta energía:**   Elimina todos los  de un arma de energía de bólder, arco, crio, o fuerza de plasma con solo una recarga.
- **Recarga A.E., partículas:**    Elimina todos los  de un arma de energía de haces de partículas con solo una recarga.

APARATOS Y ACCESORIOS

El nivel de tecnología presentado en Carbono alterado es extremadamente avanzado. Por ello, las piezas normales de joyería, bisutería, o adornos pueden tener varias propiedades ocultas que permitan al portador aprovechar estas características escondidas. Como con la ropa, estas propiedades adicionales no son visibles a simple vista y suelen evitar cualquier medio de detección, salvo medidas de seguridad específicas. También hay accesorios policiales y militares, por lo general menos ornamentados y más austeros en apariencia, pero no tan reconocibles como blindaje, por lo que no acarrear el mismo estigma cuando se llevan en zonas civiles. El grado militar seguirá siendo igual de reconocible.





Acumulación

Los aparatos y accesorios solo proporcionan una o dos reglas especiales al portador y, en general, es posible «acumularlos» sin sufrir ningún penalizador por su reducido tamaño. Sea cual sea la ubicación o espacio corporal que ocupen, dependerá de cada entrada.

El aparato siguiente es un ejemplo:

MEMORIA DE SATOS

No existe la escasez de medios de almacenamiento para varios programas. Algunos son incluso lo bastante potentes para almacenar CHD. Sin embargo, en este caso en particular, esto es solo una memoria y no hay que implantarla en una funda. Solo las pirlas corticales están diseñadas para ello. Las memorias más pequeñas alojan programas o drivers para moverlos sin cables y de forma discreta. Por lo general son inertes, así que no requieren energía, por lo que es necesario un reproductor o conector de biotelfono.


Ptos. Tecnología:   (+   por nivel de precio).


Especial

Requisitos: Requiere un dispositivo con la conexión y/o el interfaz de red adecuado para reconocer los datos almacenados en él.




Alimentación: Solo es posible acceder a los datos desde un dispositivo que cuente con «alimentación».


Ocultación 1

Almacenamiento: Cada  gastado en almacenamiento permitirá cargar un programa o alojar información de una gran base de datos.

CHD: Cada  gastado en almacenamiento permitirá transferirle una copia completa de la CHD de alguien. Numerosas leyes del Protectorado cubren el almacenamiento y transferencia de CHD, y establecen que almacenar CHD en cualquier cosa que no sea una base de datos segura y autorizada o una pila cortical, infringe varias leyes.

Mejoras

- **Cifrado:**  Todas las pruebas de **{Ingeniería digital, Redes digitales}** que tengan por objetivo acceder a datos de este dispositivo de almacenamiento, reciben un penalizador de dificultad de 1 por cada  adicional invertido, hasta un máximo de dificultad 5.
- **Servidor:**  Es posible habilitar el dispositivo de almacenamiento como un servidor de acceso remoto. Cualquier personaje o individuo que disponga de una clave de acceso o supere una prueba de **{Sistemas digitales 5}** para entrar, puede acceder a todos los datos almacenados en el dispositivo.

- **Almacenamiento:**  Ver regla especial de «almacenamiento».

DETALLE DE LA AMBIENTACIÓN



La densidad de almacenamiento en esta ambientación es tan grande, que la mayoría de archivos de imagen, de video, de audio, y otras formas de datos que normalmente almacenamos en cosas como memorias flash, en *Carbano alterado* será enormemente sencillo. Ten en cuenta que toda la memoria y personalidad de una persona cabe en un dispositivo de almacenamiento del tamaño de un dólar de plata. Así pues, incluso las memorias de datos más baratas serán capaces de almacenar más de lo que cualquier personaje necesita. En este sentido, el «almacenamiento» significa bases de datos enteras de material de un Protectorado o una red corporativa.

VEHÍCULOS

INCLUSO EN UNA AMBIENTACIÓN DONDE ES POSIBLE inyectar la propia CHD a otro mundo a años luz, la realidad es que se utilizan medios de transporte más convencionales. El servicio de inyección de datos es un realidad algo ridículamente caro y raro, a menudo a cargo del Protectorado o que requiere la financiación de una corporación o un mat. Por el contexto, la inyección de datos a un mundo colonial es posible, pero a la vez costosa y poco frecuente. Hasta el punto de que muchas estrellas en declive a veces emprenderán un viaje tan caro, al saber que a su regreso recibirán una cobertura mediática en las revistas de moda.

Si tenemos en cuenta que los saltos espaciales cortos y a gran altitud son habituales y permiten el transporte por todo el planeta en cuestión de unas pocas horas, en general no es difícil viajar. El propósito más evidente de un vehículo es transportar al piloto y a uno o más pasajeros y carga a un destino. La velocidad a la que puede viajar un vehículo será en gran medida abstracta, ya que incluso cruzar el globo con saltos espaciales cortos o cruzar la atmósfera superior es muy común, haciendo que lo que una vez fue un par de días de viaje por aire sea de unos pocos minutos a una o dos horas.

Asimismo, muchas naves personales permitirán, por una tarifa razonable, viajar dentro del mismo distrito o ciudad. Incluso los rasos más humildes tienen acceso a pases de metro que les permiten viajar de forma barata entre varios distritos de Bay City en unos pocos minutos o una hora, más o menos.

Una entrada de vehículo indicará los pasajeros y  de valor de carga puede llevar. La carga puede sustituir un pasajero, a razón de  por pasajero sustituido.

Todos los vehículos utilizan la prueba de habilidad de **{Pilotaje}**, aunque casi siempre requiere de una especialidad o tendrán muchos penalizadores al conducirlos. Para rizar aún más el rizo, la mayoría de vehículos requieren algún tipo de permiso o registro. Y con el arraigado sistema de vigilancia de Bay City (y de hecho de la mayoría de ciudades del Protectorado), es poco probable que un vehículo pilotado de forma ilícita circule demasiado tiempo sin ser descubierto. Existen varios rasgos que permitirán a un personaje pilotar de manera legal vehículos en las principales ciudades y sus alrededores, Bay City incluida.



AERONAVE CIVIL SOBRE BAY CITY


VEHÍCULOS EN LOS ENCUENTROS

En la mayoría de los encuentros en los que se utilizan vehículos, como las persecuciones a gran velocidad y situaciones parecidas, no se centran en la proximidad a la tierra o en lugares específicos, sino en el uso de las distancias relativas con todos los demás vehículos implicados. Por esta razón, es poco probable que un personaje a pie, o incluso uno con un arnés gravítico, sea un factor en los encuentros con vehículos y viceversa. La posible excepción son las motocicletas y las aeromotos, que pueden maniobrar y frenar lo suficiente para interactuar con otros personajes a pie.

DETALLE DE LA AMBIENTACIÓN

Algunos cargueros y vehículos de mayor tamaño podrán transportar varias toneladas de carga, pero por lo general forman parte de una industria y no son un motivo de preocupación para los personajes jugadores, salvo quizás por la cantidad de dinero que vale determina carga que lleva.

Rapidez


Este valor es la distancia que un vehículo puede viajar o el grado de giro que puede realizar al resolver  en una acción de movimiento. Esto puede combinarse en una sola acción, pero a menudo será necesaria una prueba de **{Pilotaje}** para realizar esas maniobras avanzadas y el total combinado de datos de velocidad todavía determinarán el orden del turno en una fase de resolución.

Nota: A efectos narrativos se proporcionará una velocidad media, pero durante los encuentros con vehículos lo que importa de verdad es la velocidad relativa entre ellos. Consulta la sección Viajes para ver cuánto tiempo dura un viaje con un determinado tipo de vehículo.

Combustible

No es necesario medir el consumo de combustible al detalle, pero el repostaje de vehículos a menudo puede tener un precio extremadamente elevado. Los vehículos más grandes necesitarán mayor cantidad de combustible, por lo que el coste aumentará.

El combustible tiene un nivel de precio básico de 1 por el tamaño, pero el combustible especializado o exótico puede costar más. Un personaje solo necesitará repostar una vez por opción de viaje elegida. En comparación, el uso durante los encuentros no suele ser trascendente.

Los personajes pueden utilizar el valor de consumo del vehículo y realizar una prueba de consumo con **{Pilotaje -1 por ** para ver si un personaje es capaz de viajar sin agotar la fuente de combustible.

Tripulación

El número de tripulantes necesarios para pilotar un vehículo. Habrá tres valores, expuestos como X/X/X, donde se ofrece el Mínimo/Tripulación básica/Tripulación completa. Operar con una tripulación mínima impondrá un **{Pilotaje -1}** adicional por la diferencia entre los valores de «mínimo» y «tripulación básica» y además solo se dispondrá de la mitad de los dados de velocidad normalmente permitidos. Operar con la tripulación completa descontará el tamaño cuando se conduzca un vehículo.



Nota: La mayoría de vehículos pequeños de tamaño 1 son de un solo asiento, y se considerarán con tripulación completa con un solo piloto.

Tamaño

Cuanto mayor es el tamaño de un vehículo, más difícil es conducir resulta en general. Cada tamaño tendrá un penalizador de **{Pilotaje -1}** al conducirlo o utilizar cualquiera de sus sistemas de a bordo. Un vehículo con la «tripulación completa» ignorará este penalizador.

Velocidad

Esta es la cantidad de dados de velocidad que recibe un vehículo. Ten en cuenta que todo el vehículo comparte la reserva de dados de velocidad generada de esta forma, pero muchos rasgos y mejoras del vehículo concederán dados de velocidad adicionales bajo ciertas circunstancias.

Los dados de velocidad de los vehículos se utilizan como cualquier otro dado de velocidad durante el encuentro, salvo por la restricción a la cantidad de  que se pueden resolver en un tipo de acción. Esto se debe a las limitaciones del propio vehículo, aunque los pilotos experimentados pueden compensarlo y añadir  adicionales al pilotar cierto tipo de vehículos.

Manejo

Este es el número de dados de velocidad que pueden resolverse en acciones de movimiento y tiradas de salvación dentro del vehículo en un turno. Un personaje también puede utilizar este valor para determinar si es capaz de disparar sus propias armas «desde la montura». El manejo puede reducirse a un mínimo de 1 y seguir siendo funcional. Si el manejo cae a 0, el vehículo no es destruido, aunque queda inmovilizado... por lo que si pilotas una aeronave o algún vehículo flotante, sigue siendo muy malo.

Control de fuego

Si la nave tiene armas a bordo, este valor es el número de dados de velocidad que pueden resolverse en acciones de combate con las armas del vehículo en un solo turno. Las armas de un personaje no entran dentro de la categoría de control de fuego. El control de fuego puede reducirse a un mínimo de 0 y se pierde cuando los sistemas de armas resultan dañados o destruidos, lo que a menudo se representa por el daño estructural.

Durabilidad

Si un vehículo recibe más heridas en un solo turno que su valor de durabilidad, entonces perderá un punto de estructura. Si un ataque o daño accidental no excede la durabilidad, entonces no recibe daño estructural.

Estructura

Cada punto perdido **de estructura** reducirá tanto el manejo como el control de fuego en 1. Un vehículo reducido a estructura 0 es destruido o dañado de forma irreparable.

: CONEXIÓN ESTABLECIDA :

VEHÍCULOS DE LA G.I.R.

La guía de inicio rápido no incluye demasiada información acerca de los tipos de vehículos y tampoco proporciona ejemplos concretos. Los tipos de vehículos de una ambientación son más una cuestión de creación de mundo, ya que la gama de vehículos y modos de desplazamiento posibles son inabarcables. A la hora de dirigir partidas solo con esta guía, rara vez te hará falta algo más que la sección de Viajes para ver qué tipo de transporte necesitas para llegar a donde quieres ir.

VIAJES

El índice de viaje de un vehículo lo desglosamos de la siguiente manera:

Vehículos de tracción humana (VTH)/animales de monta: Estos son los medios de transporte arcaicos como las bicicletas, que siguen usándose en la sociedad de los rasos. Permiten viajar dentro de un mismo distrito sin interferir con los planes de un personaje para ese día.

Distrito: El vehículo permite transportar pasajeros y carga a otro distrito dentro de la misma ciudad al menos una vez al día sin interferir con los planes de un personaje para ese día. Esto incluye ciudades satélite y suburbios de la misma ciudad. En el caso de Bay City, esto significa viajar de Oakland a Licktown o Bay City Sur. Viajar a otra ciudad (descrito en la entrada siguiente) llevará al menos un día entero. Viajar a un lugar más alejado será poco práctico, aunque todavía es posible si se hace entre sesiones o se tiene en cuenta el lapso de tiempo (de varios días a incluso meses).

Ciudad: El vehículo permite transportar pasajeros y carga a una ciudad vecina (no un suburbio, que se considera un distrito a efectos de viaje). Viajar a una región diferente (descrito a continuación) llevará al menos 1 día entero.

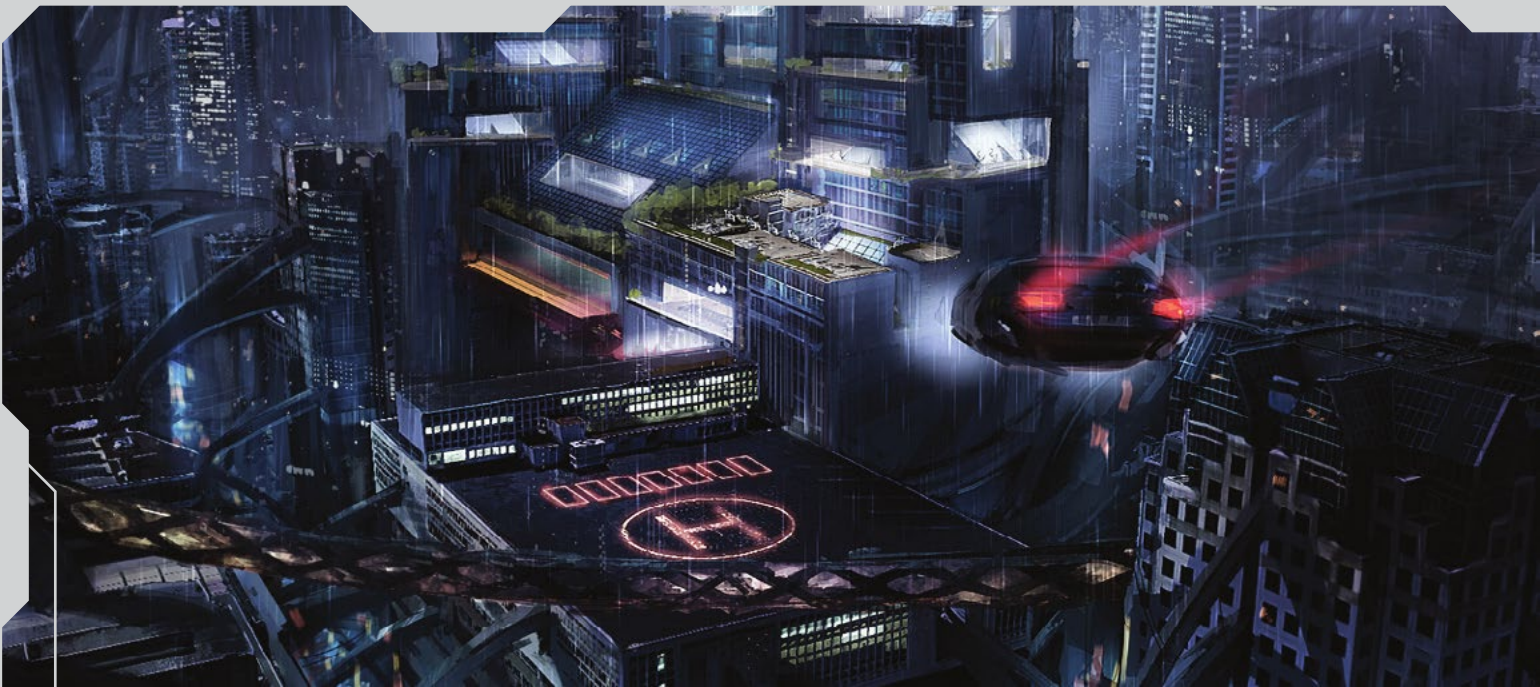
Región: El vehículo permite transportar pasajeros y carga a otra región, lo que equivaldría a diferentes países de Europa o estados de los Estados Unidos. Viajar a un continente vecino (suponiendo que sea posible por la geografía) llevará 1 día entero.

Planetario: Este vehículo puede dejar a pasajeros y carga en cualquier lugar del planeta. Este tipo de vehículos son herméticos y capaces de realizar saltos espaciales cortos o viajes espaciales de unos pocos días, en caso de ser necesario.

Espacial: Esta nave es capaz de viajar entre mundos colonizados. Se incluye aquí sobre todo para completar, ya que incluso los viajes cortos entre mundos llevarían décadas. Son frecuentes las cápsulas criogénicas, la animación suspendida y los entornos de espacio simulado de tiempo dilatado para los viajes largos de CHD.

Viaje marítimo: Los viajes marítimos en la Tierra son bastante raros fuera de los grandes buques de transporte. Tiene demasiados peligros asociados y existen medios de transporte mucho más baratos y rápidos, por lo que viajar por mar se hace más por la aventura que conlleva. Hay otros mundos colonizados en los que el viaje por mar es frecuente. Por ejemplo, Harlan es casi todo mar y los viajes aéreos y espaciales están muy restringidos debido a las antiguas armas de los Ancianos que disparan a todo lo que vuela demasiado alejado de la superficie del planeta. Muchas embarcaciones son simples transportes atmosféricos que pueden viajar por mar por razones tácticas, militares, o para ahorrar combustible. Esas embarcaciones pueden surcar la superficie del agua e incluso despegar hacia la atmósfera cuando hay mal tiempo. En función de su tamaño y sistema de propulsión, una embarcación puede viajar por mar a lo largo de la costa en pocos días, y tardar un par de semanas o incluso meses para cruzar todo un océano.

LA MAYORÍA DE EDIFICIOS TIENEN PLATAFORMAS DE ATERRIZAJE PARA AERONAVES.



LA FUNDA DE UN PERSONAJE PROPORCIONA manga ancha a los jugadores para modificarla como gusten. Las mejoras van desde añadidos cibernéticos e implantes a pseudo órganos genéticos cultivados que cumplen toda una serie de funciones beneficiosas. En este sentido, es bastante preciso considerar la funda de un personaje como un elemento de equipo en casi todos los aspectos.

FUNDAS NATALES Y CLONADAS

Una **funda natal** y una **clonada** tienen mucho en común, motivo por el que comparten categoría. La evidente disparidad de precio es la mayor distinción (ya que la funda natal de un individuo es, por así decirlo, gratuita, y una clonada puede costar más de lo que gana en una vida). Las similitudes, en lo que respecta a mejoras, requieren mayor tecnología e ingeniería genética para un interfaz mejorado con los impulsos nerviosos del cerebro.

Mejora de una funda natal

Dado que la funda natal tiene progenitores humanos, no dispone de mejoras por defecto. Además, no hay ningún interfaz de mejora cibernética para un sistema nervioso humano que no cueste

un dineral o requiera ❶ si la modificación es de alguna manera deshumanizadora por naturaleza o de forma accidental.

También hay varias mejoras cibernéticas poco o nada invasivas, que permiten que incluso a una funda natal disfrute de una generosa cantidad de opciones. Estas incluyen clavijas neuronales, magnilentes, ojos fotomultiplicadores, y toda clase de órganos para filtrar materias dañinas o para potenciar el metabolismo con aumentos neuroestimulados.

Mejora de una funda clonada

El coste ridículo de mejorar una funda clonada es un proceso parecido al de la funda natal. Sin embargo, quienes pueden permitirse una funda clonada rara vez mancillan por voluntad propia la funda con biónica chapucera. El método preferido de mejora es por medio de la ingeniería genética con modificaciones perfectamente integradas en la biología de la funda clonada. Esto hace que la detección de modificaciones sea casi imposible, aunque el precio resulta astronómico.



FUNDAS SINTÉTICAS

Una **funda sintética** (o «funda sinte») es un conjunto de cuerpos artificiales para satisfacer la siempre creciente demanda de fundas. Gracias a la producción en serie, la mayoría de modelos de fundas sintes tienen un surtido de variantes bien reconocible. Sin embargo, aunque «sintético» significa artificial, no siempre son del todo mecánicas. En realidad, rara vez significa eso. Una funda sinte puede seguir siendo mayormente biológica, ya que alberga un alto porcentaje de órganos desarrollados en taques de crecimiento, procedentes de diversas reservas genéticas propiedad del fabricante de la funda. Algunas fundas de baja son más artificiales que otras, y los modelos más baratos y mecánicos son pésimos sustitutos de una funda natal. Estos ni siquiera intentan pasar por humanos. Todas las sensaciones de la CHD parecen procesadas y apagadas, por lo que matices como sabores, olores, o incluso los detalles faciales serán aproximaciones insulsas. Este es precisamente el motivo por el que hay más posibilidades de merma del ego de las CHD entre las clases sociales más bajas, ya que cuanto más barata es la funda, más alejada de la realidad se siente. Por raro que parezca, las fundas de mayor calidad también serán en gran parte mecánicas, aunque contarán con nanocitos y sangre sintética (de color azul) para imitar las propiedades restauradoras del material biológico. Estas fundas sintes se optimizarán con facilidades de transferencia y sensaciones precisas, a diferencia de los órganos de tanques de crecimientos cosidos juntos en bolsas de piel sintética.

El mercado medio de las fundas sintéticas es en gran parte orgánico, con puertos o adaptadores incorporados para aceptar cibernética o mejoras opcionales de varios tipos, si se desea. Los mayores fabricantes de fundas tienen una amplia gama de mejoras disponibles, diseñadas únicamente para sus puertos, tanto para incrementar las ventas, como para disuadir las mejoras genéricas. Las fundas sintes actualizables son muy populares entre los técnicos y los investigadores. Algunos incorporan herramientas o varios procesadores en sus fundas para realizar sus trabajos más deprisa. Cada vez más disponen del acceso a datos y neuroestimuladores que incrementan su concentración y destreza en una tarea. Si alguna de las dos opciones es compatible con una funda (o incluso con una función incorporada), resultará muy beneficioso. Las fundas de combate constituyen la máxima calidad de esta categoría, y cuentan



con muchos recursos de interfaz con una estructura de control central y sus propios sistemas de armas. Por no hablar de la tendencia de incrementar la fuerza y percepción de las fundas de combate.

Dicho esto, algunas variantes de fundas sintéticas son aún de mayor calidad y tendrán muchas funciones inusuales que no son posibles en una funda natal o clonada. Como es de suponer, son caras, pero no en exceso. No obstante, la principal diferencia entre la funda sintética de alta calidad y un modelo de calidad decente no suelen ser más que unos cuantos puntos de Tecnología.

DETALLE DE LA AMBIENTACIÓN

En el Protectorado, un humano no es el dueño legal de su funda, aunque haya nacido en ella. El confinamiento en almacenes de CHD entraña la posibilidad de que la funda de alguien, natal o cualquier otra, sea confiscada a menos que su familia, seres queridos o un fiador paguen un arrendamiento abusivo. Sin esto, alguien puede pujar más por ella, o la funda se pondrá a la venta como parte de la garantía del Protectorado de abastecer a las víctimas de accidentes o a la muerte de las fundas con un repuesto.

Mejora de una funda sintética


La actualización de una funda sintética no es más complicada que actualizar un ordenador con nuevas piezas. Todas las mejoras de una funda sinte tendrán asociado un coste de nivel de precio, pero las grandes requerirán también , en especial si la mejora sustituye un órgano o extremidad. Estas suelen incluirse en el coste de la funda, pero los modelos con  disponibles aceptan mejoras posteriores, así como configuraciones de fábrica mejoradas.

La diferencia entre las mejoras biológicas y las mecánicas son principalmente narrativas. Un DJ puede decidir si la mejora de un punto de Tecnología la representa mejor una biológica o mecánica, aunque en la práctica tendrá el mismo efecto de juego.

NOTAS DE REGLAS

Neuroestimulador


Muchas mejoras de funda pertenecen a la categoría de «neuroestimulador». Este es un complejo sistema de respuesta bioquímica con procesadores digitales que aumentan la experiencia sensorial de alguna manera extraordinaria. Como actúa junto a los procesos sensoriales normales, su uso es tan subconsciente como la contracción del iris con una mayor exposición a la luz.

Los bonificadores de atributo o capacidades que proporcione una mejora con «neuroestimulador» no hará falta declararlos específicamente como parte de la intención de un personaje. Siempre disponen de la capacidad de utilizar el atributo aumentado como si fuera su puntuación de atributo, proceso sensorial o capacidad normal. Sin embargo, ciertas funciones adicionales pueden necesitar  para utilizarla.

Ejemplos de mejoras de funda

AUMENTO ÓPTICO

Este aumento neuroestimulador concederá a un ojo normal la capacidad de considerar su iris como una lente de cámara, lo que le permite ver con gran detalle incluso desde una gran distancia. Dispone de una gran variedad de opciones a distintos precios.

- Neuroestimulador.
- **Fotomultiplicador/Magnilentes:** Los personajes deben resolver  para poder beneficiarse de los bonificadores de la {prueba de habilidad} que proporciona el aumento óptico.
- **Precio:** Consulta las siguientes entradas para las reglas adicionales que ofrece esta mejora en los diferentes niveles de precio.

Nivel de precio 1

- {Detección, Búsqueda +1}.

Nivel de precio 2

- {Detección, Búsqueda +1}.
- Percepción +10.

MEJORAS DE FUNDA Y VALORES DE MERCADO


TABLA DE INFORMACIÓN 01.01

TIPO DE FUNDA	PTOS. TEC.	COSTE DE MEJORA	PUNTOS DE SALUD	NIV. PRECIO MERCADO
Nacimiento/Natal	0*	Ninguno*	-Fuerza	Gratuito
Sintético (calidad Baja)	3	Niv. precio 1+1 por	-Fue. - 10	 Niv. precio 3
Sintético (calidad Media)	4	Niv. precio 2+1 por	-Fue. - 5	 Niv. precio 4
Sintético (calidad Alta)	5	Niv. precio 3+1 por	-Fuerza	 Niv. precio 5
Clon	**	Niv. precio 5 +2 por	-Fuerza	 **


* Una funda del todo orgánica acepta cualquier mejora clasificada como Aumento o Cibernética, siempre que la entrada indique que tampoco requiere puntos de Tecnología para utilizarla.

** Un clon de cualquier calidad tiene un coste desorbitado, mucho mayor que el nivel de precio 5 indicaría. La adquisición y uso de una funda tan valiosa (y mucho más una de lujo de los famosos Laboratorios Nakamura, por ejemplo) es probable que fuera más un hito de la historia que una compra normal de equipo. En resumen, el nivel de precio de un clon pondría a cualquier personaje jugador (incluso a un mat) en suspensión durante al menos una década o más, salvo para los escalones más altos de la sociedad de los mats.

Nivel de precio 3

- **{Detección, Búsqueda +1}.**
- Percepción +15.
- El personaje puede ver otras longitudes de onda de la luz.
- Coste adicional de **d6** .
- Aumento friki.

Nivel de precio 4

- **{Detección, Búsqueda, Lanzar, Armas de fuego, Armas de energía +1}.**
- Percepción +20.
- El personaje puede ver otras longitudes de onda de la luz.
- El personaje puede grabar información visual.
- Coste adicional de **2d6** .
- Aumento friki.

ESQUELETO DE FIBRA DE CARBONO

La funda de un personaje tiene los huesos de fibra de carbono (sustituidos o de fábrica). Estos tienen propiedades diferentes si son parte de un reemplazo biónico o si son de fábrica como una funda sintética.

Como parte de una funda sinte

- +5 al Umbral de daño.
- Defensa +1.
- Protección +3 contra el daño contundente.
- Añade «parada» a los efectos activadores disponibles del personaje, incluso desarmado.
- +2 al daño al realizar una prueba de **{Pelea}** con los puños y los codos, y no sufrirá penalizadores desarmado.

Como parte de un reemplazo biónico

- **Mano/brazo**
 - ▶ Añade «parada» a los efectos activadores disponibles del personaje, incluso desarmado.
 - ▶ +2 al daño al realizar una prueba de **{Pelea}** con los puños y los codos, y no sufrirá penalizadores desarmado.

- **Pierna**
 - ▶ Añade **{Atletismo – Nadar, Saltar +1}**.
 - ▶ +2 al daño al realizar una prueba de **{Pelea}** con los puños y los codos, y no sufrirá penalizadores desarmado.
- **Caja torácica/espina dorsal**
 - ▶ +2 al Umbral de daño.






MIEMBRO CIBERNÉTICO

Sustituye un miembro de la funda con una mejora cibernética debido a una pérdida accidental o deliberada.

- **{Pelea, Atletismo, Lucha con armas +1}.**
- +2 al daño al realizar ataques don armas cuerpo a cuerpo o desarmado.
- No sufre penalizadores desarmado.
- El miembro puede recibir aumentos o biónica siempre que solo estén localizados en ese apéndice concreto.










IMPLANTE ONI

El personaje puede interactuar de forma remota con cualquier base de datos o red a la que normalmente tenga acceso a través de terminales o procesadores de datos.

- **Alimentación.**
- Obtiene los siguientes efectos activadores.
 - ▶ **Navegador:**    **{Redes digitales, Orientación, Historia +2}.** Ten en cuenta que algunos tipos de personajes alteran este bonificador en función de su nivel de acceso a diversas redes.
 - ▶ **Comunicaciones:**   Es capaz de comunicarse con alguien de otra zona (o más allá) siempre que también dispongan de un sistema ONI o un dispositivo de comunicaciones.
- Es posible habilitarlo o deshabilitarlo a voluntad. Mantenerlo activo hará que el personaje sea detectable, por lo que no puede utilizarse si el personaje desea no llamar la atención.

BIOCLAVIJA

La funda del personaje tiene un puerto para conectar los cables de datos directamente al ONI o a otro procesador nativo de su funda.

- El personaje es capaz de utilizar su propia CHD y funda como procesador de datos para dispositivos, armas y otros artilugios enlazados e interactuar con ellos sin necesidad de gastar  del objeto enlazado.
- Conectarse directamente a un terminal proporcionará **{Redes digitales, Sistemas digitales, Análisis digital +2}** pero el personaje no puede realizar acciones de movimiento.
- El personaje puede transferir su CHD sin necesidad de utilizar otro medio de transferencia. Esto requiere       y el personaje no puede hacer nada más.
- El personaje puede rellenar energía por los terminales. Esto eliminará  de cualquier dispositivo o arma oculta que reciba alimentación durante un descanso largo o un único  en un descanso corto.

DERMIS REFORZADA

El personaje tiene placas rígidas debajo de la piel en las zonas vulnerables o sensibles. Incrementa la protección en +1 contra todos los tipos de daño. Esto es acumulable con otros bonificadores de atuendo.






DERMIS BESTIAL

Esta mejora dérmica tiene un aspecto rudo y verrugoso como una piel de animal. Esto lo hace muy duradero. No tiene que parecerse a la piel de un animal, aunque será se notará distinta, sobre todo en grosor.

- Aumento friki.
- Protección +2. Puede combinarse con los bonificadores del atuendo.
- **{«Empatía» -1}**.

OCULTACIÓN

La funda sintética del personaje, o su biónica, tiene compartimentos para guardar pequeños dispositivos o un dispositivo integrado desplegable con una orden rápida. En cualquier caso, esta mejora está diseñada para superar una inspección casual.

- Equipo por valor de   obtiene **ocultación +3**.
- Este equipo o mejora oculta seguirá apareciendo en los escáneres sofisticados y en los puntos de control de seguridad.
- Si se trata de un arma integrada, esta debe utilizar  para incorporarla a este aumento. Un arma integrada tiene las siguientes reglas adicionales:
 - ▶ Enlazada.
 - ▶ **Desenfundado rápido:** El personaje no tiene que resolver  para sacar el arma integrada y también puede guardarla sin resolver .
 - ▶ **Integrada:** Un arma integrada no puede separarse de la funda sin herramientas de precisión y formación, y una prueba de **{Ingeniería}**.
 - ▶ El arma no puede ser objetivo de desarmar, aunque sigue pudiendo recibir daño.

APÉNDICE BESTIAL

El personaje tiene un injerto o miembro de naturaleza bestial y cuenta con la capacidad de infligir con él grandes daños. El animal utilizado como referencia variará en función de los gustos del personaje, pero rara vez son discretos.

- Los ataques de un personaje no sufrirán penalizadores por estar desarmado.
- Incrementa el daño de **{Pelea}** en 3.
- Letal 1.
- **{«Empatía» -1}**.
- Aumento friki.

MEJORA BESTIAL

Al evitar la forma humana por completo, el personaje incorpora numerosos aumentos bestiales. El resultado es tan extremo que parece una versión bípeda de dicho animal.

- Aumento friki.
- Añade +15 a Fuerza y Percepción.
- **{Intimidación +1}**.

NOTAS DE REGLAS

Aumento friki

Un aumento «frikí» es un cambio drástico en la funda de un personaje, respecto a lo que se considera normal para la experiencia humana. Mientras que otras mejoras solo potencian familiaridades humanas, un aumento friki añadirá a menudo una experiencia sensorial completamente diferente de la que es capaz de manejar una mente humana. No solo eso, a menudo incluye cambios en la apariencia física notables, hasta incluso parecer un híbrido entre bestia y humano. Aunque el estigma social no es de una repulsión total, sí que conlleva una distinción de clase como bruto o algún tipo de zángano, además de tener un precio a nivel psicológico. Como resultado, los personajes no pueden adquirir aumentos frikis a menos que tomen rasgos que permitan tales modificaciones extremas.

ROSA DE PANAMÁ "NOCHES DE FRIKIS"

- {"Empatía" -2}, aunque no se combina con el penalizador de Dermis o Apéndice bestial.

POLIMORFO, MENOR

El personaje puede cambiar sutilmente la apariencia de su funda a voluntad, para alterar su físico. No será capaz de nada drástico ni específico, pero puede exagerar o cambiar un rasgo físico existente para eludir una detección inicial o para hacerse más atractivo.

Una funda con polimorfo, menor añade las siguientes reglas:

- Ser reenfundado a una funda sinte con esta mejora reducirá el daño de ++1 PE++ en d6 hasta un mínimo de d6.
- Biometría de funda alterada.
 - ▶ Umbral de daño -2.
 - ▶ Puntos de salud: -5.
 - Recibe los siguientes efectos activadores:
 - ▶ Enlazada.
 - ▶ **Polimorfo, menor:** 🌀🌀 Cambia o exagera una característica física. Esto supone un beneficio práctico de obtener bonificadores a {Expresión, Intimidación o Sigilo +2}. Mantener este cambio más de un día hará que el personaje pierda 🌀 por valor de d6- 📉.
 - ▶ **Revertir:** 🌀🌀 Deshace los efectos de polimorfo.

Después de leer esta breve introducción a las reglas, vamos a ilustrar un ejemplo de juego para que puedas ver cómo se utilizan las reglas.

En este ejemplo, el DJ dirige un grupo de otros dos jugadores a los que conocerán con los nombres de sus personajes: el detective Kenji «Ken» Moria y Danielle «Dani» deSantos. Los dos personajes son aliados circunstanciales, y no confían el uno en el otro, aunque tratan de llegar al fondo de una trama que ha provocado el asesinato de dos Oyabun de alto rango (señores del crimen) de la Yakuza... con la que la policía de Bay City suele hacer la vista gorda.

ENCUENTRO NARRATIVO

DJ: Ambos entran en el restaurante y bar de cachimbas, la confusa fusión de baratijas de oriente medio y japonesas en la decoración es hortera y de imitación, pero aun así es popular. Hay poca luz, pero parece que no hay sitios libres en el local.

Dani: Quiero buscar a alguien que podamos reconocer.

DJ: Tira **{Detectar -1}** por la poca luz. ¿Qué Percepción tienes?

Dani: 45.

DJ: Bien, entonces normalmente necesitas un 4, pero en este caso un 3 o menos con la prueba de habilidad.

Dani: Vale, tiro un d8... un 2.

DJ: No ves a nadie que reconozcas en persona, pero ves a alguien muy bien vestido para el lugar que parece sospechoso.

Dani: ¿Puedo señalárselo a Ken?

DJ: Sí, tiras del abrigo de Kenji y señalas al hombre de la esquina. Ken, tira **{Cultura, Historia 7}**.

Ken: Vaya... mi Historia no es demasiado buena. Tengo d12, así que probaré con Cultura, con d8.

DJ: ¿Qué Inteligencia tienes?

Ken: 55.

DJ: Vale, saca un 7 o menos, ya que el **RO** es mejor que tu 5.

Ken: Fácil. Un 5.

DJ: Reconoces la ropa y los tatuajes de luz como Yakuza. Por lo que sabes, es el único que ves y cena solo.

Ken: Me acercaré a él.

Dani: Yo me quedaré atrás y cubriré a Ken.

DJ: De acuerdo.

Ken: Me acerco y le pregunto qué hace aquí.

DJ: Dice que tiene todo el derecho de estar allí “detective” y da un sorbo a su té.

Ken: Caramba, sabe que soy del BCPD.

DJ: Vio la placa de tu cinturón... además, hablas como un poli (te dice).

Ken: Vale... voy a preguntarle si conoce a alguien que pueda querer hacerle daño a él o a otro Oyabun.

DJ: Haz una tirada de **{Intimidación 4}**.

Ken: Qué mal. Tengo d10 en eso... y saco un 6.

DJ: El tipo sonríe y cambia de postura, momento en que tu neuroestimulador reflejo identifica el mando de un cuchillo corto, un wakizashi, dentro de su abrigo. No lo saca pero no hace ningún esfuerzo por ocultarlo. Te dice que solo quiere comer en paz.

Ken: ¿Oculta algo?

DJ: Tira **{Leer persona 5}**.

Ken: Tiro d8 y es un 3.

DJ: Parece distante, aunque probablemente es sincero. Menciona que mucha gente lo quiere ver muerto, al igual que a todos los Oyabun. Con algo de sarcasmo, te agradece el interés por su bienestar. Dani, tira **{Detección 6}**.

Dani: Un 4.

DJ: A través de la ventana, ves la funda sintética de un hombre con la cara cubierta. Tu neuroestimulador capta que su postura indica que lleva armas grandes en el abrigo.

Dani: ¡Arma! Aviso a gritos a Ken y saco mi pistola.



«¿DEMASIADO ARREGLADO?»

ENCUENTRO DE COMBATE

A continuación del encuentro narrativo, un sicario se acerca al restaurante. Dani los vio a tiempo y avisó a Ken y a los clientes y saca su pistola. Esto permite a los personajes tirar los dados de velocidad para poder emprender acciones y tiradas de salvación, aunque les emboscaran.

DJ: Entre salpicaduras afiladas, las ráfagas de una ametralladora atraviesan el cristal y las persianas de la ventana. Los clientes que no se han tirado al suelo por la advertencia de Dani corren hacia la parte de atrás aterrorizados... Dani y Ken, tiran sus dados de velocidad.

Ken: Tengo Percepción 42, así que tiro 4 (●●●●).

Dani: Yo tengo Percepción 45, por lo que también tiro 4 (●●●●).

DJ: Dani, sacas el arma en el último asalto, por lo que solo tirarás 3 (●●●). Ken, si quieres hacer caso del aviso de Dani y tirarte al suelo, tendrás que superar una tirada de salvación.

Ken: ¿Entonces solo tiro 3 (●●●)?

DJ: Correcto, pero primero haz la tirada de salvación.

Ken: Tiro {Atletismo}. ¿Cuál es el RO?

DJ: Solo necesitas más grados de éxito que el atacante, pero como dispara a ciegas, deja que tire por él... consigo ● en el ataque.

Ken: Bien. ¿Tiro mi... uf, d12 para {Atletismo} contra mi bonificador de Fuerza? ¿un 4?

DJ: Correcto.

Ken: He sacado un 6. Vaya. Eso son ●● para mí.

DJ: Resuelvo tus ●● y mi ● y tiro el daño tres veces, que son 3d6 +9... Recibes 19 heridas.

Ken: Tocado. Vale, mi umbral de daño es 40, así que todavía no estoy lesionado.

DJ: Sí, tienes un rasguño y algunas rozaduras del cristal roto... Bien, ahora tirad todos vuestros dados de velocidad.

Dani: Tengo un 2, un 4 y un 5.

Ken: Yo un 3, otro 3 y un 6.

DJ: De acuerdo, yo he sacado un 5 y un 4 para el sicario. (Fase de intención) Bien, ¿qué queréis hacer?

Dani: Quiero disparar al tipo a través de la ventana.

Ken: Quiero sacar mi pistola y devolver el fuego.


DJ: Bien, Dani, tendrás que resolver un dado de velocidad. Ken, como también sacas el arma, deberás resolver dos.


Dani: Resuelvo 2.




Ken: Seguramente actuaré el último de todas formas, por lo que resuelvo el 3 y el 6, para un total de 9... guardo mi otro 3 para más adelante.


DJ: Resuelvo el 5 del sicario para disparar de nuevo con {Armas de fuego -1} en este segundo ataque en un turno, pero primero va Dani, por resolver con un total más bajo.

Dani: Bien, tiro **{Armas de fuego}**.




DJ: Utiliza el bonificador de Percepción () per aun RO básico.

Dani: Entonces tendré que sacar un 4 o menos con d6... un 1. ¡Impresionante! ¡Consigo 4 grados de éxito! ().

DJ: ¡Vaya! El sicario resuelve su último dado de velocidad para realizar una tirada de salvación. Tira **{Atletismo}** para esquivar... y solo saca  por lo que reduce tus grados de éxito totales a , ya que el  de esquivar cancela uno de los tuyos.

Dani: Vaya... bueno, todavía está bien. Resuelvo todos los  con «impacto».

DJ: Genial, entonces tira el daño tres veces.


Dani: Bien, entonces d6+  tres veces. Mi  es 4, por lo que 3d6+ 12... me gustan esos números. Un 25 (esto resuelve los ).



DJ: ¡Buen disparo! ¡Lesionas al sicario! Aunque ahora le toca a él disparar.


Ken: Uy. ¿A quién dispara?

DJ: Lo decidiré al azar... Dispara a Dani.

Dani: Me tocó. Vale.

DJ: Vamos a ver, con la lesión tiene un penalizador, y como ya ha atacado tira **{Armas de fuego -2}** y logra...  contra ti.

Dani: Resuelvo otro  para poder realizar una tirada de salvación. Resuelvo el resultado de 5. Tiraré **{Sigilo}** para esconderme detrás de una cobertura. Caramba, consigo ...

DJ: Entonces solo tira daño contra ti una vez. d6+  que va a ser un... d6+3.

Ken: Considérate afortunada.


DJ: Sufres 7 heridas.

Dani: Bueno. Solo es un rasguño.

Ken: ¡Bueno, me toca! Le disparo desde el suelo.

DJ: Suena bien.

Ken: Mi tirada de **{Armas de fuego}** logra .


DJ: Vale, al tirador no le quedan dados de velocidad () para resolver una tirada de salvación, así que tira el daño dos veces.

Ken: Vale, mis 2d6+8 suman... 15 heridas.

DJ: El brillante destello de plasma impacta contra el sicario, que gime de dolor y se desploma, agarrándose las heridas en la calle empapada de neón, vacía mientras la gente corre aterrada por el tiroteo.

Ken: Me acercaré a ver al tipo de la Yakuza con el que hablaba.

DJ: Parece que se ha ido. Debe haberse escabullido durante el tiroteo.

Dani: Me queda un dado de velocidad (). ¿Puedo echar un vistazo para ver por dónde se fue antes que se aleje más?

DJ: Claro... como también es una cuestión de suerte, tira d6 para el dado de Suerte.

Dani: El RO es el ; ¿**{Detección 4}** entonces?

DJ: Correcto. Te doy un **{+2}** porque no ha tenido demasiado tiempo para escapar, así que **{Detección 6}**.

Dani: Vale con el d8 y el d6 saco... 9 en total.

DJ: Por desgracia, ya se ha ido... tienes que investigar un poco.

Dani: Utilizo mi ONI para ver si puedo acceder a los vídeos de seguridad para encontrar una pista.

DJ: Haz una prueba de **{Redes digitales 6}**. Nunca antes has accedido a esta red, por lo que tira d6 para el dado de Suerte.

Dani: Tiro... ¡un 1 en ambos dados!

DJ: ¡Estupendo! Eso es un golpe de suerte. La seguridad es prácticamente nula, y lo ha hecho un operador vago, por lo que las mismas credenciales de seguridad te darán acceso a los vídeos de toda la manzana, hasta que alguien descubra la intrusión. Tus implantes oculares brillan mientras recorres las tomas y ves al sicario dirigirse a la avenida Lombard.

¡CONTINUARÁ!

Ahora ya has tenido una muestra de un encuentro de *Carbono alterado: el juego de rol*. ¿Buscas al extraño Yakuza del restaurante, o persigues al asesino? Perteneces al BCPD, ¿los llamas? ¿Confías en que tus compañeros del departamento se preocupen lo suficiente para seguirlo? ¿Estás preparado para llegar hasta el final si no lo hacen ellos? ¿O abandonarán este caso como uno de tantos cuyas respuestas terminan engullidas en las profundidades de la ciudad baja?

Como puedes ver, los muchos giros y sorpresas que da la historia es posible que se conviertan en una aventura aparte, lo que a su vez forma una pieza de un rompecabezas mayor para descubrir la trama que experimentan y crean juntos los personajes.



KICKSTARTER

¡CONSULTA NUESTRO KICKSTARTER PARA MÁS INFORMACIÓN SOBRE EL JUEGO Y LOS LANZAMIENTOS PREVISTOS!

WWW.ALTEREDCARBONRPG.COM

Síguenos para futuras actualizaciones en

WWW.RENEGADEGAMES.COM



FACEBOOK.COM/PLAYRGS



@PLAYRENEGADE



@RENEGADE_GAME_STUDIOS

WWW.HUNTERSBOOKS.COM



FACEBOOK.COM/HUNTERSENTERTAINMENT



@HUNTERS_ENT



@HUNTERSENTERTAINMENT



BAY CITY ES UN GRAN LUGAR CON
UN MILLÓN DE HISTORIAS QUE CONTAR.

