



CRÉDITOS

Texto y maquetación:

Juan F. Donoso

Relatos:

JD Otero

Cayo Marcio

Ilustraciones:

[Pixabay](#)

Publicación original:

[DramaSystem Hack](#)

Contacto:

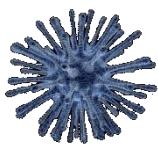
tauradkps@gmail.com

ANARQUÍA VÍRICA

Los personajes viven atrapados en una realidad virtual idílica gestionada por la IA del satélite Borealis. Hogar digital al que se vieron obligados a huir cuando la civilización humana colapsó a causa de una especie de virus digital.

SIN EMBARGO, Dygma manipuló el código de Borealis y dañó accidentalmente su estabilidad, provocando una fragmentación exponencial de entornos virtuales y copias mentales, por lo que se vieron obligados a encontrar una forma con la que acumular energía clandestinamente a través de nodos de transferencia para intentar reparar el código o huir a la Tierra. No hay energía para todo.

EN ESTE MOMENTO, una o varias copias de sus mentes están en una misma burbuja/entorno virtual que está a punto de colapsar en mil pedazos. Y empiezan sospechar el virus puede haber entrado al satélite.



¿CÓMO ESCAPARÁN DE SU ENTORNO VIRUAL INESTABLE?

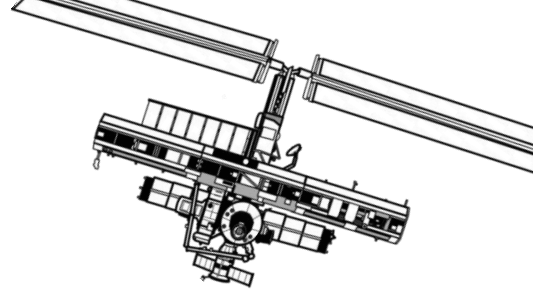
¿ENCONTRARÁN RASTROS DEL VIRUS DENTRO DE BOREALIS?

¿SERÁN CAPACES DE ENCONTRAR NODOS DE TRANSFERENCIA? Si

lo consiguen, ¿QUERRÁN TODOS GESTIONAR LA ENERGÍA IGUAL? Y

si alguno de ellos consigue llegar al mundo real, ¿ENCONTRARÁN

ALGO QUE LES PUEDA SER DE AYUDA EN ÉL?



Desarrollo de la partida

Los personajes deben afrontar su destino y profundizar en la historia, lo que les permitirá responder tres preguntas sobre el pasado de la Tierra y hacer el escenario totalmente único y personal. Escucha, haz preguntas y plantea obstáculos cuando haga falta. Los jugadores tienen libertad para plantear su curso de acciones, por lo que pueden no aparecer ciertos PNJ en algunas partidas y en otras ser fundamentales o incluso surgir PNJ nuevos que sumen color y profundidad a la trama. Sigue los actos de tus jugadores y deja que te guíen en el desarrollo de la historia. Solo así cada partida será única.

¿QUÉ PASÓ EN LA TIERRA?

Los personajes recuerdan con cierta exactitud qué ocurrió en NeoTierra, aunque pueden tener algunas lagunas por culpa de la fragmentación que está sufriendo el código. Saben que apareció una especie de virus digital que algunos afirmaron que era autoconsciente. Recuerdan que se establecieron zonas de cuarentena en todos los hábitats y colonias de la superficie como del subsuelo para aislar a los infectados. Los infectados de las bases de la troposfera eran expulsados.

¿CÓMO FUE LA EXTINCIÓN?

Lenta y cruel. El virus tenía una capacidad de propagación muy rápida a través de los implantes y los aumentos de la población transhumanista, pero su actuación era lenta, de modo que cuando se manifestó ya era demasiado tarde para actuar contra él y estudiarlo. El ejército se hizo cargo de la situación y la respuesta fue extremadamente violenta, lo que desató una guerra entre los “sanos” y los “infectados”. Nunca estuvo muy claro qué bando estaba realmente infectado por el virus, aunque los primeros síntomas cursaban con lagunas en los recuerdos, derivando finalmente en alucinaciones, locura y demencia.

¿CUÁNDO OCURRIÓ?

Los personajes llevan aislados lo suficiente en el mundo virtual de Borealis como para haber perdido la noción del tiempo, ya que éste no discurre a la misma velocidad en el mundo real que en el virtual. Si consiguen abandonar el satélite y transferirse a la Tierra, posiblemente sea una de las primeras preguntas que logren concretar.

¿QUÉ ESTÁ SUCEDIENDO EN EL SATELITE?

En algún momento, Dygma pensó que era buena idea manipular el código interno de Borealis para mejorar algunos puntos clave de la gestión de los entornos virtuales y la forma en que eran activadas las mentes almacenadas en cada ciclo de día/noche, pero un pequeño error de programación desató el caos. El código de gestión quedó dañado y el disco fragmentado a un nivel crítico, desatando la creación en cascada de entornos virtuales distintos y activaciones reiterativas de las mismas copias mentales. Exponencialmente se empezaron a crear entornos virtuales propios para una o varias mentes, aislándolas del resto. Si se siguen creando entornos y activando y aislando mentes a este ritmo exponencial, la IA será incapaz de gestionar el sistema y colapsará, lo que provocará la pérdida irrecuperable de la información almacenada en sus discos, es decir, las últimas mentes humanas.

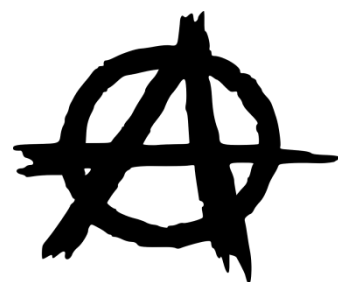
Lo bueno es que consiguieron localizar las coordenadas de su refugio y abrir puertas de enlace a las que transferirse. Si consiguen localizar nodos de transferencia estables, podrían salir del satélite. Lo malo es que no todos quieren escapar y dejar al resto a su suerte. Algunos quieren reparar el código y otros utilizar esa energía para averiguar si el virus está dentro del satélite, desatándose una disputa sobre la gestión de la energía... y no hay para satisfacer a todos.

SISTEMA DE JUEGO

Anarquía vírica es un escenario de juego diseñado con el [DramaSystem](#) en mente, pero si no estás familiarizado con él o no te resulta cómoda su gestión de escenas, puedes jugar siguiendo una mecánica de juego más tradicional como la que te describimos en este punto.

Cuestiones filosóficas

- ¿Qué es real y qué virtual?
- ¿Hasta qué punto me siento yo o una copia de otro yo?
- ¿Somos realmente humanos, software o hemos trascendido?
- ¿Acepto la continuidad?
- ¿Cómo concibo el virus?



Mecánica dramática: Utiliza los rasgos dramáticos como elementos narrativos con los que guiar la interpretación de tu personaje dentro de la historia y frente a los otros jugadores. También te servirán como aspectos que activar mediante puntos de Drama.

Todos los personajes empiezan con 3 puntos de Drama. Estos se gastan al activar aspectos. Cuando activas un aspecto, introduces un elemento narrativo en la escena que te reporta algún beneficio.

Para ganar puntos de Drama, otro jugador o el narrador deben activar un aspecto que introduzca un elemento narrativo que te perjudique (recibes el punto gastado). Siempre puedes rechazar un efecto negativo rechazando el punto de Drama que te dan, el otro jugador recuperaría su punto y tú gastarías uno de tu cuenta para anular la activación.

Mecánica procedimental: Para resolver un conflicto, el jugador elige su Objetivo (lo que quiere conseguir) y el narrador un Peligro (aquello a lo que puede exponerse el personaje si algo sale mal). Elige la acción que mejor represente lo que quieres hacer, lanza los dados y compara el resultado.

Lanza 2d6 si tu acción es de nivel 0, 3d6 si es de nivel 1 y 4d6 es de nivel 2. En la hoja de personaje se indica qué nivel tiene cada personaje en sus acciones, qué acciones sirven para resolver conflictos en el mundo virtual y qué acciones para el mundo real.

Si sacas 1 ó 2 en la tirada obtienes un fallo absoluto (fracasas en tu Objetivo o el Peligro se hace real), 3 ó 4 es un éxito parcial (consigues tu Objetivo parcialmente o el Peligro persiste y se sufre en parte) y 5 ó 6 te concede un éxito total (consigues tu Objetivo o el Peligro desaparece). Que un Peligro persista significa que puede ser utilizado, para bien o para mal, en cualquier otra tirada hasta que se resuelva o, por lógica, desaparezca.

Asigna un resultado al Objetivo, otro al Peligro, descarta los dados sobrantes si los hay e interpreta el resultado. Si el resultado de la tirada no te satisface, siempre puedes forzar la acción.

Para forzar una acción, tacha un punto de Salud, Reputación o Cordura, suma +2 al resultado de un dado e introduce una Debilidad relacionada con la casilla que has tachado. Las Debilidades son complicaciones que desgastan la vitalidad de tu personaje (Salud), su estatus social (Reputación) o su estabilidad mental (Cordura). Anota las Debilidades que vayas sufriendo y bórralas únicamente cuando la lógica lo indique o cuando realices una acción que tenga por Objetivo eliminar una Debilidad, en cuyo caso recuperarías la casilla tachada.

Si todas las casillas de Salud, Reputación y Cordura son tachadas, significa que el personaje ha sido reescrito por Borealis. Fin de la partida.

Usa la casilla de **Bennies** para llevar la cuenta de las copias activas que vas creando de tu personaje cada vez que te transfieres y no eliminas la versión anterior. Te servirá para saber cuántas versiones tuyas están paseándose fuera de tu control. Ahora puede que no le veas mucho sentido, pero cuando empieces a jugar agradecerás este consejo.

Peligros extra

Puedes optar por **poner en juego más de un Peligro** en la acción a cambio de mejorar tu probabilidad de éxito, siempre que tengan lógica y encajen en el contexto de la acción. Por cada Peligro extra que introduces, añades +1d6 a la tirada. Evidentemente, también debes asignar un resultado a los Peligros extra.



Memoria W8002-211ND//0a

#Ryu Mishima70x

>>Borealis se presentó ante nosotros como nuestra única salvación, es como si todo hubiese sucedido ayer, pero presiento que llevo viviendo la realidad de este sistema demasiado tiempo. Posiblemente dejamos de ser libres el día que alguien tomó la decisión de evacuarnos "digitalmente" a este satélite.

El ser humano busca la supervivencia por encima de todo, pero nos dirigimos hacia una cárcel permanente, sin paredes, sin salidas, con un único carcelero que nos mantiene a todos inmóviles y aterrorizados, nosotros mismos.

Una entre muchas copias

#Dygma

>>Nada es nada. Nada es... al menos no como antes. Nada existe como lo entendíamos. Creo que me he vuelto loco. Mis otros "yo" también han perdido las entenderas.

Nada es. La corrupción se lo ha tragado todo, lo ha modificado; lo ha mejorado. Creo que puedo conseguir que vuelva... algunos de mis otros "yo" no lo creen... no lo creían... ahora están muertos. Otros sí lo creemos; otros se esconden y otros hace mucho que optaron por no emitir juicio alguno. Estoy solo: todos los estamos.

Nada es. Nada existe como antes. Nada está libre de la corrupción; pero puedo domarla a mi antojo. Puedo jugar con ella: entenderla. Todos... no, algunos... sí, sólo algunos de nosotros podremos. Yo podré, me uniré a la nada, seré nada con ella... haré que vuelva. Nada es... nada es nada. Nada.

>>...

>>FIN DE LA TRANSMISIÓN...

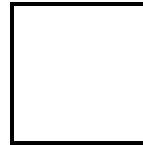
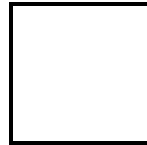
>>.../

RASGOS DRAMÁTICOS

NOMBRE: Dygma
CONCEPTO: Antropólogo evolucionista
DESEO: Explorar el concepto de humanidad
POLOS: Ambición / Conformista

DRAMA

BENNIES



Salud
(VERDE)



Reputación
(AMARILLO)



Cordura
(ROJO)



— RELACIÓN FUERTE —

YO CON OTRO

OTRO CONMIGO

- **Ruy:** Conejillo de indias
- **Arthur:** Musa experimental
- **Borealis:** Incógnita
-

-
-
-
-

— RELACIÓN TENSA —

YO CON OTRO

OTRO CONMIGO

- » **Arthur:** Que me desvele los entresijos de la mente
- « Quiere evitar que me vuelva poderoso
- » **Borealis:** Que me haga su Dios
- « La continuidad debe permanecer, código bloqueado

- » **Ryu:** Busca respuestas del éxodo
- « No creo que esté preparado para la verdad
- » **Arthur:** Quiere que le guíe hacia las claves del Yo
- « Dejaría de ser mi experimento

RASGOS PROCEDIMENTALES

ACCIONES

2	Lógico
0	Emocional
1	Imaginativo
0	Tranquilo
0	Directo
0	Táctico

OTROS PARÁMETROS

Las tres primeras acciones se usan para resolver conflictos en el mundo virtual y las tres siguientes en el mundo real.

Indica tu perfil mental en el mundo virtual e interprétalo: Tranquilo, Directo o Táctico.

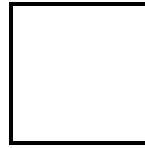
Indica tu perfil mental en el mundo real e interprétalo: Lógico, Emocional o Imaginativo.

MI HISTORIA ES LA DE...

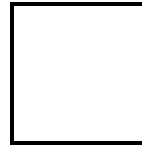
RASGOS DRAMÁTICOS

NOMBRE: Ryu Mishima70x
CONCEPTO: Técnico de seguridad
DESEO: Volver a sentirme vivo
POLOS: Humano / Digital

DRAMA



BENNIES



Salud
(VERDE)



Reputación
(AMARILLO)



Cordura
(ROJO)



— RELACIÓN FUERTE —

YO CON OTRO

- **Dygma:** Compañero forzoso
- **Arthur:** Compañero necesario
- **Borealis:** Trampa
-

OTRO CONMIGO

-
-
-
-

— RELACIÓN TENSA —

YO CON OTRO

- » **Dygma:** Quiero respuestas sobre el éxodo
- « Piensa que no estoy preparado la para verdad
- » **Arthur:** Le necesito para definir mi humanidad
- « También tiene dudas de su propia existencia

OTRO CONMIGO

- »
- «
- »
- «

RASGOS PROCEDIMENTALES

ACCIONES

1	Lógico
1	Emocional
0	Imaginativo
0	Tranquilo
0	Directo
1	Táctico

OTROS PARÁMETROS

Las tres primeras acciones se usan para resolver conflictos en el mundo virtual y las tres siguientes en el mundo real.

Indica tu perfil mental en el mundo virtual e interprétalo:
Tranquilo, Directo o Táctico.

Indica tu perfil mental en el mundo real e interprétalo:
Lógico, Emocional o Imaginativo.

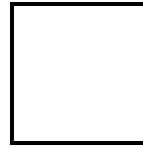
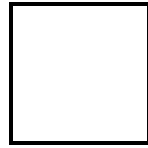
MI HISTORIA ES LA DE...

RASGOS DRAMÁTICOS

NOMBRE: Arthur Dreamer
CONCEPTO: Neuropsicólogo
DESEO: Averiguar y preservar la esencia humana
POLOS: Altruista / Monstruo

DRAMA

BENNIES



Salud
(VERDE)



Reputación
(AMARILLO)



Cordura
(ROJO)



— RELACIÓN FUERTE —

YO CON OTRO

OTRO CONMIGO

- **Dygma:** Guía
- **Ryu:** Hijo
- **Borealis:** Puerta del Yo
-

-
-
-
-

— RELACIÓN TENSA —

YO CON OTRO

OTRO CONMIGO

- » **Dygma:** Que me guíe hacia las claves del Yo
- « Dejaría de ser su experimento
- » **Borealis:** Necesito que me devuelva quién soy
- « No acepta mi unidad, me considera un todo

- » **Dygma:** Desea saber los entresijos de la mente
- « Pienso que ese conocimiento le haría muy poderoso
- » **Ryu:** Necesita que le ayude a definir su humanidad
- « Primero tengo que definir mi existencia

RASGOS PROCEDIMENTALES

ACCIONES

1	Lógico
1	Emocional
0	Imaginativo
1	Tranquilo
0	Directo
0	Táctico

OTROS PARÁMETROS

Las tres primeras acciones se usan para resolver conflictos en el mundo virtual y las tres siguientes en el mundo real.

Indica tu perfil mental en el mundo virtual e interprétalo: Tranquilo, Directo o Táctico.

Indica tu perfil mental en el mundo real e interprétalo: Lógico, Emocional o Imaginativo.

MI HISTORIA ES LA DE...

RASGOS DRAMÁTICOS

NOMBRE:

CONCEPTO:

DESEO:

POLOS:

DRAMA

BENNIES

Salud
(VERDE)

☐ ☐ ☐

Reputación
(AMARILLO)

☐ ☐ ☐

Cordura
(ROJO)

☐ ☐ ☐

— RELACIÓN FUERTE —

YO CON OTRO

OTRO CONMIGO

-
-
-
-

-
-
-
-

— RELACIÓN TENSA —

YO CON OTRO

OTRO CONMIGO

»
«
»
«

»
«
»
«

RASGOS PROCEDIMENTALES

ACCIONES

OTROS PARÁMETROS

MI HISTORIA ES LA DE...