



**VERSIÓN PARA TESTEO 1.0**

# NEG

**NEGACITY/1.0**

MICROJUEGO DE ACCIÓN URBANA, HORROR  
CÓSMICO Y POLÍTICA FICCIÓN BARATA

. CAOS .  
. REVUELTA .  
. MUTACIÓN .  
. SUPERVIVENCIA .

# LA CIUDAD ES NUEVA YORK, BARCELONA, PARIS, TOKYO, LONDRES O BERLÍN. PONLE TU EL NOMBRE, A ELLA NO LE IMPORTA. **TODAS SON NEGACITY.**

## DE QUE VA ESTO

Me gustaría que este no fuera un juego de rol. Me gustaría que fuera un manual de guerrilla urbana, un manifiesto contra la autodestrucción, un aullido contra la rutina y el progreso sin sentido. Que los poderosos lo situasen en su top 10 de materiales mas perniciosos de internet, al lado del Anarchist Cookbook. Y que además fuera un juego endiabladamente divertido. Pero no soy lo suficientemente listo como para conseguir ninguna de estas cosas. Así que por el momento me conformaré con fantasear. Sobre jugar a tomar decisiones de verdad, más allá de los muebles de Ikea que quiero en mi cubículo. Para eso jugamos a rol. Para hacer partidas sobre que hacer con nuestro tiempo, en un mundo que ciérne sus garras metálicas entorno a nuestros cuellos. A lo mejor esto sólo es un juego, aunque quizá nos sirva como un pequeño campo de entrenamiento improvisado para el futuro que nos espera. Ese cabrón que nos acecha, afilándose los dientes oxidados a la vuelta de la esquina.



JUEGOS DE ROL D.I.Y.  
**SOCIEDAD DEL  
DADO CORNUDO**

Escrito, ilustrado y diseñado por Álvaro López. [eisentharg469@gmail.com](mailto:eisentharg469@gmail.com)  
Reglas adicionales, revisión y apoyo espiritual, Roberto Díez.

Revisión de textos: Roberto Barbeito. Testeo: Roberto, Roque y Juan

Ofrecemos este tributo a los los videntes británicos: John Wagner, Alan Grant, Rick Priestley y Dan Abnett.

Basado en las reglas originales de ficción oscura y fanática de Chris Pramas, Jim Bambra y compañía.

Publicación sin ánimo de lucro. D.I.Y. roleplaying game.

· CAOS · REVUELTA · MUTACIÓN · SUPERVIVENCIA ·



La ciudad es eterna, infinita, un cosmos en sí misma. Es una fábrica de fábricas, una colmena de diminutos apartamentos, un centro comercial gris bañado en mentiras en 3D, es una cárcel subterránea, un colegio fortificado, un circo empapado en drogas, un prostíbulo o un matadero con decoración infantil. Es todo a la vez. Es una maraña interminable de acero, cristal, hormigón y mugre que apenas se mantiene unida. La ciudad sirve como escenario para las guerras de aquellos que creen gobernarla, intentando saciar su avaricia personal. La ciudad es tu hogar, todo lo que conoces, ella te acuna y te quiere como una madre y te desea como una amante celosa. Tu la quieres y la odias con la misma fuerza. La quieres porque ella te lo da todo, la odias porque también te lo quita todo. La ciudad necesita tu alma para perpetuarse y seguir creciendo. Se revuelve, cegándote con sus neones para que no veas mas allá de ella misma. Para que la sientas como base y naturaleza de todo.

La ciudad es implacable y cuando no pueda sacar nada mas de tí te abandonará, en el asfalto, hasta que no seas más que la grasa y la sangre que sirve de cemento. El tiempo en el que vive la ciudad no importa, es vieja como la avaricia del hombre y joven como su ignorancia. La ciudad es cambiante, crece y se transforma cada día. Es un laberinto que está vivo e inventa maneras de atarte y engañarte todos los días, en todo momento, hasta cuando duermes. La ciudad es rápida, nunca podrás ser mas veloz que ella. Ella impone el ritmo, y el ritmo es frenético. Es su territorio, son sus reglas. Nos deja creer que son las nuestras pero no es cierto. Es la última cárcel, el panóptico definitivo. La ciudad no existe, no piensa. Y aún así es más lista que nosotros.

La ciudad tiene enfermedades, a veces arde, o se desmorona, pero siempre se recupera a tu costa. A veces vomita, convulsa, la bilis de la revuelta provocada por la desesperación de los que la habitan. Pero existen cientos de adoradores; policías, tecnócratas y políticos que le sirven como sistema inmunológico. Para que se purgue y todo vuelva a esa falsa normalidad en la que en realidad nadie cree. No son estas sus únicas enfermedades, padece docenas de dolencias (terrorismo, corrupción, narcotráfico, esclavitud, especulación...) que la carcomen, mientras ella se rie estúpidamente, pues las necesita y las disfruta todas.

Además los callejones, pasillos, fábricas y alcantarillas de la ciudad albergan las aberraciones que la inconsciencia y arrogancia del progreso creó. En las escuelas, los laboratorios y líneas de montaje, para luego abandonarlas, cuando no cumplían las expectativas creadas o dejaban de ser rentables.

No le importa si son hombres o animales, santones o asesinos. A todos los devora por igual.

La ciudad te hipnotiza con sus espectáculos, cada vez más brillantes y perfectos, que te hacen olvidar el olor y el color de la realidad, para desear creer sólo en ellos. En vidas virtuales en las que en realidad nadie está vivo. Manosea todo hasta convertirlo en algo grotesco, transforma tu sexualidad, tus deseos, tus ambiciones. Hasta la ropa que llevas o el tamaño de tus tetas.

Todos somos sus esclavos y enemigos y al mismo tiempo somos sus únicos perpetuadores.

La ciudad te espera, deseosa y vengativa. Quiere tu pellejo y sabes que no puedes negárselo, se lo debes. A lo mejor, alguien tras tus pasos descubra como evitar su magia negra de polución y tristeza y logre ver mas allá de sus chimeneas y su mierda.

# NEGACITY INTRO

## SEAMOS PRÁCTICOS

NEGACITY es un microjuego de rol ambientado en una ciudad superpoblada en un futuro cercano. Elígela tú. Coge un mapa del metro de Moscú o de una guía de viaje de Berlín, en una tienda de libros de segunda mano y ya tienes tu Player Companion. Si es que lo necesitas. No importa que ciudad sea, la naturaleza de los conflictos y el ambiente reinante en una partida de NEGACITY serán los mismos, sin importar demasiado su situación geográfica. La sobrepoblación, la pobreza, la inmigración, la explotación, la alienación, la falta de esperanza y de oportunidades son los principales ingredientes que desgraciadamente nunca faltarán dentro de tu menú.

## FECHA Y HORA

¿Cuándo vive esta Ciudad?. Tampoco importa, el momento se acerca. Puede que sea dentro de cinco o de veinticinco años. Pero este es su tiempo, no el nuestro. Pon tú los números en el calendario. Mi favorito, 20XX.

## TECH LEVEL

¿Que juguetes están disponibles para los jugadores? Decídelo tu también. Más cercano a la realidad o menos. Ciertamente bastantes artefactos como de ciencia ficción están desarrollándose ahora mismo "para hacernos la vida más fácil y feliz" en el futuro cercano. De nanotecnología y terapia génica a impresoras 3d y armas inteligentes. Modificaciones corporales y microprocesadores cuánticos incluidos. Aquí incluí unos cuantos (ya sabes los clásicos gadgets jugables, por que en el fondo soy tan geek como el que más) para que tengas donde elegir con que aderezar tus encuentros hostiles.

## MODUS OPERANDI

¿De que va este juego? Primeramente de supervivencia. De recoger los tópicos de la tragedia y la serie negra para trasladarlos al futuro-presente que creemos conocer. Personajes involucrados en tramas de corrupción, búsquedas de un algún inocente perdido en lo mas bajo de las calles. Luchas por la oportunidad de un futuro mejor lejos de la propia NEGACITY. Incluso la revuelta, el ansiado cambio social! La partida épica definitiva. ¿Spartaco meets Blade Runner!? Las opciones son interminables. Se puede jugar a ser guardaespaldas, agitadores sindicales, policías del subsuelo infectado, paramédicos drogadictos, periodistas sin escrúpulos, mercenarios o incluso terroristas. ¿Por qué no?, son solo palabras para delimitar actividades a veces no tan distintas entre si. También cabe la posibilidad de jugar a todo eso a la vez. La opción más caótica, y mas difícil de ajustar pero también mi favorita. Ya sabes, la clásica fiesta de disfraces, la macedonia de PJs.

## FANTASÍA Y CIENCIA

¿Que papel tiene lo fantástico en todo esto?. El que tú quieras. Por una vez tú le pondrás cara y nombre a los hijos, aliados y enemigos de la Ciudad. Si quieres que haya una raza aliens inmigrantes viviendo en atestadas

## GLOSARIO

**PJ:** Personaje jugador, el personaje ficticio que cada jugador crea e interpreta para explorar el mundo de juego.

**PNJ:** Personaje, o personajes, no jugadores, secundarios de mayor o menor importancia que interactúan con los PJs y son interpretados por el director de juego.

**DIRECTOR DE JUEGO:** DJ. El narrador. Es aquel que diseña y prepara la trama y los encuentros que tendrán lugar durante las sesiones de juego. Es el encargado de arbitrar los combates, decidir el curso de acción de los PNJ y administrar las recompensas. En una palabra es el que maneja los hilos, o eso le gusta creer a él.

**SESIÓN DE JUEGO:** Un episodio. El tiempo de juego ininterrumpido que se desarrolla normalmente en un día. Puede ser autoconclusiva y contar con un inicio, desarrollo y desenlace o bien ser parte de una trama mayor y formar parte de una Campaña.

**CAMPAÑA:** El conjunto de sesiones de juego que forman una narración completa y compleja a lo largo del tiempo. Pueden comprender desde días de tiempo de juego hasta una verdadera vida.

**ENCUENTRO:** Un combate entre los jugadores y PNJs y/o criaturas que juegan el papel de némesis de los PJs.

**TIRADA DE SALVACIÓN:** Una tirada que realiza un PJ o PNJ para evitar sufrir algún efecto natural, daño por un veneno o enfermedad. También se hacen para evitar ser víctima de algún efecto psiónico. Normalmente se hace un chequeo de característica modificado por las circunstancias que prevea el DJ.

**TIRADA DE HABILIDAD:** Cualquier tirada que implique el intento de realizar una actividad entrenada. La dificultad la decide el DJ según su criterio. Siempre se realiza una tirada de dado de cien caras. Para tener éxito, el resultado debe estar por debajo del valor de la característica, modificada por la habilidad aplicable, de haberla.

**TIRADA DE ATAQUE:** La tirada que implica el intento de una acción violenta contra otro personaje u objetivo. La dificultad viene modificada por la armadura, distancia y los modificadores aplicables. Ver tabla, más adelante.

**EXPERIENCIA:** Es una medida de la experiencia vital y habilidad de un personaje. Con el tiempo se consiguen más puntos para invertir en habilidades, adquirir Puntos de Vida y en general hacerse más sabio y letal.

favelas, u oleadas de suicidios tras el visionado de un programa de tv pirata, invasiones de celacantos extradiimensionales, apariciones marianas en restaurantes de comida rápida, o que el alcalde tenga cabeza de desuellamientes... tú mismo. ¿Por qué no?

El caos adopta un millón de formas. Y a lo mejor, lo que hoy es una puta chorrada, mañana es el pan nuestro de cada día.

Por otro lado, si quieres mantener un tono más "serio" y cercano a nuestra rutina, porque crees que elementos tan bizarros podrían distraer a los jugadores o bien quitarle credibilidad a lo que quieras contarles, adelante también. Esto es tan tuyo como mío, quita y pon lo que quieras, transfórmalo en lo que necesites. Como si quieres pasar de jugar e ir directamente a tirarle piedras a los representantes del orden. Por mi genial. Sin duda sería un paso adelante.



# SISTEMA

## EL ESQUELETO DEL JUEGO

Este documento usa una versión deudora de los diversos juegos de rol ambientados en el sombrío y peligroso futuro del cuarentésimo primer milenio. ¿Por qué? Por desintoxicarme de la hegemonía dungeonera y porque le iba a la perfección al tipo de partidas que me apetece dirigir a NEGACITY. Porque la primera ciudad colmena de ese futuro horriblemente fanático y alienante está creciendo bajo nuestros pies ahora mismo. Ahora veremos el proceso de reparto de puntos, tiradas de dados y elecciones varias que darán como resultado el nacimiento de un personaje jugador o PJ. Juega tus cartas con cuidado. Tu diversión depende, en una gran medida, de lo a gusto estés en la piel de tu PJ.

### ESQUELETO DEL JUEGO

Todo el sistema se basa en tiradas de percentiles. Esto es, se lanzan dos dados de diez caras, uno representa las decenas y otro las unidades, así conseguimos un rango de resultados entre 1 y 100.

De arrojar un valor menor que la característica a chequear, **el intento del PJ habrá sido exitoso**. Los resultados dobles (11, 22, 33...) se consideran éxitos excepcionales cuando estén por debajo del número objetivo de dificultad y errores garrafales cuando no.

#### TABLA DE DIFICULTADES

· MUY FACIL	+30%
· FACIL	+20%
· RUTINARIO	+10%
· NORMAL	-
· DESAFIANTE	-10%
· DIFICIL	-20%
· MUY DIFICIL	-30%

### REGLAS DE COMBATE

Al final no se como hacemos que siempre decidimos arreglar las cosas del mismo modo. Con palos, cadenas, pistolas, navajas y dinamita.

Para representar la abstracción del tiempo de juego, dividiremos el combate en turnos (estos turnos representarían 5 segundos de tiempo de juego).

A su vez, **cada uno de esos turnos se divide en 10 fases**. Dependiendo del valor de agilidad de cada personaje, este podrá llevar a cabo una cantidad de acciones igual a esta característica dividida entre 10, redondeando hacia arriba. Cuanto mayor sea el valor de agilidad mayor será el número de acciones y antes podrán tener cabida en el turno de combate. Una acción permite: disparar una vez, caminar 2m o correr 4m. girar 180°, levantarse, saltar, agacharse, cambiar el cargador, desenfundar un arma...

#### FASES DE UN TURNO

Número de acciones	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	-	-	-	-	X	-	-	-	-	-
2	-	-	-	X	-	-	X	-	-	-
3	-	-	X	-	-	X	-	-	X	-
4	-	X	-	X	-	X	-	X	-	-
5	X	-	X	-	X	-	X	-	X	-
6	X	X	-	X	-	X	-	X	-	-
7	X	X	-	X	X	-	X	X	X	-
8	X	X	X	-	X	X	X	-	X	X
9	X	X	X	X	X	X	-	X	X	X
10	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X





## RESOLUCIÓN DE ATAQUES

Del mismo modo que para resolver una acción de cualquier otra naturaleza, el jugador realizará una tirada de 1d100. De ser menor que su habilidad de combate (modificado según la tabla a continuación) habrá tenido éxito.

Un resultado exitoso que además sea doble (11,22,33) será un éxito crítico. Esto representa que se ha causado el máximo daño posible y que además ignora la resistencia de la armadura. Una tirada que sea doble se tratará como una pifia o un éxito crítico, en la que sucede algo excepcional, a discreción del director de juego. Sed creativos chicos.

## COMBATE CUERPO A CUERPO

El clásico wrestling, boxeo, kung fu o paliza futbolera. En un combate con las manos desnudas el daño se reduce a 1d6/2 +bono de fuerza. Alguien con algún tipo de entrenamiento en artes marciales hace 1d6 +bono de fuerza.

## RÁFAGA

Un arma de fuego automático puede disparar una pequeña ráfaga sobre un oponente. El atacante sufre un -15% al ataque y hace el doble de daño. Consume dos acciones y el 30 % de las balas del cargador.

## VACIAR EL CARGADOR

Si deseas convertir en un verdadero colador a alguien solo tienes que apretar el gatillo y hacerle bailar el mambo del plomo. El atacante sufre un -40% al ataque pero multiplica el daño por 3. Consume 4 acciones y el 100 % de las balas.

## FUEGO DE COBERTURA

Un arma automática puede rociar de balas a varios oponentes a un máximo de 9 metros. Los que estén en la zona de tiro tendrán que hacer un chequeo de agilidad para no ser impactados. Consume 4 acciones y el 50 % de las balas.

## DAÑO Y ARMADURA

Cuando un personaje es alcanzado por un disparo o golpeado, sufre una cantidad de daño dependiendo del tipo de arma. En el caso de las de cuerpo a cuerpo habrá que tener en cuenta, el **bonificador de daño** del atacante.

A esa cantidad de daño se le sustraerá primeramente el valor de armadura (en el caso de llevarla) del objetivo, mientras que la cantidad restante se restará de la cifra de heridas. Una tirada exitosa de medicina con un Medkit recupera 1d10 +3 puntos de heridas. Además por cada 10% de éxito en el chequeo de medicina recuperas 1d10 extra. ¿A que esperas para hacer el cursillo, soldado?.

## MUERTE

Cuando un personaje llega a 0 heridas está clínicamente muerto. Sólo la más compleja cirugía experimental o un verdadero milagro (en forma de inversión de un **punto de destino**) pueden impedir la muerte del PJ. De no tener ninguno, ya sabes lo que te queda. Hacerte un nuevo personaje que te sirva para descubrir y padecer las verdades de Negacity.

## MODIFICADORES A LA DIFICULTAD

• <b>Atacar a alguien desprevenido.</b> Muy bonito, hombre. El atacante suma +40%.
• <b>Disparar a quemarropa</b> (hasta a 3 mt). El atacante suma +30%.
• <b>Disparar a alguien a corta distancia</b> (entre 3 y 10 mt). El atacante suma +10%.
• <b>Distancia media</b> (entre 30 y 50 mt). El atacante resta -10%
• <b>Distancia larga</b> (entre 50 y 200 mt). El atacante resta -20%
• <b>Distancia extrema</b> (entre 200 mt y el rango máximo del arma). El atacante resta -30%
• <b>Atacar 2 contra 1</b> , +10%. en meleé, cada aliado extra suma 10% mientras sea posible físicamente.
• <b>Apuntar</b> , suma +10% en un ataque a distancia por acción invertida apuntando hasta un máximo de +30%.
• <b>Carga</b> , suma +10% en una ataque cuerpo a cuerpo por acción invertida corriendo hasta un máximo de +30%.
• <b>Cobertura parcial</b> resta -20% en una ataque a distancia contra un objetivo cubierto someramente.
• <b>Cobertura media</b> resta -40% en una ataque a distancia contra un objetivo medianamente cubierto.
• <b>Cobertura total</b> resta -80% en una ataque a distancia contra un objetivo cubierto casi en su totalidad.
• <b>Ataque cauteloso</b> , resta -10% al ataque propio y -10% a los ataques recibidos (esta cantidad penalizará a sus contendientes durante 1 turno de combate ).
• <b>Esquiva total</b> , se prescinde de atacar para cubrirse totalmente. Tus contendientes sufren -30% a los intentos de atacarte (esta cantidad penalizará a sus contendientes durante 1 turno de combate ).
• <b>Ataque total</b> . Arriesgas el todo por el todo, +20% al ataque propio y +20% a los ataques recibidos (esta cantidad bonificará a sus contendientes durante 1 turno de combate completo ).
• <b>Colocado a la cabeza.</b> Se golpea a -40%, pero de acertar, se hace máximo daño. Si el objetivo no lleva casco y se superan los 10 puntos de heridas el objetivo tendrá que hacer un chequeo de Fuerza contra muerte inmediata. De pasarla se actuaría normalmente. Si el objetivo lleva casco, la cantidad de daño mínimo para propiciar el chequeo contra muerte sería de 20 heridas.







## OTROS PELIGROS

La vida es muy perra y no solo de tiros en el culo puede morir tu PJ.

- **Caída:** Un PJ recibe 1d10 daño por cada 6 metros. Pudiendo ser la mitad de daño si realiza con éxito un chequeo de agilidad.
- **Pinchos o estacas:** Sumado a lo anterior recibes +3 de daño extra.
- **Veneno:** Tirada de salvación de fuerza para reducir el daño a la mitad o evitarlo completamente. El efecto varía según el tipo de veneno.
- **Calor y Frío extremos:** Si no se lleva la protección adecuada se hará una tirada de salvación de fuerza cada 15 minutos, recibiendo 1d10 de daño por cada fallo.
- **Radiación:** Una vez expuesto a radiación el PJ pierde 1d6 puntos de fuerza por turno, para recibir la mitad de daño se debe superar con éxito un chequeo fuerza. El daño podrá ser mucho más destructivo ante niveles de radiación mayores a criterio del DJ. En un alarde de benevolencia por nuestra parte, los puntos de fuerza se podrían recuperar al ritmo de uno por día siendo tratado adecuadamente.



## HACER UN PERSONAJE

Vamos a ver como calcular las capacidades de ese avatar personal que es tu PJ.

### CARACTERÍSTICAS

El perfil de características describe las capacidades innatas de personaje, desde sus conocimientos técnicos, su capacidad de combate o su inteligencia lógica.

Se calculan lanzando **3d10**, sumando los dos valores más altos a un valor base de **20** para un humano normal y de **30** para alguien de élite. Otra opción para los amantes del max-mineo es repartir puntos. **70 en una campaña de poder normal**, 90 en una de altos vuelos y 100 en una en la los PJs toman café con los señores de la guerra.

### PERFIL PRINCIPAL

- **Habilidad de armas (H.A.):** Uso de armas cuerpo a cuerpo, esgrima y pelea con las manos desnudas.
- **Habilidad balística (H.B.):** Uso de armas de fuego, láser y armas pesadas. Además de arcos ballestas y armas arrojadas.
- **Fuerza (F):** Representa la resistencia y fortaleza muscular del PJ. También sirve para calcular su bonificador de fuerza y el valor de heridas.
- **Agilidad (A):** Representa la flexibilidad, la rapidez y la destreza del PJ. Es necesaria para calcular las acciones por asalto como vimos antes.
- **Inteligencia (I):** El raciocinio y la lógica. La capacidad intelectual, académica, científica y técnica del PJ.
- **Voluntad (V):** Lo que te hace sobreponerte y seguir adelante. La resistencia al stress y a los ataques psíquicos. El fuego de tus tripas.
- **Habilidad Psíquica (H.P.):** Las extrañas y peligrosas capacidades mentales que rayan en lo enfermizo y que permiten poner la mente por encima de la materia. Esto se trata de algo opcional, que veremos en una futura ampliación.

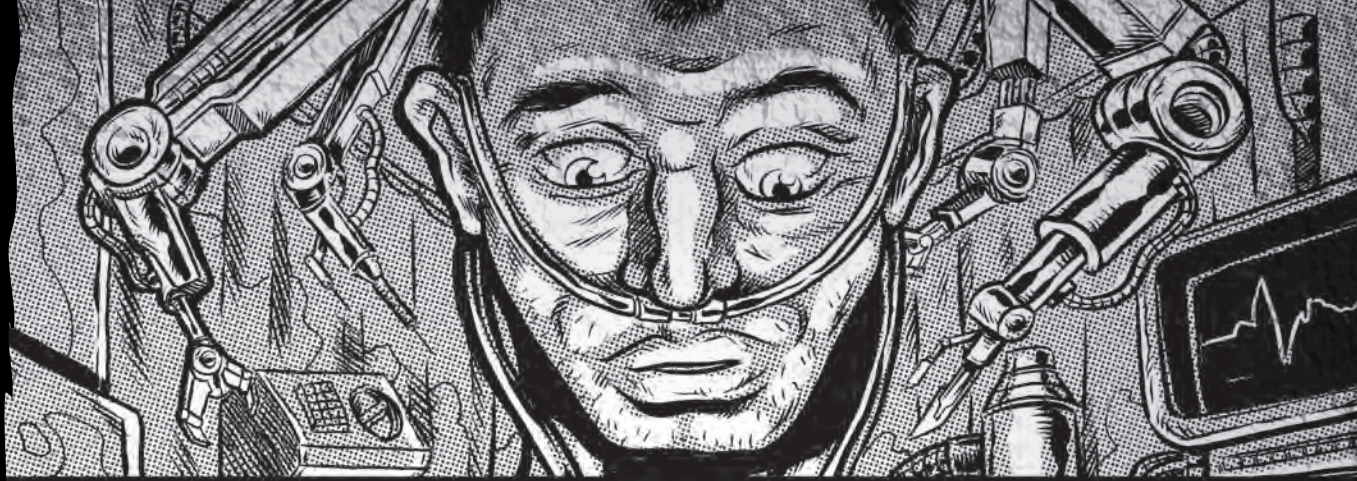
### PERFIL SECUNDARIO

- **Heridas (H):** La capacidad de soportar daño en formato del clásico pool de puntos de vida. El valor de las heridas se calcula en base a la **fuerza, más la voluntad, dividido entre dos**.
- **Bonificación de Fuerza (B.F.):** Se suma al daño infligido en combate cuerpo a cuerpo. **Se calcula dividiendo el valor de fuerza entre 10 y redondeando hacia arriba el resultado.**
- **Puntos de destino (P.D.):** Valiosísimos e irre recuperables salvo por méritos excepcionales, sirven para ignorar una herida o situación mortal. Son las vidas del gato. **Se calcula dividiendo el valor de voluntad entre 10 y redondeando hacia arriba el resultado.**

### HABILIDADES ESPECIALES

Durante la creación del personaje se recibe una cantidad de puntos para adquirir habilidades. Tantos como **40 más el valor de inteligencia**. Esta última, dividida entre dos, es también la cantidad de idiomas conocidos. Además de los puntos invertidos, hay que tener en cuenta la característica asociada a cada habilidad, anotada entre parentesis, para calcular el total del valor final. Cada una de estas habilidades no puede superar inicialmente un **rango de 15%**, sin tener en cuenta la característica asociada, claro. Más adelante se pueden adquirir habilidades nuevas mediante el gasto de experiencia. Normalmente los conocimientos reflejados por la mayoría de las habilidades requieren entrenamiento e instrucción. De intentar ser utilizados sin haberlos adquirido, el chequeo se hará sobre un valor de la característica /2. Esto último se aplica a todas, salvo a las que estén marcadas con un asterisco, cuyo valor será el de la característica al completo. Se da por sentado que estas últimas son comunmente conocidas, en mayor o menos medida.





## EXPERIENCIA

El Director de juego recompensará con **puntos de experiencia (P.E.)** los triunfos e incluso a veces, los fracasos de sus PJ. Cada sesión de juego debería ser recompensada con entre **50 y 75 P.E.**, 100 como algo excepcional. Esos puntos servirán para, posteriormente, mejorar las capacidades del personaje.

•Subir una característica en un 1%, cuesta 20 P.E., mientras que subir una habilidad especial cuesta 10 P.E.

- Adquirir una nueva habilidad cuesta 75 P.E.
- Adquirir un nuevo talento cuesta 115 P.E.
- Adquirir un punto de Heridas cuesta 35 P.E.
- De permitirlo el DJ, adquirir 1 punto de Destino cuesta 300 P.E.

Nunca se podrá aumentar en más de 2% una característica de una sola vez.  
Por supuesto se pueden acumular P.E.

## TALENTOS ESPECIALES

Finalizando ya el PJ, podrás escoger capacidades especiales, rasgos y detalles opcionales en forma de, lo que llamaremos, talentos. Algo con lo que darle sal y pimienta a tu PJ. Se escogen **2** durante la creación del PJ.

•**Ambidiestro.** *Prerrequisito agilidad 30%.* Ignoras el -20% de penalización habitual a atacar con la mano secundaria.

•**Maestro de espadas.** *Prerrequisito habilidad de armas 30%.* Un intensivo entrenamiento con un armas de meleé a tu elección, te permite el volver a tirar los dados en un ataque fallido una vez por turno de combate.

•**Caída de gato.** *Prerrequisito agilidad 30 %.* Tu flexibilidad es tanta que puedes encajar el daño de una caída con mayor facilidad. En términos de juego ignoras el 50% del daño.

•**Experiencia de combate.** *Prerrequisito habilidad de armas 30%.* Años de refriegas y enfrentamientos te permiten ignorar los bonificadores de los enemigos que hagan grupito para apalearte.

•**Disparo apuntado.** *Prerrequisito Habilidad balística 40%* Sabes disparar donde hacer más daño. Una vez por turno de combate, puedes colocar un tiro, que haga 4 puntos de daño extra.

•**Golpe demoledor.** *Prerrequisito fuerza 40%.* Tus golpes en melee literalmente destrozan a tus oponentes. Una vez por turno de combate puedes lanzar una estocada que haga 4 puntos de daño extra.

•**Duro de matar.** *Prerrequisito voluntad 40%* En cualquier tirada de fuerza contra muerte puedes repetir la tirada de haberla fallado previamente.

•**Voz perturbadora.** Estás dotado con una voz siniestra e intranquilizadora. Ganas un +20% en cualquier tirada intimidatoria, aunque es muy posible que sea poco útil en situaciones de otra naturaleza.

•**Objetivo difícil.** *Prerrequisito Agilidad 40%.* Eres tan rápido y escurridizo que mientras te mantengas en movimiento tus oponentes sufrirán un -20% para golpearte.

## LISTA DE HABILIDADES

- (V) Advertir\*
- (I) Armería
- (V) Arte
- (A) Atletismo\*
- (I) Burocracia
- (V) Buscar\*
- (V) Callejeo
- (I) Cibertecnología
- (I) Ciencia (Elegir especialización)
- (A) Conducir
- (I) Criminología
- (I) Criptografía
- (I) Demoliciones
- (I) Electrónica
- (A) Escalar\*
- (I) Estudios (Elegir especialización)
- (I) Farmacología
- (I) Foto y video
- (I) Hacking
- (V) Intimidar
- (I) Juego\*
- (V) Liderazgo
- (I) Mecánica
- (I) Medicina
- (I) Medicina forense
- (I) Nanotecnología
- (I) Navegar
- (A) Nadar\*
- (I) Orientación\*
- (V) Persuasión\*
- (V) Protocolo
- (V) Psicología
- (A) Pilotar (Elegir especialización)
- (I) Rastrear
- (V) Seducción
- (I) Seguridad electrónica
- (A) Sigilo\*
- (V) Supervivencia (Elegir especialización)
- (I) Trabajo en red



•**Sentidos aguzados.** Elige uno de tus sentidos, el cual tendrás especialmente desarrollado. Ganas un +10% a chequeos relacionados con él.

•**Francotirador.** *Prerrequisito habilidad balística 35%.* Tu entrenamiento como tirador te permite ignorar los penalizadores por distancia cuando uses un arma con mira telescópica.

•**Ignoras el dolor.** Tu umbral de dolor es excepcionalmente alto. Ganas +20% a chequeos de Voluntad para resistir interrogatorios o control mental.

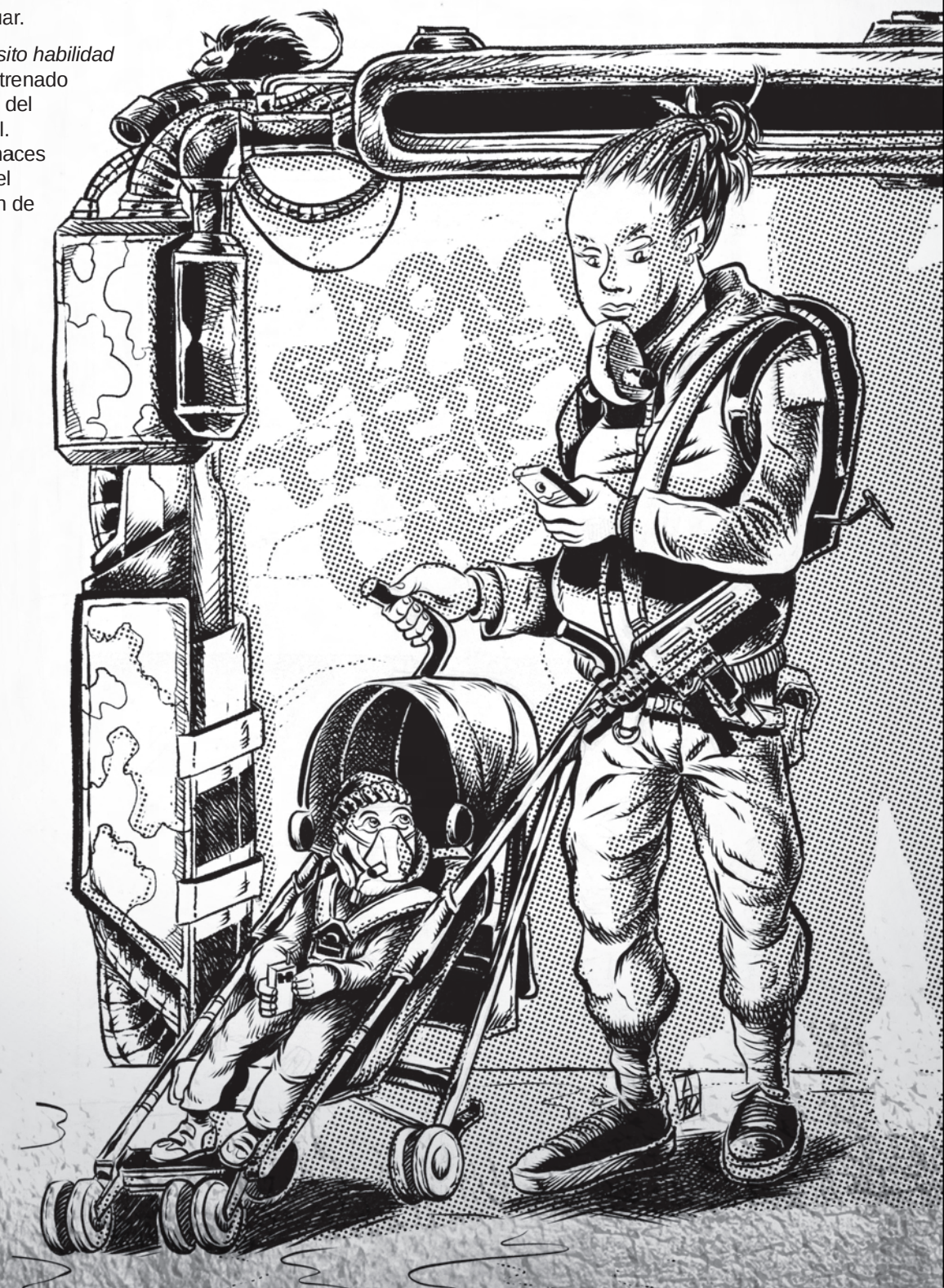
•**Contactos.** *Prerrequisito voluntad 30%.* Conoces un gremio o grupo en concreto al que sabes como tratar. Ganas +20% a la hora de relacionarte con ellos o de conocer su manera de actuar.

•**Artista Marcial.** *Prerrequisito habilidad combate 35%.* Has sido entrenado en los misteriosos caminos del combate tradicional oriental. Con las manos desnudas haces 1d6+BF de daño, en vez del 1d6/2+BF propio del común de los mortales

•**Voluntarioso.** *Prerrequisito voluntad 30%.* Tu mente es especialmente resistente a los efectos psíquicos. Puedes repetir los chequeos fallidos de resistencia ante estos una vez por turno completo.

•**K.O.** *Prerrequisito habilidad combate 35%.* Si lo declaras antes de realizar el ataque y ocasionas un mínimo de una herida (el daño se ignorará posteriormente) noqueas a tu objetivo un turno de combate. Este siempre tendrá ocasión de evitar esto con un chequeo de Fuerza exitoso.

•**Especializado.** Una habilidad, de tu elección, se ha convertido en algo obsesivo en la que inviertes horas de estudio y perfeccionamiento. Ganas un 25% extra siempre que la utilices.





Objetos y artefactos varios para cortar, aplastar, perforar, abrasar y reventar la carne de los demás y el alma de uno mismo. Sírvanse.

Armadura	Protec- ción	Penalización a la Agilidad
Abrigo Cuero	2	-
Kevlar ligero	3	-
Kevlar medio	4	-5%
Kevlar denso	5	-6%
Traje Plastiacer	10	-7%
T. asalto pesado	12	-8%
Exoarmadura	18	-9%

Explosivos	Daño	Área
Granada Frag	5d6	12 mt
Dinamita	4d6	3 mt
C4/Semtex	6d6	6 mt
Granada Termita	8d6	3 mt
Fósforo Blanco	4d6	12 mt

Armas Cortas	Daño	Calibre	Cadencia	Cargador
Beretta 92F	2d6	9mm	S	15
Colt Double Eagle	2d6	10mm	S	9
Colt M1911	2d6	.45	S	7
Colt Python, Revolver	2d6	357	S	6
Derringer	2d6	.45	S	2
Desert Eagle	2d8	.50	S	8
Glock 17	1d8	9 mm	S	17
Glock 20	2d6	10 mm	S	15
MAC Ingram M10	2d6	.45	S-A	30
Pathfinder, Revolver	1d8	22 mm	S	6
Ruger Serv. Revolver	2d6	.38	S	6
S&W M29, Revolver	2d8	.44 magnum	S	6
SITES M9	2d6	9 mm	S	8
Skorpion	2d6	.32	S-A	20
TEC-9	2d6	9mm	S-A	32
Walther PPK	2d6	.32	S	7

Armas Largas	Daño	Calibre	Cadencia	Cargador
AKM/AK-47	2d8	7,62 mm	S-A	30
Barrett Light Fifty, rifle	2d12	.50	S	11
Beretta M3P, esc.*	2d8	.12	S	5
Browning BPS, esc.*	2d10	.10	U	5
HK G3, fusil de asalto	2d10	.45	S-A	20
HK MP5K, subfusil*	2d6	9 mm	S-A	15
HK PSG11, rifle	2d10	7,62 mm	S	5
M16A2, fusil de asalto	2d8	5,56 mm	S-A	30
M4 Carbine	2d8	5,56 mm	S-A	30
M-60, ametralladora	2d10	7,62 mm	A	-
Mossberg, escopeta*	2d8	.12	U	6
Remington 700, rifle	2d10	7,62 mm	U	5
Steyr AUG, fusil de asalto	2d8	5,56 mm	S-A	30
Uzi, subfusil*	2d8	9 mm	S-A	20
Winchester 94, rifle	2d10	.444	S	20

Los marcados con\* se benefician de un +5% a corta distancia

Arma	Daño	Especial
Cuchillo, porra	1d6+BF	+5% a menos de 1 metro-
Espada, tubería	1d10+BF	-
Hacha, machete	2d6+BF	-
Mono cuchillo	1d10 +BF	Ignoran 2 puntos de armadura
Motosierra	1d10+3+BF	Ignoran 3 puntos de armadura
Monoespada	3d6+BF	Ignoran cualquier armadura
Guante de combate	3d6+BF	2d10+BF de daño por aplastamiento

Armas Pesadas	Daño	Calibre	Cadencia	Cargador
M2HB, ametralladora	2d12	.50	A	30
M72A3, lanzacohetes	10d6	-	S	11
M79, lanzagranadas	-	-	1	1

Cadencia de Fuego: A = Automático, S = Semi-Automático, U = único



ARMAS Y EXPLOSIVOS



# CIBERNÉTICA

## LA VIEJA NUEVA CARNE

Con los años se ha convertido en un tópico del género casi imprescindible. Fundir con nuestra carne los adelantos tecnológicos más flamantes hasta convertirnos en una especie de cromados frankensteins superpoderosos. Como elemento para el disfrute de los PJs, no cabe duda de su atractivo, pero una vez más será obligación del DJ el buscarle el aparentemente inexistente lado negativo a estos avances. Si tus jugadores insisten en cargarse de chatarra biónica oblígales a pasar por mantenimiento de vez en cuando, haz que su capacidad para relacionarse con los no tecnificados se resienta, que sus némesis puedan hackear sus sistemas, localizarlos mediante GPS en los momentos menos indicados, en definitiva. Haz volver contra ellos sus aparentes mejoras para hacerles ver que como dice cierta coronel de la Sección 9, "La especialización es una muerte lenta".

En principio todos los elementos considerados implantes cibernéticos se pueden clasificar en dos grupos:

**Recambios:** Sistemas de complejidad media que sirven para sustituir miembros u órganos dañados o defectuosos.

**Mejoras:** Aparatos de mayor complejidad destinados para dotar de nuevas capacidades o habilidades a su usuario.

La instalación de cualquiera de estos implantes **requiere una tirada de medicina** para ser exitosa. Un ser vivo puede utilizar un máximo de mejoras y recambios igual a su valor fuerza/ 10, como siempre, redondeando hacia arriba. Por cada sistema adicional que sea instalado por encima de este valor el PJ sufrirá un -5% a cualquier tirada de voluntad. De tratarse de un psíquico, con el primero de ellos tendría un 10% de perder el control cuando estén utilizando uno de sus poderes. Con cada nuevo implante sumaría un 10% extra a esta posibilidad de fallo. Si llega a sobrepasar su máximo además de penalizar en 5% a todas las tiradas perdería toda capacidad psiónica.

## RECAMBIOS

En caso de fallar las consecuencias quedan a discreción del DJ. Lo más habitual será el malfuncionamiento del sistema y seguramente (se podría hacer una tirada de salvación a discreción del DJ) la entrada en shock del PJ. Cada ciberóptico solo permite albergar una mejora.

■ **Órgano artificial:** Corazón, pulmón, hígado, ciberópticos, ciberoidos etc.

■ **Miembro prostético:** Brazo, pierna, injerto de hueso y músculo.  
Calidad baja: 10% de fallo en situaciones extremas o tras un año de uso. 2.000 £.  
Calidad media: 5% de fallo en situaciones extremas o tras dos años de uso. 9.000 £.  
Calidad alta: 2% de fallo en situaciones verdaderamente extremas o tras cinco años de uso. 18.000 £.

## MEJORAS

■ **Enlace cerebral.** Implantes en tu cráneo te permiten comunicarte en tiempo real con placas de datos y sistemas informáticos, lo cual te proporciona un +10% a tiradas de conocimientos, de trabajo en red y hacking. 100£.

■ **Chip identificador:** Se trata de un minúsculo microordenador normalmente alojado bajo la piel aunque no es extraño que vayan instalados en zonas menos accesibles, que permite el ser identificado electrónicamente, realizar operaciones de banca on line y acceder a zonas restringidas según la codificación personal. Por supuesto también permite el hacer un seguimiento exhaustivo del PJ. 200£.

■ **Óptica de visión nocturna:** Este sistema sería instalado en unos cibeópticos ya existentes. Básicamente es un filtro de visión IR que permite al PJ ver en oscuridad media hasta a 30 mts. 2500£.

■ **Visión Telescópica:** Una óptica digital de alta resolución permite ignorar los penalizadores de distancia al disparar y además suma +5% a cualquier tirada de Advertir relacionada con la vista. Requiere la instalación de un ciberóptico. 3.000 £.

■ **Antidestello:** Un obturador digital impide que el PJ sea cegado por cualquier tipo de luz. Requiere la instalación de un ciberóptico. 1500 £.

■ **Óptica de objetivos:** Un microprocesador de blancos aumenta la eficacia a la hora de elegir y acertar un objetivo con un arma a distancia. Suma +10% al disparo. Requiere la instalación de un ciberóptico. 2.500 £.

■ **Óptica Láser:** Unos microláseres de alta potencia, implantados en los ciberópticos, permiten el disparar rayos por los ojos. Como un cyborg ochentero. Hacen 1d10 de daño hasta a 20 metros. 15.000 £.

■ **Estabilizadores:** Un paquete de nanocirujanos médicos que funcionan entre otras cosas como coagulantes. En caso de llegar a OPV el PJ queda estabilizado automáticamente. La curación de PV posterior se ve aumentada en 2 PV extra al día. 3000 £.

■ **Cerebro aumentado:** Una unidad de memoria extra se implanta en el interior del cráneo lo cual permite "descargar" paquetes de software específico que proporcionan un +5% a cualquier habilidad técnica o de conocimientos. El máximo número de habilidades aumentadas artificialmente nunca podrá ser mayor a tu inteligencia/ 20. También permitiría almacenar grabaciones hechas con dispositivos de grabación de ciberópticos o ciberoidos. Unidad de memoria 16.000 £. Cada paquete de habilidades 1.000 £.

■ **Acelerador químico:** Un inyector interno de drogas aceleradoras y superendorfinas. Proporciona una acción adicional durante 1d6 turnos de combate. 2.500 £.

■ **Analizador de stress:** Una serie de sensores y un analizador de sonido permite el detectar leves inflexiones en la voz de un interlocutor. Suma +15% a cualquier tirada de Psicología. 2.000 £.

■ **Implante antiaturdimiento:** Un mecanismo antishock colocado en el cerebro impide que el PJ sea noqueado o drogado de manera alguna. 1500 £.

■ **Piel camaleón:** Una red de interpretadores de luz subcutáneos permiten al PJ mimetizarse con su entorno. Suma +20% a esconderse. 2.500 £.

■ **Tatuaje implantado:** Una verdadera sensación a nivel social son los trabajos artísticos electrónicos implantables bajo la dermis. Verdaderas obras de arte que han alcanzado gran popularidad. Incluyen la animación de las ilustraciones e incluso su luminiscencia. Desde 100 £ hasta miles dependiendo de su tamaño, la complejidad del diseño y sus efectos.

■ **Armadura subcutánea:** Una malla de fibra densa injertada bajo la piel proporciona protección extra al PJ. Existen distintos grosores y calidades. La más fina es apenas perceptible en cambio la más gruesa se percibe con facilidad como una superficie trenzada bajo la piel. La versión ligera (5.000 £.) proporciona un +2, la media (8.000 £.) un +4 y la pesada (12.000 £) un +8.

■ **Esqueleto reforzado:** Un doloroso tratamiento permite recubrir de una aleación de extrema dureza y resistencia el total del esqueleto del PJ. Proporciona 1d10 PV extra. 8.000 £.

■ **Montaje interno:** Dentro de brazos o piernas cibernéticas se puede albergar un arma corta. Se puede extender y preparar para su uso en sólo un asalto. 10.000 £. El precio incluye el arma.



# PODERES Y DEFECTOS

LA MUTACIÓN ES BELLA

Realmente sería genial, que al ser objeto de experimentación o al vernos expuestos a alguna sustancia tóxica, nos convirtiéramos en poderosos y atractivos hijos del átomo. Desgraciadamente el mundo real no funciona así. La radiación te mata después de hacerte sufrir como un cabrón y los preparados mutagénicos creados por la CIA (espero que en realidad ni exista algo así) no te convierten en un cruzado por la democracia.

De cualquier manera esto es un juego, altamente ficticio y bizarro. Y los que lo jugamos sabemos que aunque no todos lo parezcamos por fuera, por dentro somos unos apestosos cambiarcas. Muties, rarezas a las que habría que encerrar. Mutantes.

En el caso de que desees hacer que tu PJ de NEGACITY haya sufrido una mutación y el DJ lo considere adecuado, las determinarás de la siguiente

manera. Primero tira **1d100** en la **Tabla de Defectos aleatorios**. Nadie se lleva un poder sin recibir antes una tara, que te marque como un freak para el resto de tus días. Cada uno de estos defectos tiene un valor. **Ese valor es el que puedes canjear para adquirir poderes**. Elige (o tira) las mutaciones que creas le van mejor al tipo de rareza que quieres interpretar. En general los bonos provistos por las Mutaciones se apilan, es decir puedes sumar tu +2 a Armadura por Pelaje o Piel dura a un +5 por Exoesqueleto. Pero el DJ siempre puede impedirlo cuando lo considere abusivo.

Debido a la sencillez de la estructura de este sistema algunas mutaciones serán en su mecánica de juego muy similares entre si, queda a responsabilidad de los jugadores el interpretarlas en mesa para hacerlas únicas y exclusivas. Algo que desde luego deberá ser recompensado por el DJ.

**TABLA DE DEFECTOS: 1D100**

D%	Descripción	Valor
1-4	<b>Olor Extraño:</b> Siento ser yo quien te lo diga, pero hueles mal. Tampoco es tan importante, yo tampoco huelo muy bien. Sufres un -10% a las tiradas pertinentes.	1
5-6	<b>Tartamudo:</b> -10% a las tiradas en situaciones relacionadas con la comunicación verbal.	2
7-10	<b>Jadeante:</b> Tienes dificultad para respirar de un modo crónico. Te fatigas tras 10 acciones de combate.	2
11-14	<b>Lento:</b> Te desplazas 1 metro por acción de combate.	2
15-16	<b>Hipomnesico:</b> Eres incapaz de almacenar demasiados datos en tu memoria. Sufres un -15% a todas las tiradas de conocimientos académicos.	2
17-18	<b>Retrasado:</b> Pues eso, nunca destacaste por ser precisamente el primero de la clase. Sufres un -10% permanente a inteligencia.	2
19-25	<b>Hipersensibilidad:</b> Elige algo (el fuego, el frío, el ácido, el veneno...) Recibes doble cantidad de daño cuando te veas expuesto a ello.	2
26-29	<b>Voraz:</b> Necesitas de raciones dobles para saciarte.	3
30-33	<b>Anquilosado:</b> No reaccionas como para entrar en combate durante el primer asalto. A no ser que salves un chequeo de voluntad.	3
34-35	<b>Fortaleza paupérrima:</b> Sufres un -10% a los chequeos de fuerza.	3
36-37	<b>Reflejos paupérrimos:</b> Sufres un -10% a los chequeos de agilidad.	3
38-39	<b>Voluntad paupérrima:</b> Sufres un -10% a los chequeos de voluntad.	3
40-43	<b>Pies deformados:</b> Sufres -10% a las tiradas relacionadas con el movimiento.	4
44-46	<b>Cerebro Dual Defectuoso:</b> En cada momento de acción, sufres una posibilidad del 10% de perder tu turno.	4

47-49	<b>Frenesí:</b> Durante una situación de stress o combate, sufres un 10% de posibilidades de entrar en una furia berserk y atacar a cualquiera, amigo o enemigo.	6
50-52	<b>Vértigo:</b> En cada situación en la que te encuentres haciendo equilibrio, o actuando a una altura, tienes un 10% de probabilidad de caer.	7
53-56	<b>Menudo:</b> Penalización de -10 a la cantidad de heridas.	7
57-60	<b>Obsesivo Compulsivo:</b> Tienes un 30% de probabilidades de verte obligado a llevar a cabo algún tipo de maniobra ritual antes de llevar a cabo una acción de combate o chequeo de habilidad.	8
61-64	<b>Desfigurado:</b> Una parte de tu cuerpo está grotescamente deformada. Además de lo social es posible que sufras un penalizador (-5%). En las situaciones determinadas por el DJ.	8
65-68	<b>Incompetente con las armas de fuego:</b> Sólo puedes usar armas naturales. -25% a habilidad balística.	8
69-71	<b>Cobardía:</b> Cabe la posibilidad de que ante un peligro huyas desesperadamente. Tienes derecho a un chequeo de voluntad para negarlo.	9
72-75	<b>Sangre Fácil:</b> Cuando sufras daño, pierdes una herida extra por asalto hasta recibir tratamiento médico.	9
76-79	<b>Manazas:</b> Penalizas -15% a agilidad en acciones de manipulado.	10
80-83	<b>Frágil:</b> Recibes doble daño de todos los ataques de meleé (no de los de proyectiles).	10
84-88	<b>Vista Pobre:</b> No eres capaz de apuntar, con seguridad, a objetivos mas lejanos de 15 mts. A mayor distancia sufres un -40% a habilidad balística.	12
89-92	<b>Comehostias:</b> Tienes un 30% de posibilidades de caer noqueado por cada golpe recibido en melé.	15
93-96	<b>Cómetelo:</b> Tira de nuevo y anótate el defecto sin añadir su valor.	-
97-00	<b>Vaya Putada:</b> Tira de nuevo, dos veces. Y anótate los dos defectos sin añadir su valor.	-



## TABLA DE PODERES: 1D100

D%	Descripción	Valor
1	<b>Fortaleza asombrosa:</b> Recibes un 20% a las tiradas de salvación de fuerza.	1
2	<b>Reflejos asombrosos:</b> Recibes un +20% a las tiradas de salvación de agilidad.	1
3	<b>Voluntad asombrosa:</b> Recibes un +20% a las tiradas de salvación de voluntad.	1
4	<b>Ataque a ciegas:</b> Puedes atacar a ciegas a objetivos invisibles hasta a 10 mts sin penalizar con el -40% habitual.	1
5	<b>Piel camaleón:</b> Ganas una bonificación de +30% a sigilo y esconderte cuando estés desnudo.	1
6	<b>Pies de gato:</b> Alcanzas una velocidad de escalada de 6 mt por turno de combate.	1
7	<b>Curación acelerada:</b> Multiplicas por dos los efectos de la recuperación y las curaciones.	1
8	<b>Pies veloces:</b> Te mueves 1 mt extra por acción durante el turno de combate.	1
9	<b>Inmunidad a veneno:</b> No te afectan los venenos o te afectan atenuadamente.	1
10	<b>Inmunidad Psíquica:</b> No te afectan los efectos de ataques de origen psiónico.	1
11	<b>Oído agudizado:</b> Te beneficias de un +25% a escuchar.	1
12	<b>Visión penetrante:</b> Te beneficias de un +25% a advertir, siempre que sea con la vista.	1
13	<b>Olfato desarrollado:</b> Puedes rastrear mediante tu olfato. Suma +15% a los chequeos.	1
14	<b>Visión nocturna:</b> Puedes ver en la oscuridad siempre que haya un mínimo de luz. Hasta un máximo rango de 30 mts.	1
15	<b>Pies ligeros:</b> Sumas un +10% extra a sigilo, cuando aceches a un objetivo.	1
16	<b>Resistir radiación:</b> Sumas un +20% a los chequeos de fuerza para resistir radiación.	1
17	<b>Acuático:</b> Has desarrollado agallas y dedos palmeados. Puedes respirar y desplazarte a tu ratio habitual cuando estes bajo el agua.	1
18	<b>Cola:</b> Ganas un +10% a agilidad en tiradas de atletismo relacionadas con hacer equilibrios, saltar y nadar.	1
19	<b>Tentáculos:</b> Has desarrollado 1d10 tentáculos de tres metros de largo que parten de tu torso. Sumas +5% a agilidad y ganas una acción gratuita por cada dos apéndices extra. Eso sí, provocas náuseas con facilidad en aquellos no habituados. ;)	1
20-21	<b>Garras:</b> Tus manos son más de bestia que de persona. Están rematadas por garras similares a las de los licántropos de las películas. 2d6 de daño y +10% a manicura.	2
22-23	<b>Visión en la oscuridad:</b> Puedes ver en total oscuridad hasta a 20 mts.	2
24-25	<b>Cerebro Dual:</b> Sumas +5% a inteligencia, además, cuando sea necesario que hagas una tirada de salvación de voluntad, tienes derecho a hacer una por cada cerebro.	2
26-27	<b>Empatía:</b> Eres amigable por naturaleza, le caes bien a la gente. Incluso a la que no te conoce de nada, sólo tras una corta charla. Ganas +15% en pruebas relacionadas con la persuasión y la seducción.	2

28-29	<b>Piel anormalmente gruesa:</b> Tu epidermis es lo suficientemente resistente como para darte un +2 a la Armadura. Además de un +15% en las tiradas de resistencia contra frío.	2
30-31	<b>Cuernos:</b> Ejem. Dos, en la cabeza, hacen daño, generan chistecitos a tus espaldas y te dan un aspecto bizarro. 1d10 daño, el doble si cargas.	2
32	<b>Sanguijuela:</b> Puedes absorber 1d5 heridas de un objetivo por acción y añadirlos a tu propia cuenta. Debes estar manteniendo contacto físico con la víctima. Por supuesto puedes drenar hasta morir. Si una vez absorbidos todos los puntos de heridas falla un chequeo de fuerza, el objetivo muere.	2
33	<b>Hedor (A):</b> Eres el perfecto compañero de viaje. Generas un olor insoportable, todos a tu alrededor sufren un -20% a todas las tiradas. Será sólo un -5% si salvan un chequeo de voluntad.	2
34	<b>Talón armado:</b> Cuentas con unas protuberancias óseas afiladas en tus talones. Causas 1d6+2 daño extra apilable al 1d6 base de una patada.	2
35	<b>Piernas ultraflexibles (A):</b> La musculatura y configuración de tus extremidades inferiores te convierte en una especie de sapo. Ganas un +30% a saltar. Cubres diez metros extra de distancia por cada 5% de éxito.	2
36-37	<b>Secreción mucosa tóxica (A):</b> Segregas por los poros una sustancia corrosiva y desagradable. Cuando golpees con las manos desnudas sumas 1d6 al daño. Esta sustancia sigue quemando, en forma de una herida por asalto, hasta evitar el contacto con ella.	3
38	<b>Mordedura Ácida (A):</b> Estas dotado con unas glándulas salivales que segregan ácido con lo cual haces 1d10 de daño al morder +1d5 extra por el ácido.	3
39	<b>Caparazón:</b> Emulando a mis quelonios ninjas favoritos consigues un +6 al valor de armadura, eso si penalizas con un -5% a agilidad.	3
40	<b>Tanque:</b> Posees una legendaria capacidad para resistir el daño. Dobra la cantidad de tus puntos de heridas iniciales.	3
41	<b>Fugaz (A):</b> En medio de una pelea es difícil seguirte. Haces dos acciones extra por turno.	3
42	<b>Lengua afilada (A):</b> La gente tiende a escucharte, lee tu blog a diario o te vota. Ganas un +15% a pruebas relacionadas con la persuasión, la mentira y el liderazgo.	3
43	<b>Brainiac:</b> Tu cerebro está anormalmente desarrollado, de una manera perceptible. Tu capacidad mental es algo fuera de lo habitual. Ganas +25 a inteligencia. Pero tu capacidad craneal intimida a la gente de a pie.	3
44-45	<b>Nudillos de hierro:</b> Tienes las manos especialmente recias, de hecho tus nudillos dan miedo. Suma 1d6 de daño extra a tus puñetazos.	3
46-47	<b>Regeneración:</b> Curas 3 punto de heridas por turno de combate completo.	3
48-49	<b>Escamas:</b> Tu piel está recubierta por escamas semiflexible pero muy resistentes. Sube en tres puntos tu valor de armadura.	3
50	<b>Cambiaformas (A):</b> Puedes cambiar de aspecto y forma, hasta ser idéntico a alguien de un tamaño y peso similar. Dura tanto como tu valor de voluntad dividido entre dos en minutos.	3



D%	Mutación	Valor
51	<b>Adherencia (A):</b> Algo en la electricidad estática de tu piel te permite caminar por techos y paredes. Como Spidey! Dura tantos minutos, como tu fuerza dividida entre 10.	3
52-53	<b>Campo de Fuerza (A):</b> Generas una semiesfera de energía móvil para protegerte. Apenas es visible y absorbe 10 puntos de daño por turno.	3
54-55	<b>Émpata (A):</b> Puedes llegar a conocer los verdaderos sentimientos y el estado anímico de alguien. El objetivo puede resistirse con una prueba de voluntad a -15%.	4
56-57	<b>Toque electrizante (A):</b> Manipulando la electricidad de tu cuerpo puedes tocar a alguien y dejarlo churuscado como si hubiera metido los dedos en un enchufe 3d6 de daño.	4
58-60	<b>Curandero (A):</b> Mediante una imposición de manos curas 2d6 de daño a un paciente o varios. Debes hacer un chequeo de inteligencia, por cada 5% curas 1d6 extra al objetivo	4
61-62	<b>Rabia homicida (A):</b> Entrás en un estado alterado durante el cual sumas +20% a fuerza, y penalizas -10 a la armadura. Lo ves todo rojo.	4
63-64	<b>Teleportación (A):</b> Puedes desvanecerte en el aire para desplazarte hasta un lugar que conozcas o veas. El rango es igual al valor de tu voluntad por dos, en metros.	5
65-68	<b>Telekinesis (A):</b> Puedes elevarte lentamente en el aire. Puedes subir contigo tantos kg extra como tu valor de voluntad. O lanzar un pequeño objeto sólido que haga un daño de 1d10. Por cada 5% en el chequeo de voluntad sumas 1d6 extra al daño.	5
69-70	<b>Precognición (A):</b> Puedes entrever pequeños retazos del futuro a discreción del DJ.	5
71-72	<b>Alas (A):</b> Dos enormes alas, con la musculatura necesaria, rematan tu espalda. Puedes volar normalmente a una velocidad de 8 mt por acción de combate.	5
72-73	<b>Cuchillada cerebral (A):</b> Generas pensamientos dañinos y cortantes. Psíquicamente haces 2d6 de daño hasta a 20 mts de distancia.	6
74-75	<b>Espejo Mental:</b> Reflejas los efectos psíquicos incluso los que intenten beneficiarte.	6
76-77	<b>Desplazamiento (A):</b> En combate te muestras borroso, como "difícil de enfocar" por tus contendientes aquellos que te ataquen sufren un 50% de errar el golpe.	6
78-79	<b>Exosqueleto:</b> Tu cuerpo está protegido por una cobertura quitinosa o semirígida, de otro material. Suma +15 a tu valor de armadura. Y despédete de la triste vida sexual convencional.	6
80-82	<b>Aura de muerte (A):</b> Un torbellino de angustiosos pensamientos negros te rondan. Puedes enfocarlos a voluntad. Causas tu voluntad en puntos de daño a todos los que se encuentren a menos de 10 mts.	6

83-85	<b>Esqueleto reforzado:</b> Tus huesos son extraduros; tus pies y tus manos hacen 1d10 daño al golpear. Suma también, 5 puntos de heridas extra	7
86-88	<b>Vampiro vital (A):</b> Golpeando a alguien con las manos desnudas, puedes drenar 2d6 puntos de fuerza que añadir a los tuyos temporalmente. Si el objetivo llega a 0, deberá hacer un chequeo de fuerza para evitar la muerte.	7
89-90	<b>Invisibilidad (A):</b> Te vuelves invisible durante tantos turnos como tu voluntad entre 10. O hasta ser golpeado o golpear a alguien.	2
91-92	<b>Inmunidad al ácido:</b> No recibes daño del ácido pero eso no incluye tu ropa o equipo.	8
93-94	<b>Inmunidad al fuego:</b> No recibes daño del fuego pero eso no incluye tu ropa o equipo.	8
95-96	<b>Inmunidad al radiación:</b> No recibes daño de la radiación, pero no puedes mutar más.	8
97	<b>Inmunidad al electricidad:</b> No recibes daño de la electricidad pero eso no incluye tu ropa o equipo.	8
98	<b>Inmunidad al frío:</b> No recibes daño del frío pero eso no incluye tu ropa o equipo.	8
99	<b>Tira de nuevo:</b> Anótate un poder gratis. Esto es sin tener que compensar el coste adquiriendo defectos	-
00	<b>Tira de nuevo:</b> Los efectos de la mutación se doblan (si es posible y a discreción del DJ).	-

Para saber cuantos poderes puedes sufrir, compara el valor de las que ya tengas con el valor de los defectos. Esas dos cantidades deben estar equilibradas de manera que **la suma de los valores de las Mutaciones nunca supere a la de los Defectos.**

Algunas Mutaciones se utilizan automáticamente mientras que otras deben ser activadas para que tengan efecto. Al igual que otras capacidades de este tipo, las Mutaciones drenan Puntos de Vida en una cantidad igual a su Valor. Esto simboliza la inversión de energía necesaria para mantenerlas en uso. Normalmente los efectos de las Mutaciones duran hasta el final de la escena o 10 minutos por nivel si no está anotado de otra manera en la propia Mutación.





The ice age is coming, the sun's zooming in.  
Engines stop running, the wheat is growing thin  
A nuclear error, but I have no fear  
Cause London is drowning, and  
I live by the river.  
London calling to the faraway towns,  
Now war is declared, and battle come down.

LONDON CALLING/ THE CLASH



## UN EJEMPLO DE TEATRO DE OPERACIONES PARA NEGACITY

# LONDRES 2073

Londres 2073 es un escenario de campaña ambientado en la capital británica tras un evento cósmico de consecuencias aún incalculables. Un mix de acción urbana y terror contemporáneo.

*Referentes útiles: Attack the block, Judge Dredd, Quatermass, V de Vendetta, Nightbane, Hijos de los Hombres, DMZ, Misfits, Doctor Who...*

### EL CIELO NEGRO

Sucedió el 7 de julio de 2005. Según la historia oficial propiciado por terroristas suicidas de Al-Qaeda, según los conspiranólicos, debido a un experimento fallido del MI6. El evento se produce. De una manera sorprendente y totalmente impredecible, el cielo se funde a blanco para posteriormente dar lugar a una falla gigantesca, una especie de agujero negro en espiral que libera gran cantidad de radiación. Un embudo que arrastra todo lo que cae atrapado en su pozo de gravedad y lo hace desaparecer.

Directa o indirectamente, el evento produce unos 12.000 muertos. Gran parte de la ciudad está devastada, aunque algunos de los más importantes edificios gubernamentales sobreviven a la destrucción. Inglaterra sigue en pie.

Las consecuencias políticas internacionales no se dejan esperar. Tras acusar al gobierno Iraní de estar tras el "atentado", fuerzas británicas y norteamericanas entran en el país apenas una semana después. Se inicia una guerra que se ha perpetuado, en forma de invasiones y pequeños conflictos, hasta nuestros días. Toda Europa occidental y especialmente el Reino Unido se blindan y sumergen en un estado de vigilancia policial agobiante sin un final aparente.

### EL OJO DE DIOS NOS OBSERVA

Tras el suceso del cielo negro, tras ese tiempo en el que sobre las casas de los habitantes de la capital británica tenía lugar un inexplicable espectáculo cósmico, tras eso apareció, lo que se ha venido en llamar, "El ojo de Dios". Esta construcción, artefacto o cuerpo celeste, quien podría clasificarlo, ha sido descrito como una estructura de piedra cambiante de 6 kilómetros de diámetro por 1 de alto. Con una nebulosa abertura de 2 kilómetros en su centro. En un principio los intentos por explorarlo, medirlo y hasta destruirlo fueron tan continuados como dolorosamente infructuosos. Con el tiempo el objeto ha generado más debates y teorías que ningún otro hecho en la historia de la humanidad que no fuera el nacimiento de Cristo.







### VISITANTES NO DESEADOS

Tras apenas unas semanas el gobierno británico se percató de que quizás, la amenaza más peligrosa hacia el país no se encontraba lejos de sus fronteras, si no infectando el mismo corazón de la nación.

No sólo fue lo psicológico, algo más se vio transformado. Tras el incidente del Cielo Negro se catalogaron, cientos de formas de vida microbiana, más tarde varios centenares de insectos e incluso mamíferos pequeños, que evolucionaron a una velocidad nunca vista. Todo esto desembocó en el nacimiento de un nuevo ecosistema híbrido. En parte construido con material genético terrestre, en parte con rasgos de sabe dios donde...

Los hallazgos y apariciones de todo tipo de híbridos animales y humanos no han dejado de darse. Haciendo que cada año se cataloguen docenas de nuevas especies. La comunidad científica tradicional, totalmente desconcertada, especula sobre decenas de teorías. Pero lo cierto es que esa evolución acelerada, ese inverosímil proceso de simbiosis no se ha detenido, sin haber sido descubierto su secreto hasta el momento. Aún así, el no comprender el suceso, ni a estas nuevas criaturas, no ha impedido que equipos de I+D de varias corporaciones (Omniak a la cabeza, por supuesto) hayan conseguido exprimir numerosas patentes. Sobre todo en el campo de la bioingeniería y la farmacéutica.

### CARNE CAMBIANTE

Los cambios genéticos inducidos se convierten en algo tristemente habitual. Mas del 13% de embarazos termina en abortos o bien el recién nacido padece alguna enfermedad congénita. De entre estos el 3% es capaz de desarrollar habilidades sobrehumanas de algún tipo. Capacidades psíquicas, cambios corporales, etc. El Ministerio de Salud británico ha puesto en funcionamiento

el Programa Prometeo para la catalogación y control de estos metahumanos. Con base en Seven Oaks, los agentes del Proyecto cuentan con operativos del OG6. Un grupo táctico operativo de Exoagentes y comandos de operaciones negras. Este grupo funciona como una élite policial especializada, cuyo objetivo es capturar, catalogar y estudiar a todos aquellos que muestren algún tipo de capacidad sobrehumana, como consecuencia de su exposición al Cielo Negro o a la radiación subsiguiente.

### CONSECUENCIAS CATALOGADAS

■ **Brainnies:** Una enfermedad, el mal de Brannstromm se ceba en determinados estratos de la población. Muchos les llaman zombies (aunque realmente, tienen un punto de psicópatas encocados). Desgraciadamente las similitudes con los populares muertos vivientes del cine son evidentes, aunque en este caso la curación es posible. En algunas ocasiones al menos. Los milenaristas dicen que son durmientes que no han despertado del todo... bien.

■ **Aracnópolis:** Una colonia de arácnidos inteligentes de considerable tamaño ha estado creciendo bajo el subsuelo de la ciudad durante décadas, pero ahora se han trasladado a la superficie para ocupar varias zonas irradiadas tras el incidente. Nadie ha sido capaz de comunicarse con ellas, o de exterminarlas definitivamente a pesar de los persistentes intentos periódicos. Las autoridades municipales dan por perdido Whitechapel en su totalidad y las líneas de metro cercanas están pendientes de un hilo.

■ **Bilis blanca:** Una de las especies de insectos recién descubiertas, es un tipo de gusano blanco de unos 30 cms y especialmente asqueroso. Éste, segrega una bilis parecida a la leche agria que al ser ingerida por un humano produce un estado hipnótico profundo.





Por supuesto es altamente adictiva y puede causar daños cerebrales irreversibles. Las alteraciones de percepción producidas por la bilis, son diferentes en cada caso, pero casi nadie suele ser capaz de hablar o describir, lo que ve o siente cuando está bajo sus efectos.

■ **Mareas de radiación:** La presencia del Ojo hace habituales los picos de radiación de distintas naturalezas, en diversas zonas de la ciudad. Lo que aun no ha podido ser explicado por la comunidad científica, son las zonas de radiación móvil o intermitente. Calles o barrios enteros que han de ser evacuados o aislados en cuestión de horas, para quedar inexplicablemente limpios al cabo de un tiempo.

■ **Ruido blanco:** Este es un efecto poco habitual que ha causado bastante alarma entre la ciudadanía las ocasiones que se ha producido. Comienza con un mal funcionamiento de los aparatos eléctricos y electrónicos de una zona. Estos emiten un zumbido, apenas perceptible, que induce a todas las personas en las proximidades a un estado de trance hipnótico. Este estado, las lleva a caminar sin rumbo por las calles, como una muchedumbre descerebrada. Por supuesto se desconocen sus causas y efectos en la población a largo plazo.

■ **Fango volátil:** Periódicamente el Ojo produce una niebla densa y maloliente que al precipitarse en forma de lluvia da lugar a un barrillo pegajoso. De vez en cuando se encuentran acumulaciones de esta sustancia en forma de charcos o como suciedad en los tejados o fachadas. Lo que lo hace especial es su capacidad para, eventualmente, flotar en el aire. Puede mantenerse flotando en un punto a varios metros del suelo o incluso desplazarse. Se han recogido casos en los que este fango mantenía una "ruta" recurrente durante horas o incluso días. Con el tiempo si se acumula mucho, puede llegar a cohesionarse y potenciar su capacidad. Es famoso el almacén de Camdem que poco a poco vio como toda su techumbre se elevaba hacia el cielo.

■ **Juguetes de Dios:** Comúnmente se conoce así los objetos más o menos comunes, que tras el evento del Cielo Negro han adquirido capacidades excéntricas. La existencia de estos es discutida y la autoridades consideran sus poderes muy cuestionables, leyendas urbanas parte de la paranoia colectiva. Aún así están documentados los casos de la llave maestra de Kovacs. Una llave que ha demostrado la capacidad de adaptarse a cualquier tipo de cerradura, la revista Hardjobs, un ejemplar de una revista para adultos que provoca orgasmos instantáneos de un modo colectivo a quienes se acerquen a la misma o el teléfono de Jocelyn Saunders el móvil de una adolescente de 13 años que es capaz de llamar a cualquier persona, dicen que viva o muerta, solo con que Jocelyn piense en ella.





## LONDRES HOY

Tras haber aprendido a compartir el cielo con kilómetros de maquinaria alienígena de finalidad desconocida, la sociedad londinense ha asumido y aprendido a vivir en una situación, hasta ahora impensable. Aunque en un principio se barajó hasta la evacuación total, finalmente se optó por la reconstrucción de la misma apostando por convertir la desgracia en riqueza.

Una inmensa arcología, New Covent Garden, con capacidad para un millón de personas se construyó sobre las ruinas de parte de la zona centro. Con las que serían las instalaciones de investigación más avanzadas del planeta. Estas fueron diseñadas con la finalidad de estudiar el evento y sobretodo el Ojo. Se invirtieron miles de millones de libras de una economía ya maltrecha en proyectos que se han demostrado inútiles. El "Londres Renacido" como le bautizaron los gobernantes del momento se ha ido transformando, en las siguientes décadas, en una maraña de megaedificios blindados. Zonas militarizadas para la ciudadanía pudiente. Y un laberinto interminable de tierras de nadie y callejones en los que el resto se mata por cualquier miseria. Donde los ejércitos privados y los escuadrones de la muerte, los señores de la droga y los terroristas juegan su absurda partida por el control de las calles. Las arterias envenenadas, de una ciudad que se pudre en un río negro. Mientras se ve secuestrada por fuerzas más allá del conocimiento de nadie.

## INSEGURIDAD CIUDADANA

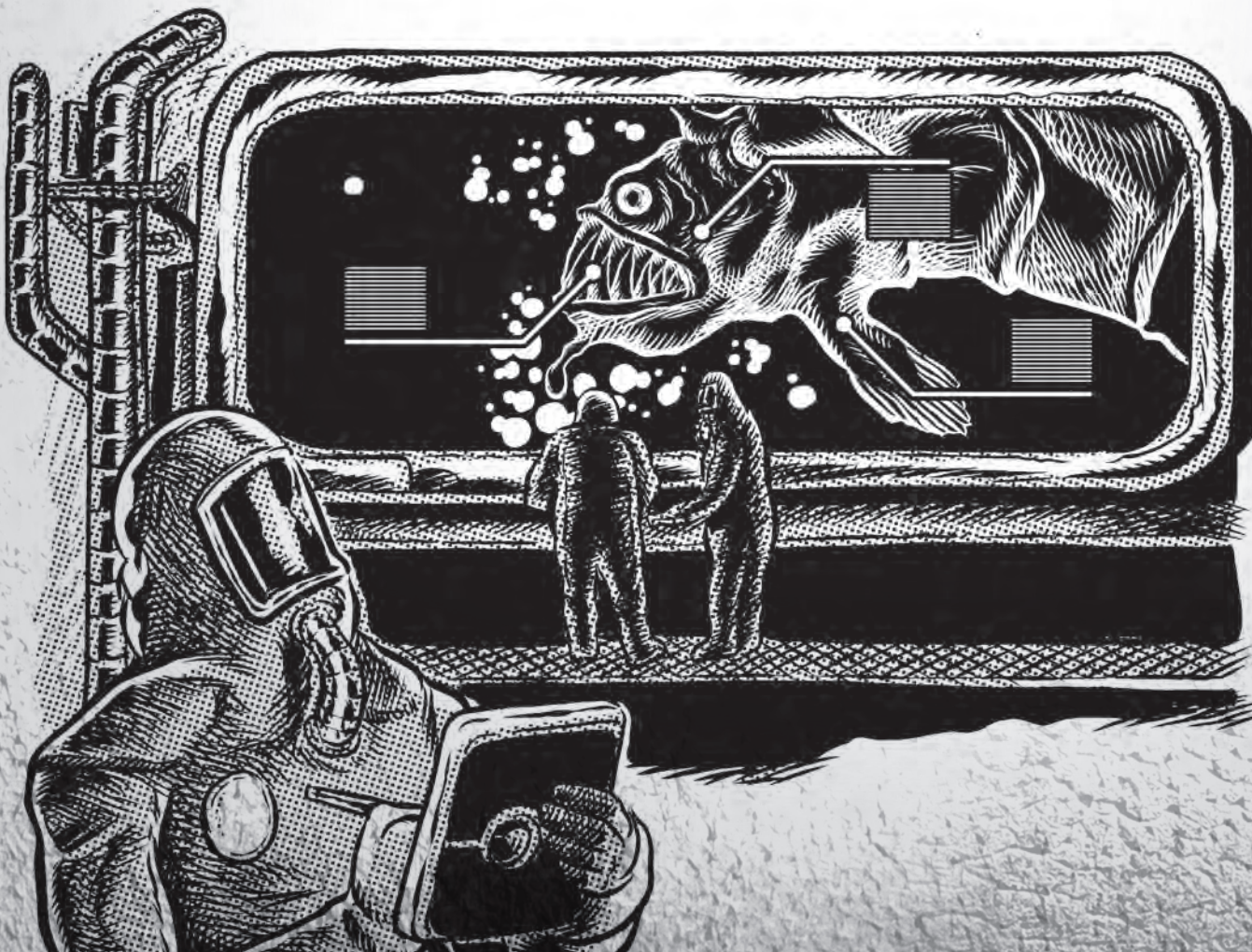
Cientos de cultos milenaristas se congregan en la maltrecha ciudad, Londres es un lugar de "iluminación y encuentro espiritual". La llegada masiva de inmigrantes que no deja de crecer, las malas cosechas y enfermedades que hacen que el tejido agrícola británico se debilite y la consiguiente marcha de gente del rural en busca de oportunidades a las ciudades propician que la Londres del siglo XXI bulla literalmente de gente.

La paranoia se convierte en la sensación predominante en el subconsciente londinense. El mundo se deriva lentamente hacia un agujero negro mucho más oscuro que el que eclipsó el cielo aquella mañana.

■ **El Ejército de la Vieja Europa:** Este grupo terrorista centra sus primeras acciones en contra de todo lo relacionado con las consecuencias del Cielo Negro. Conspiranólicos de pro, sus integrantes mantienen que los principales gobernantes mundiales han entrado en contacto con "entidades extraterrenas" para adquirir poder y conocimiento. Y que estos contactos dieron lugar al incidente. Adalides de una Inglaterra humana y pura, se nutren del descontento y la ignorancia, para reclutar miembros. Tras unos tímidos inicios en los que no pasaban de las palizas a mutantes y algún incendio en instalaciones científicas de investigación, la organización ha protagonizado una escalada de violencia en modo de sangrientos atentados contra los intereses de Omniak y diversos organismos gubernamentales de investigación.

■ **Apagones y Saqueos:** Entre muchos otros problemas relacionados con los servicios básicos, la precariedad del suministro eléctrico es uno de los más frecuentes. Esto ha dado como resultado que sean habituales los saqueos masivos, los atracos y allanamientos cuando una zona queda a oscuras y todos sus sistemas de iluminación y seguridad dejan simplemente de funcionar. Los técnicos del ayuntamiento han declarado en varias ocasiones que no existen fallos en la red eléctrica, que todo debía funcionar con normalidad. Pero lo cierto es que la energía se pierde en algún punto del sistema, eso sí, nadie sabe a donde va a parar.

■ **Casting forzoso:** La demanda de "contenidos extremos" por parte del público de los media se ha disparado hasta tal punto que han proliferado los canales piratas por toda la red. En ellos se puede acceder a peleas a







muerte en directo, snuff 24 horas, shows de sexo bizarro o carreras mortalmente peligrosas en vías públicas. La TV del mañana. Empieza a ser alarmantemente habitual que se produzcan oleadas de secuestros express para dotar de "concursantes" a muchos de estos espacios ilegales.

## GOBIERNO Y POLICÍA

Tras el evento todo se ha acelerado en su paulatino e inevitable giro a la derecha. Las libertades individuales y colectivas se han visto drásticamente recortadas. Los gastos sociales han ido disminuyendo hasta casi desaparecer. La inmensa mayoría de los mermados presupuestos gubernamentales han ido a engrosar el gasto militar. Los equipos e instalaciones de Seven Oaks son una buena muestra de esos investimentos millonarios.

Los estados de alerta decretados por el gabinete de gobierno se han vuelto relativamente habituales y la presencia policial y militar es percibida como algo normal.

## OMNIAK

En 2008, Sangh Devji un estudiante de informática hindú de 22 años, construye el primer microprocesador cuántico. Ese microprocesador se considera tecnología años por delante de nosotros y su aplicación revoluciona las telecomunicaciones. A lo largo de los siguientes años la realidad virtual inmersiva se populariza en los países industrializados. Llegando a convertirse en un auténtico problema en países como Corea o Japón debido a los numerosos casos de adicción.

Devji es contratado de manera millonaria por Omniak Soft. Tras esto, la gran mayoría de fabricantes y desarrolladores "tradicionales" caen en bancarrota, o son absorbidos por el nuevo gigante, al no poder competir con la nueva tecnología. A un precio increíblemente competitivo y utilizando las redes existentes, los PCs de Omniak pronto se convierten en el standard mundial.

Veintidós años tras el suceso, en 2027, Devji, convertido ya en una figura a nivel mundial, hace público su nuevo descubrimiento. Músculos artificiales de fibras sensibles, que, unidos a sus micros, posibilita la aparición de las primeras exoarmaduras controladas neuralmente. Las aplicaciones médicas y militares son casi infinitas y por supuesto multimillonarias. La policía londinense es la primera del mundo en desplegar agentes totalmente artificiales y ciberunidades blindadas de pacificación urbana.

En la actualidad el mayor fabricante y desarrollador de implantes y dispositivos cibernéticos es Omniak. Lo que la convierte, en un poderoso conglomerado, con recursos que hacen palidecer a muchas naciones. Por cierto, Devji no parece haber envejecido ni un día desde hace 71 años.

## JIRONES DE REALIDAD

Como has visto, todo esto está construido sobre el entramado del appestoso mundo real, pero con una mano de pintura gorda de la bien basta. Mutaciones, maquinas pensantes, bichería monstruosa.. en fin, todo ese rollo. Pero no hay que olvidar que, a veces, lo realmente bizarro se filtra en la realidad dejando en pelotas la ficción. Con esto quiero decir que nutras tus partidas de todos esos

elementos alucinantes que pueblan los periódicos, internet y la tele.

La cara de Cristo en una tostada, las pitonisas de medianoche, el tío que se tatuó una polla en la cara, las hamburguesas con meados...

Todas esas maravillosas memeces que infectan los media, encierran una épica y memorable partida en su interior.

Permanece alerta, la premisa perfecta para tu campaña se está gestando en las páginas de sucesos o en el Diario de Patricia.

## AÑADE TU ENFERMEDAD

No dejes de añadirle a todo este guiso las chaladuras que quieras de tu cosecha. Si quieres que Irán invada Inglaterra, que el Primer Ministro sea Roger Moore o cualquier otra locura ya sabes, barra libre.

Este juego es libre, como en realidad lo son todos, y si piensas dirigirlo o jugarlo tienes la obligación de hacerlo tan tuyo como lo pueda ser de cualquiera. Modifícalo, cósele más brazos o piernas a este monstruito, hasta hacer de él el psiquiátrico que necesites.

**EL TERRORISMO RELIGIOSO, LAS ACCIONES  
ENVIROMENTALISTAS, LA GUERRILLA URBANA,  
EL ACTIVISMO SINDICAL Y EL CONTROL  
POLICIAL PROPICIAN UN ESTADO DE GUERRA  
NORMALIZADA, DE CAOS SUPUESTAMENTE  
CONTROLADO. EL FUTURO ES UN TORBELLINO  
DE VIOLENCIA ALIMENTADO POR FLUJOS DE  
INFORMACIÓN QUE NO DEJAN DE MANAR.**



# NEOSHAFTY / 1.0

**NOMBRE** \_\_\_\_\_

**ROL Y AFILIACION** \_\_\_\_\_

**DESCRIPCIÓN** \_\_\_\_\_

**MOTIVACIONES** \_\_\_\_\_

## PERFIL DE CARACTERÍSTICAS

H.A. HABILIDAD DE ARMAS	H.B. HABILIDAD BALÍSTICA	FUE. FUERZA	AGI. AGILIDAD	INT. INTELECTO	VOL. VOLUNTAD	H. HERIDAS	B.F. BONO DE FUERZA	P.D. PUNTOS DE DESTINO

## HABILIDADES ESPECIALES

·(V) Advertir\* \_\_\_\_\_

·(A) Atletismo\* \_\_\_\_\_

·(V) Buscar\* \_\_\_\_\_

·(A) Escalar\* \_\_\_\_\_

·(I) Juego\* \_\_\_\_\_

·(A) Nadar\* \_\_\_\_\_

·(I) Orientación\* \_\_\_\_\_

·(V) Persuasión\* \_\_\_\_\_

·(A) Sigilo\* \_\_\_\_\_

**ACCIONES** \_\_\_\_\_

**EQUIPO** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**ARMADURA** \_\_\_\_\_

**TALENTOS** \_\_\_\_\_

**NOTAS** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**DINERO** \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Según los gurús del posthumanismo, el futuro se dibuja ante nuestros ojos como un lugar perfecto, donde la ausencia de enfermedades, de hambre, de desigualdades sociales o de desastres ecológicos viene propiciada por una inocua tecnología digital/ biológica de capacidades sin límite.

No quiero ser un aguafiestas pero de momento lo que nos ha proporcionado ha sido una buena dosis de alienación, de armas destructivas, de incapacidad para ser auto-suficientes, de contaminación y de teletienda. No espero que cambie de la noche a la mañana. Sinceramente no puedo creer, que esa tecnología exista sin pagar un precio, que aún desconocemos, pero que auguro no nos va a gustar. Y tampoco creo que estuviéramos preparados para utilizarla. Aun así he elegido algunos de los “adelantos” previstos para integrarlos dentro del mundo de juego. Eso sí, retorciendo un poco el asunto, para ver en que monstruitos nos convertimos.

## FUTURE TECH 20XX

■ Una computadora personal tiene tanta capacidad como el cerebro humano. Lo cual significa que la suma de todos los poderes computacionales de todas las computadoras del planeta es comparable con la inteligencia de toda la raza humana. Por supuesto la capacidad de computación de las computadoras continua aumentando, mientras que la nuestra...

■ Las computadoras están incluidas en todo. Dentro de muebles, joyas, paredes, ropa, etc. Además, ya no se limitan en diseño a laptops o CPUs contenidos en cajas conectadas a un monitor. En lugar de esto, aparatos con capacidades de cálculo y conexión, llegan en miles de formas y tamaños. Las computadoras hacen la mayoría de la conducción de automóviles, procesos industriales y técnicos. Se infiltran de tal manera en nuestra vida y actividades, ya sean laborales o de ocio, que llegamos a ser unos completos inútiles cuando no tenemos acceso a una de ellas. Por cierto, la gente se comunicará con sus computadoras mediante voz y mediante gestos. Ya no habrán teclados ni cables.

■ La mayoría de los negocios de transacciones o información son atendidos con una persona simulada. Las personalidades virtuales empiezan a ser aceptadas, no solo como interlocutores comerciales, sino como amistades o incluso parejas sentimentales.

■ Cámaras del tamaño de un alfiler son usadas en todas partes. La privacidad deja de entenderse como tal. Las ciudades se convierten en zonas de alta densidad de videovigilancia. Las multas o los cargos presentados ante un acto de vandalismo se tramitan online inmediatamente. No puedes ni tirarte un pedo sin que la policía lo sepa.

■ Monitores delgados, livianos, y portátiles con muy altas resoluciones son preferidos para la lectura de documentos. Las computadoras han convertido a los libros y documentos en papel en algo completamente obsoleto.

■ Las aplicaciones de traducción lingüística son de mejor calidad, y se usan rutinariamente en conversaciones. Nadie aprende idiomas por sí mismo. Al igual que otras muchas disciplinas y habilidades dependemos exclusivamente de las máquinas.

■ Hay aparatos que pueden crear sensaciones en la superficie de la piel según su uso. Trajes pegados a todo el cuerpo y guantes que se usan en salas de realidad Virtual para una mejor experiencia. El sexo virtual es una realidad. Dos personas son capaces de interactuar entre sí o con un compañero simulado. Los usuarios de estos servicios tienden a encerrarse en una vida inventada, huyendo de todo lo imperfecto y horrible de su existencia real. Los jóvenes son cada vez menos capaces de socializarse en persona, casi todas las relaciones tienen lugar exclusivamente online.

■ Existen ojos y oídos artificiales. Estos implantes pueden ser permanentes o removibles. Los implantes también pueden mejorar su visión y grabar lo que el usuario ve y escucha.

■ Los implantes digitales para conexión directa con el cerebro también son usados. Son capaces de aumentar los sentidos naturales y mejorar las funciones cerebrales, mejorando así la memoria, la velocidad de aprendizaje y la inteligencia en general. Muchas de las aplicaciones de estas mejoras son militares. Se perfeccionan los primeros batallones de tropas mejoradas. Además estos sistemas también permiten el adoctrinamiento del sujeto, cuando no directamente la reprogramación completa con fines de potenciamiento de la agresividad y efectividad en combate.

■ Los implantes directos al cerebro permiten a las personas ingresar a la realidad virtual directamente sin ningún otro artefacto. Se tiene una experiencia de inmersión completa. La gente puede tener su mente en un lugar totalmente diferente en cualquier momento. Estos implantes permiten también el realizar pagos Online e identificarse electrónicamente. Esta tecnología es de uso común entre las clases acomodadas.

■ Los Sectores de la economía de agricultura, industria y transporte son prácticamente automáticos, sobre todo en las zonas urbanas occidentales. El paro se dispara, plantillas enteras de trabajadores son despedidas. Pese a la bajada de los precios, la delincuencia se multiplica.



ABANDONA  
TODA ESPERANZA  
TU QUE ENTRAS AQUÍ

**NFC**

**NOVIEMBRE 2012**  
**SOCIEDAD DEL DADO CORNUDO**

**NEGACITY/1.0**

Publicación sin ánimo de lucro. D.I.Y. roleplaying game.

**VERSIÓN PARA TESTEO 1.0**



JUEGOS DE ROL D.I.Y.  
**SOCIEDAD DEL  
DADO CORNUDO**

[www.frankenrol.es/dadocornudo](http://www.frankenrol.es/dadocornudo)