

— VIEJA ESCUELA —

# CYBERPUNK





DIFICULTADES HABITUALES

Tarea sencilla o muy fácil	¿De verdad hace falta tirar?
Tarea compleja o apresurada	11+
Tarea difícil o bajo estrés	14+
Tarea muy difícil o bajo mucho estrés	17+
Tarea extremadamente difícil o en tiempo récord	20+

ATRIBUTOS E INSTINTOS

FUE	Resistir una bala gelatinosa, una descarga eléctrica, etc
DES	Evitar la activación de una alarma infrarroja, esquivar un proyectil en el último segundo, eludir una granada, evitar ser arrollado por un coche, etc
CON	Resistir un veneno, sobreponerse a una droga, evitar un contagio, etc
INT	Resistir el control mental sutil o la influencia no evidente, etc
SAB	Resistirse a una ilusión holográfica, detectar una mentira, etc
CAR	Cualquier efecto de lavado de cerebro directo o intento evidente de influencia, etc

LA RED | NIVELES DE ALERTA Y CONTRAMEDIDAS

Nivel	Código de Dificultad	Nivel de Alerta	Contramedidas
0	11+	d8	Ninguna
1	14+	d6	Alerta o Bloqueo
2	17+	d4	Bloqueo o Cuarentena
3	20+	d2/d3	Cuarentena o Hielo negro

**Alerta:** los administradores del nodo son avisados de la intrusión.  
**Bloqueo:** el acceso al nodo queda totalmente cerrado.  
**Cuarentena:** la conciencia del pj (si accede por implante neuronal) queda atrapada en el nodo a la espera de su localización. Prueba de habilidad **Cyber** contra la dificultad del nodo para escapar de la cuarentena.  
**Hielo Negro:** el nodo usa programas de búsqueda y eliminación de intrusos. (Tirada de Instintos SAB contra la dificultad del nodo para no perder 1d6 de un atributo (Inteligencia o Sabiduría).

CC BY-NC-SA

Los términos **Vieja Escuela** y **Vieja Escuela: Cyberpunk** se consideran **Product Identity** y al igual que esta pantalla están bajo licencia Creative Commons Reconocimiento – NoComercial – CompartirIgual. Ilustraciones creadas sobre imágenes de pexels.com

Arte y maqueta de Jesús Muñoz a.k.a. “omik” para el FREE RPG DAY 2020  
<https://omik.github.io>

SELECTOR DE FUEGO

Tiro a Tiro (TT)	Ataque normal, consume 1 bala
Ráfaga (RF)	-2 tirada de ataque, consume 3 balas
Fuego automático	Tirada con desventaja, consume 5 balas

ALCANCE ARMAS

Bocajarro (-2m)	Ventaja en tirada de ataque
Óptima	Tirada normal de ataque
Extrema	Tirada con desventaja
Fuera de alcance	No es posible disparar 2x alcance del arma

COBERTURAS

Sin cobertura	No hay modificador a la DEF
Parcial	+4 a la DEF
Total	Oculto, no se le puede disparar

VALORES DE ATRIBUTO

Valor	Modificador
3	-3
4 - 5	-2
6 - 8	-2
9 - 12	0
13 - 15	+1
16 - 17	+2
18	+3

USOS COMUNES DE HABILIDADES

Corporate	Reputación corporativa, capacidad de acceso a contactos equipo e información
Cyber	Habilidades informáticas, programación y hackeo, etc
Hardware	Uso práctico de aparatos mecánicos, pilotar, reparar implantes, etc
Punk	Acceso a mercado negro, contactos en los bajos fondos, etc
Savage	Sobrevivir en entornos no urbanos, caza, rastreo, etc
Urban	Sobrevivir en entornos urbanos. Saber quién es quién en ciudad y suburbios, etc