

Vehículos para Vieja Escuela Cyberpunk

Como en VEC no se hace referencia a que mecánica usar para simular los daños a vehículos o sus estadísticas de combate, propongo estas reglas:

Para alcanzar con un disparo a un vehículo, su Defensa (DEF) sera la tirada de Hardware (pilotar o conducir) del piloto + Maniobrabilidad del vehículo. Aplicando un +2 a esta tirada si el vehículo esta moviéndose a su velocidad de crucero o superior.

Los vehículos, en vez de puntos de vida, disponen de un “Dado estructural” que representa su robustez y tamaño. Cada vez que reciben un impacto, en vez de tirar daño normalmente, hay que tirar ese dado, aplicando a la tirada los modificadores pertinentes por blindaje o arma (que se apilan). Con un resultado de 1 o 2, sufrirán daños de distinta gravedad, reduciéndose además su tipo de dado estructural en un tipo (por ejemplo, de d8 a d6).

Tamaño del vehículo	Dado Estructural
Muy pequeño (Dron de vigilancia)	d4
Pequeño (Motocicleta)	d6
Medio (Coches, Helicópteros)	d8
Grande (Camión, Caza)	d10
Muy Grande (Avión de pasajeros)	d12

Modificadores al Dado estructural

Arma Cuerpo a cuerpo	+1
Ráfaga	-1
Fuego automático	-2
Arma Pesada	-1
Explosivos	-2
Blindaje	+2
Blindaje Pesado (solo vehículos Grandes o +)	+3



Resultado del dado	Tipo de daños
2	Vehículo dañado: -1 a Velocidad y Maniobrabilidad
1	Vehículo inutilizado/destruido

Ejemplo: Huida del Blue Dragoon

Tras asaltar un garito de la Yakuza, “Tanque” Kovacs intenta a huir a toda prisa en una berlina robada. Los mafiosos japoneses quieren su pellejo, y le disparan sendas descargas de fuego automático de subfusil. Kovacs tira 1d20+2 (su Hardware)+2 (la maniobrabilidad de la berlina) y saca un 12... uno de ellos alcanza al coche. La berlina es un vehículo medio, así que su dado estructural es un d8 -2 (por fuego automático). Saca un 4 en el dado, que -2 queda en un 2. Como un resultado de 2 significa “Vehículo dañado”, ahora la Velocidad y Maniobrabilidad de la berlina se reducirá en 1 punto, y su dado estructural pasara a ser d6 si recibe otro impacto... si por ello estrellase la berlina, Kovacs sufriría 3d6 de daño (nºd6 daño = a la Velocidad del vehículo).

Ejemplo de vehículo:

Bípode de combate urbano **Militech Jager IV** para uso militar o policial C-SWAT.

Precio: 70,000 Bityuans (sin armamento)

Tamaño medio (3 metros de altura, Dado estructural d8)

Maniobrabilidad: 5

Velocidad: 4

Blindado (+2 al dado Estructural)

Potenciada: +2 Daño cuerpo a cuerpo, Tiradas de Fuerza con ventaja

Sistema de Puntería: +1 Disparar

Armamento:

- Lanza granadas táctico: Alcance 150
- Lanzacohetes o Ametralladora.



Nuevo Cyberimplante: Fullborg

[Http://pd.net/~hanzo](http://pd.net/~hanzo)

Modificación cibernética total. Del cuerpo orgánico original, solo se conserva el cerebro y partes de la médula espinal del sujeto. Siendo el resto del cuerpo completamente sustituido por elementos cibernéticos personalizados a la medida del usuario, y cubiertos de *Realskin tm* (piel sintética).

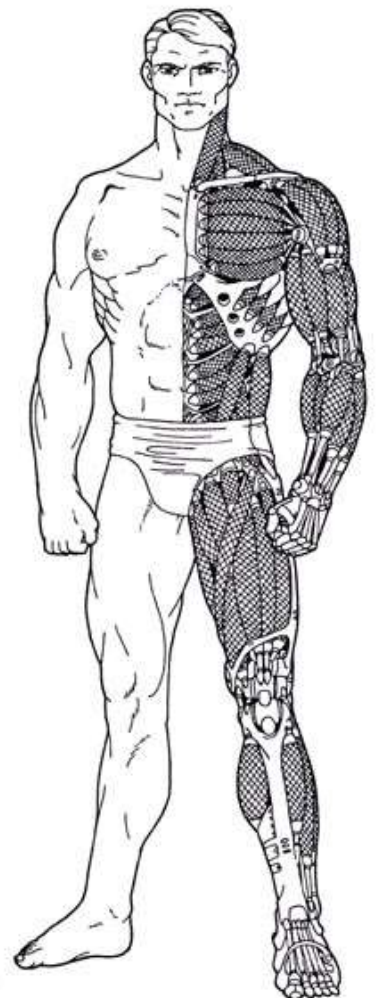
Precio: 100,000 Bityuans

Ventajas:

- +2 al daño cuerpo a cuerpo.
- No sufre desventaja al disparar armas de fuego en Fuego automático.
- Tiene ventaja en todas las pruebas de Fuerza y Movimiento.
- Movimiento 15m.
- Fibras de alta densidad: +4 a la Defensa. No tiene Puntos de Vida (PV), en vez de eso Tiene un dado Estructural (DE) de 1d6. No puede ser Blindado (la armadura mejora su defensa, como a cualquier personaje).
- No puede verse afectado por gases, venenos o enfermedades.
- Los atributos físicos (Fue, Des y Con) pasaran a ser 18, pero los mentales (Int, Sab y Car) serán los del usuario original.

Desventajas:

- No puede curarse, ha de ser reparado.
- Alma -1.
- Carisma -6 puntos (La psique del usuario se ve fuertemente afectada).
- El usuario se considera propiedad de la corporación u organización gubernamental que lo facilite hasta que quede completamente pagado (intereses incluidos). No esta disponible en el mercado y su tenencia ilícita es considerada un delito de clase AA.



MUERTE Y RESURRECCIÓN EN EL 2050

"La mayoría de tus compañeros ya están fuera de combate, expirando silenciosamente... Malo."

Tras 10 asaltos (unos 30 segundos), cualquier personaje que no halla elevado sus puntos de vida (PV) por encima de 0 habrá muerto...

¿Muerto?, No para Trauma Team Inc. Como una de las corporaciones mas importantes en tecnología medica, esta gente aun puede levantarte de entre los muertos... si tienes suerte.

Cada minuto hasta los primeros cinco, ganaras 2 Niveles de Muerte. Cuando Trauma Team (o un equipo quirúrgico equivalente) intente resucitarte, tira 1d10. Si la tirada es mayor que tu Nivel de Muerte actual, estarás estabilizado y con 1 punto de vida.

Trauma Team Inc garantiza que sus AV4 armadas y blindadas llegaran 1d6+1 minutos después de tu llamada, por un coste de 200 bityuans/minuto, o 1.000 bityuans/mes si contratas el Seguro con la compañía.

¿QUE TIENES EN LA CABEZA?

"En el 2050 el futuro es desechable, y tu también. Pero eso no te convierte en un palito de pescado, colega."

Los personajes de VEC no son insensibles asesinos de frio corazón (no siempre, vamos...). Tienen personalidad propia, y esta se compone de *Personalidad, Ideales, Vínculos y Defectos*:

- **Personalidad:** *¿Como eres?, ¿Como te comportas normalmente?*
- **Ideales:** *¿Que principios no traicionarías?, ¿Que te impulsa a actuar?, ¿Por que estarías dispuesto a luchar?, ¿Por que te sacrificarías?*
- **Vínculos:** *¿Que persona, lugar o cosa es especial para ti?*
- **Defectos:** *¿Que te enfurece?, ¿Que te asusta?, ¿Cuales son tus vicios?*

El Master podrá dar 1 **Power Point** a los jugadores cuando se metan en problemas o dificultades por representar fielmente su personalidad.



CREACIÓN DE PERSONAJES

Como alternativa a las reglas del VEC:

- Los personajes empezaran a Nivel 2
- Además del dinero y equipo inicial, podrán escoger gratuitamente 1 implante de 5,000 BY de costo, o menor.
- Los jugadores podrán cambiar 1 Talento *no subrayado* de su Clase por otro cualquier otro *no subrayado* al hacerse un nuevo personaje.
- Los personajes saben leer y escribir tantos idiomas adicionales, como su bonificador de INT.

NUEVOS TALENTOS

Esta es una lista que amplía los Talentos del VEC:

- **Ríno:** Has aprendido a moverte cómodamente incluso con los blindajes mas pesados y aparatosos. Adquieres competencia con todos los tipos de armaduras.
- **Entrenamiento Paramilitar:** Te has sometido a un amplio entrenamiento con toda clase de armas de fuego. Adquieres competencia con todos los tipos de armas de fuego.
- **Piloto de Combate:** Sabes como mover tu vehículo cuando las balas empiezan a silbar. El personaje gana un +2 a sus tiradas de Hardware al maniobrar un tipo de vehículo concreto (motos, coches, helicópteros, VTOL... elige uno) en una situación de combate o estrés.
- **Paramédico:** Has recibido el entrenamiento en reanimación y primeros auxilios necesario para no depender de la tecnología medica. Este talento permite un intento de Estabilización a un personaje con 0 pv sin usar un Kit Medico, mediante una tirada de INT. Si atiende a un herido, este recuperara su Nivel +1 pv/dia de descanso total.
- **Bodi Builder:** Entrenas duramente para mejorar tu forma física. Tu dado aguante (DA) mejora en un tipo de dado (d6 a d8, por ejemplo).
- **Zazen:** Eres un consumado practicante de la meditación Zen (o Chen en China), lo que te ha dotado de gran fortaleza y equilibrio espiritual. El personaje hace las tiradas de Salud Mental (SAB) con ventaja (Pag 19 VEC).
- **Pulcro:** Eres una persona metódica y disciplinada en tus rutinas diarias. El personaje hace las tiradas de mantenimiento de sus cyberimplantes con ventaja, o las supera automáticamente si posee un Implante de Mnitorización.
- **Dorfado Curtido:** Te has chutado de todo y sabes bien de que va el rollo. El personaje tiene un +2 a las tiradas de Toxicidad de las drogas para evitar una sobredosis. Sin embargo aplicara un -1 al dado de adicción.
- **Bueno con los idiomas:** Ya sea por que has estudiado mucho, o porque tengas muy buen oído, la cuestión es los idiomas se te dan bien. El personaje dobla el numero de idiomas que sabe hablar y escribir.

NUEVOS CYBERIMPLANTES

En Chiba (Japón), se encuentran la crema de la cyberingeniería mundial. Aquí hay algunas de sus creaciones que solo recientemente se han visto en el mercado:

► **Volcado mental:** Simplificándolo mucho, con esta tecnología se puede hacer una copia de la personalidad y recuerdos de un sujeto (lo que se conoce técnicamente como *Seishin*, o “Espíritu”) y esta queda almacenada virtualmente en la red, pudiendo volcarse después en una *pila de carbono alterado*, injertada cyberneticamente en el cerebro de un cuerpo biológico (conocido como “Funda”) o robótico (o fullborg). Normalmente se hacen copias de seguridad cada cierto tiempo, para actualizar las experiencias y recuerdos. Esta tecnología es probablemente lo más puntero que existe en cybernetica, y aunque plantea toda clase de dudas morales, **de algún modo viene a conseguir el ancestral sueño de la humanidad de la Inmortalidad**. Por descontado esta tecnología es desmedidamente cara y elitista, y solo esta disponible para las más exclusivas élites mega corporativas, o personalidades de poder y riqueza comparables a estas.

► **Implante de Hueso y Musculo:** También conocido como “reconstrucción viral”, implica el uso de dos tipos de nanoides. Los primeros tejen músculo sintético a traves de las fibras musculares naturales, anclándolas y reforzándolas. La segunda cubre los huesos de una ligera hebra de fibra metálica y plástica, haciéndolos más fuertes y gruesos. El aumento muscular es obvio y poco natural. En términos de juego, añade un **+2 al daño cuerpo a cuerpo**, todas las pruebas de FUE se realizan con ventaja, y el dado de aguante (DA) aumenta en un tipo de dado. Este implante es tecnológicamente incompatible con los *Brazos Reforzados* y el *Esqueleto Sintético*.

PRECIO: 5,000 BY

► **Samegawa:** Conocido en la calle como “Piel de tiburón”, esta mejora utiliza nanoides para entrelazar las tres capas superiores de la piel con una densa malla de polímeros. El resultado es una piel que proporciona **Defensa +2**, aunque resulta gruesa y áspera al tacto.

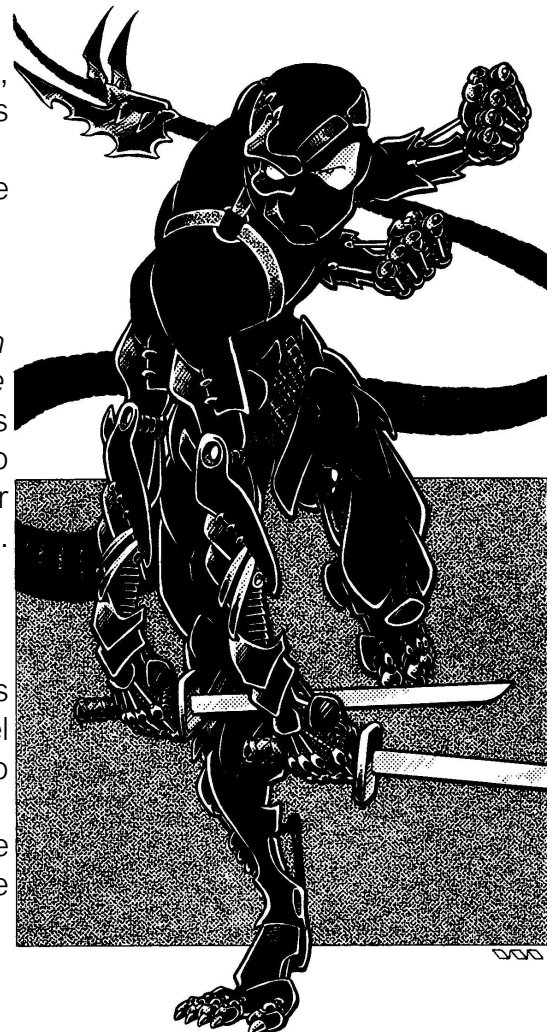
PRECIO: 7,000 BY

► **Nanotatuajes/Tecnopelo:** ¡El último grito en decoración corporal y cyberestilismo japoneses ahora también disponible para ti!. Nanoides especializados se mueven por las capas externas de la piel, o el pelo del usuario, configurando dinámicos diseños preprogramados que pueden cambiar rápidamente mediante unos sencillos comandos mentales. No consume Alma.

PRECIO: 1,000 BY, más 200 por cada nuevo diseño

► **Brazos Reforzados Adicionales:** Inserta dos brazos reforzados adicionales y un co-procesador especial en el cerebro, para coordinar los nuevos apéndices. El usuario gana **+2 al daño Cuerpo a Cuerpo**, **Ventaja en las pruebas de FUE** y **2 ataques por asalto**. Este implante solo se puede instalar junto a un *Esqueleto Sintético* especialmente diseñado para soportarlo.

PRECIO: 20,000 BY



► **Potenciador de reflejos Kumano:** La respuesta japonesa al británico *Refleximpulse TM*. Al contrario que este último, los reflejos no están conectados constantemente, sino que dependen de una orden mental para activarse. Una vez activos, dan **ventaja a las tiradas de Iniciativa durante 5 asaltos** (15 segundos), tras los cuales se han de esperar 2 asaltos para que vuelva a activarse.

PRECIO: 10,000 BY

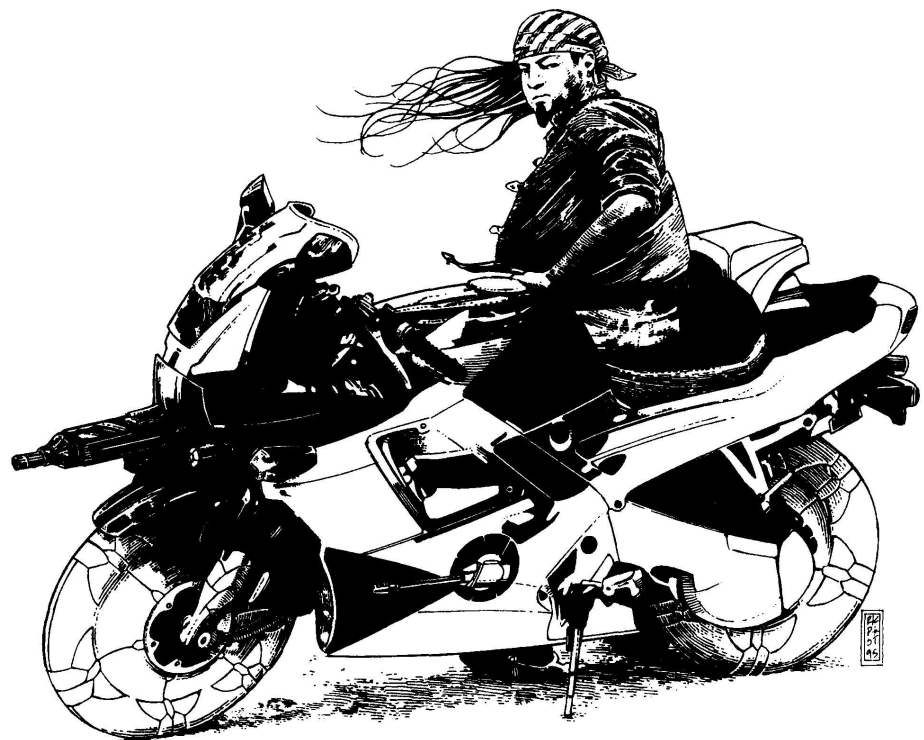
► **CogniPack:** ¡Pon “on fire” a tu CogniPort con las nuevas CogniPacks! Utilizando la última tecnología en simuladores de personalidad y habilidades programadas, no solo te parecerás a tus héroes... ¡los serás!. Esta CogniCard de memoria compatible con los CogniPort, es capaz de insertar un paquete predefinido de habilidades, que se cargan en la memoria del usuario. Realmente no suplantando la personalidad del usuario, sino que le “hacen sentir” como si fuese el personaje elegido mientras utiliza las habilidades programadas. Como las CogniCard, no consume Alma.

PRECIO: 3,000 BY por paquete.

- **Cyberninja:** Ninjutsu (2), Ninjato (2), Sigilo (4), Escondarse (4)
- **Dr. Feelgood:** Cybertecnología (4), Primeros Auxilios (4), Farmacología (4)
- **Ejecutivo Dientesdesable:** Intimidar (2), Psicología (2), Política corporativa (4), Negociar (4)
- **Furia Oriental:** KungFu (2), Nunchako (2), Atletismo (4), Filosofía oriental (4)
- **Frank Farmer :** Pistola (2), JiuJitsu (2), Conducir Coche (4), Vigilancia (4)
- **GuitarHero:** Actuar (2), Vestuario (2), Tocar instrumento específico (4), Cantar específico (4)
- **JinetePalido:** Revolver (2), Pelea (2), Montar a caballo (4), Intimidar (4)
- **Jhon.J.Rambo:** Ametralladora (2), Cuchillo (2), Supervivencia (4), Atletismo(4)
- **Mr. Arasaka:** Pistola (2), Arasaka Do(2), Conducir Coche (4), Seguridad Corporativa (4)
- **R. Deckard:** Pistolas (2), Pilotar VTOL (2), Interrogación (4), Vigilancia (4)
- **SuperLover:** Vestuario (2), Actuar (2), Seducción (4), Kamasutra (4)
- **Sanjuero:** Katana (2), Lanza (2), Arco (2), JiuJitsu (2), Bushido (4)
- **TopGun:** Artillería (2), Paracaidismo (2), Pilotar Caza (4), Mecánica Aviones(4)

► **Conector de Vehículo:** A través de unas placas de inducción situadas generalmente en las palmas de las manos, el usuario crea un interface con un vehículo cyber-adaptado a tal fin, pasando a ser “uno con el vehículo”. A efectos de juego, el implante permite hacer las **tiradas con +2 (Hardware)**, pero este debe estar *cyber-adaptado* (coste del vehículo x2).

PRECIO: 2,000 NY



En 2020, la Corporación MAPPO, encabezada por el científico, misántropo y megalómano chino, el Dr. Nikken, engendro híbridos humanos/animales en una instalación de alto secreto, en algún lugar de Norte de África.

Los híbridos se componen de numerosas especies de animales africanos como elefantes, camellos, cebras, rinocerontes, hipopótamos, jirafas y cocodrilos. El proceso consistía en implantar los embriones en el útero de una mujer nativa, que era eliminada después del parto. Cada niño se marca después del nacimiento como propiedad de MAPPO.

Estos Elephantmen, como después se les llamo, fueron entrenados desde su nacimiento para ser soldados y asesinos, a los que se les adoctrinaba férreamente para que fuesen máquinas de guerra sin conciencia ni miedo. En ese aspecto el trabajo de del Dr Nikken fue soberbio.

En el 2027 El Nuevo Califato Islámico contrata los servicios de la corporación MAPPO para crear un ejército de transgénicos. No mucho tiempo después las máquinas de guerra del Dr Nikken hacen su aparición en los campos de batalla del Norte de África, sembrando el horror y el desconcierto en el mundo entero.

El atrevimiento del Dr. Nikken fue doble, ya que la investigación genética con embriones humanos había sido terminantemente prohibida por las Naciones Unidas, y las corporaciones rivales de MAPPO estaban a años luz de sus logros. Los políticos vociferaron, la opinión pública rugió y las grandes mega corporaciones movieron sus hilos.

En 2030 la ONU declara ilegales los experimentos del Dr. Nikken, y lanza una ofensiva sin precedentes contra su Corporación. La guerra anegó en sangre el Norte de África durante casi diez años, provocando gran número de bajas por ambos bandos, pero finalmente MAPPO sucumbió a las fuerzas combinadas nacionales y corporativas. Sus instalaciones fueron dismanteladas y el Dr. Nikken fue encarcelado en una prisión secreta por crímenes contra la humanidad. En cuanto a sus Elephantmen, tras largas consideraciones, las Naciones Unidas dictaminaron que eran seres conscientes y, una vez rehabilitados, se les brindo el estatus de ciudadanos libres.

En el 2050 solo hay en el mundo 15.000 Elephantmen. Muy repartidos entre las naciones victoriosas de la guerra; son a la vez, refugiados incómodos, botines de guerra y prisioneros en libertad vigilada. Se les prohíbe portar armas de fuego (salvo en el caso de trabajar para las corporaciones o los gobiernos), pero se les anima a integrarse en la sociedad humana que tan tibiamente les acogido. Con un futuro incierto (MAPPO solo creo híbridos machos, y estos son incapaces de reproducirse con éxito por si mismos), cada Elephantmen ha de abrirse paso para sobrevivir entre la atestada y vertiginosa sociedad del nuevo milenio.



CARACTERÍSTICAS DE JUEGO

Los personajes Elephantmen se crean igual que cualquier otro de VEC, pero hay que aplicar las siguientes modificaciones:

- Los Elephantmen solo pueden ser Backup, Microchip, Link y Sía.
- Son fornidos, con 2 m y 110 kg de media. Su dado de resistencia sera un tipo superior (d6 a d8 por ejemplo).
- Mas fuertes y resistentes que cualquier humano. Tienen ventaja en las tiradas de FUE y CON.
- Sus cuerpos están dotados de armas naturales. Aplican un +2 al daño cuerpo a cuerpo.
- Han sido condicionados para la violencia desde el nacimiento. Tienen el Talento: *Furia* (ver mas abajo).
- No pueden instalarse ningún tipo de Cyberimplante. Su bioquímica y fisionomía lo impiden.
- Por el mismo motivo, las tiradas de Curación aumentan en un nivel de dificultad.
- Todos han pasado por un infierno. Escoge una *Tara Híbrida*.

TARAS HÍBRIDAS

- **Falta de Empatía:** No interpretas correctamente los sentimientos de los demás... o simplemente te dan igual. Como la tara sintética de VEC.
- **Síndrome Postraumático:** Cuando te enfrentes a una situación de elevado estrés o violencia, haz una tirada de Instintos (SAB), o perderás tus acciones sumido en los horrores de la guerra. Tira de nuevo cada asalto hasta que la superes.
- **Lisiado:** La guerra te ha dejado cicatrices. Elige entre Vista, oído o extremidades. Cada vez que se de una situación pertinente relacionada con tus heridas, haz dicha tirada en desventaja.
- **Baja Autoestima:** *No eres nada sin Nikken. Nikken lo ve todo. Solo eres una herramienta al servicio de Nikken...* Solo dispones de 2 Power Points.

NUEVOS TALENTOS HÍBRIDOS

- **BIG GUY.** MAPPO te creo especialmente grande y pesado. Mides casi tres metros, y pesas varios cientos de kilos. Hipopótamos, Rinocerontes y Elefantes entran en esta categoría. **Tu daño sin armas es 1d6**, puedes **repetir tu dado de resistencia** y quedarte con el mejor resultado, puedes blandir **armas grandes como si fueran medianas**, y tu gruesa piel te proporciona **Defensa +1** (acumulable con otras protecciones). Lo malo es que **tu equipo ordinario cuesta el doble de BY** para adaptarlo a tus desmesuradas proporciones.
- **FURIA.** El condicionamiento de MAPPO te permite entrar en un estado de furia animal como acción gratuita. En ese estado aplica un **+2 al daño cuerpo a cuerpo y solo sufres la mitad del daño físico** (redondeando hacia abajo) que te inflijan. **Dura 10 asaltos, o hasta que pases un turno sin atacar, no halla mas enemigos, o decidas salir de el.** Tras lo cual te encontraras **fatigado** (todas las tiradas físicas en desventaja) hasta que descanses un buen rato. Puedes entrar en Furia **2 veces al día/3 niveles de experiencia**.

HABILIDADES

- En las Tiradas de Habilidad, sumar el bono por **Característica**: $d20 + \text{Hab} + \text{Bono}$ Vs Dif
- El Bonificador de característica aplicado en una tirada de Habilidad, **nunca** podrá ser superior a la puntuación de la Habilidad. Ej: Bonificador +3 y Urban 2 = $d20 + 2 + 2$
- Cuando una **Tara Sintética** se refiera a una **desventaja** asociada a un atributo, aplicarla **solo** en Tiradas de Instinto asociadas al mismo.

COMBATE

- Las armaduras no se apilan (aunque la cobertura si). Si alguien llevase varias distintas (como ropa blindada y una chaqueta blindada) se aplica la que ofrezca mayor protección. La excepción a esta regla son los cyberimplantes *Esqueleto Sintético*, *Samegawa* y la *piel de ciertos Elephantmens*.
- Las armas CaC de filo aplican un **-2 a la DEF** de las armaduras de igual tipo (Pequeñas a Ligeras, Medianas a Medias, y Grandes a Pesadas)
- Atacar en melee con un arma CaC a alguien desarmado da **+2 a atacar**
- Atacar en melee con un arma de fuego da *Desventaja*.



CURACIÓN Y SALUD

- Para aplicar los Equipos Médicos con éxito hay que superar una tirada de **Hardware**. Si fallas, gastarás el medpack, necesitando otro para volver a intentarlo.
- Cuando tus PV se reduzcan a 0 puedes hacer una tirada de **Instintos (CON)** Dificultad 17 o 20. Si la superas permanecerás consciente ese turno, haciendo todas las tiradas con *Desventaja* (independientemente de Talentos o Cyberware). **Tira cada turno**. Independientemente del resultado de estas tiradas, cuando pasen 10 asaltos (30 segundos) habrás muerto (si Doc Wagon no lo remedia, claro...).

CYBERIMPLANTES

- El **CogniPort** solo puede instalar habilidades a un **nivel máximo** de +2 (Combate) o +4 (Otras). Este es el máximo nivel ofrecido en el mercado, aunque hay quien afirme que esta limitación puede ser superada con el talento y medios técnicos adecuados.