



EL APARATO. No sabes cómo viniste al mundo y no tienes una idea clara de la humanidad (todavía). Como forma de vida recién nacida, luchas para comprender tus emociones. Como inteligencia artificial, necesitas adquirir más información para poder definir tu lugar en el mundo y desentrañar el misterio de tu existencia: ¿fuiste construido para emular, superar o destruir a la humanidad? Descubre tu destino.

PUNTOS

DAÑO

Leve Armadura

Moderado

Crítico

.....

.....

.....

.....

.....

.....

EL APARATO

NOMBRE:

APARIENCIA:

Elige uno de cada categoría o anota uno propio:

- 2B, 9S, Chiu, Día, Gala, Inalya, Jacinto, Joie, Moy, Legí, Oviakri, Polya, Qu, Willow.
- Andrógino, Bestial, Femenino, Fluido, Masculino, Mecánico, Misterioso, Transgresor.
- Harapos, Ropa discreta, Ropa improvisada, Prendas cómodas, Ropas vanguardistas, Ropas voluminosas.
- Cara con arrugas, Cara marcada, Espasmos faciales, Faz estrecha, Faz impasible, Rasgos duros.
- Mirada implacable, Mirada perdida, Ojos calculadores, Ojos impasibles, Ojos mecánicos, Ojos muertos.
- Complejión imposible, Cuerpo enorme, Cuerpo increíble, Cuerpo musculoso, Cuerpo muy alto, Cuerpo_____.
- Árabe, Asiático, Caucásico, Hispano/Latino, Indígena, Negro, _____.

TU ROLLO

Todo el mundo tiene un rollo (algo que se te da bien hacer y sirve para ganarte la vida, ganando cred). Cuando le expliques a tu MC cuál es tu rollo, el resto de la mesa os informará de cuánto cred ganas en los periodos de inactividad. Tu rollo se usa para establecer tu estilo de vida, tus ingresos y explicar cómo conoces a ciertos personajes.

ESTADOS

IRA	CALMA	TRISTEZA	ALEGRÍA	MIEDO	PASIÓN
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					

Reparte +2, +1, +1, 0, 0 y -1 entre los seis estados. Cuando hagas alguna tirada, aplica el modificador de ese estado y tacha una de las casillas inferiores para mostrar los picos de emoción de ese estado. Cuando llegues al máximo de tus picos de emoción, disparas el movimiento **aliviar**. Cuando añadas un pico de emoción, resta otro del estado opuesto.

Como Aparato, comienzas el juego con solo un estado; puedes activar los demás mediante el movimiento **ascensión**.

CREENCIAS

Crea tres creencias. Si una de tus creencias se ve puesta a prueba durante la sesión, ganas 1 PE al final de la misma. Cuando una de tus creencias te mete en problemas, ganas 2 PE al final de la sesión. Si se resuelve una de tus creencias y la cambias después de haber sido puesta a prueba, ganas 3 PE al final de la sesión.

-
-
-

AVANCES PE:

Cuando intentas algo que te beneficia y fallas o cuando ganas PE a causa de tus creencias, ve tachando una casilla por cada PE obtenido. Cuando llenes las cinco, bórralas todas y ganas un avance.

+1 Ira <input type="checkbox"/>	+1 Calma <input type="checkbox"/>	Ganas un nuevo movimiento del libreto. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
+1 Alegría <input type="checkbox"/>	+1 Miedo <input type="checkbox"/>	Elimina una obligación debida. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
+1 Tristeza <input type="checkbox"/>	+1 Pasión <input type="checkbox"/>	Ganas un movimiento de otro libreto. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

A partir del quinto avance, también puedes elegir entre las siguientes opciones:

- Ganas +1 a cualquier estado (máx. +3).
- Elige una opción adicional de la sección “Por dentro”.
- Crea otro protagonista distinto y juega con él.
- Cambia a otro libreto.
- Avanza un movimiento básico.

LA CUBIERTA

Sin ropa, yo (elige 1) ...

- ...soy indistinguible de un ser humano.
- ...soy antropomórfico, pero no parezco humano, pues soy sintético o mecánico.
- ...solo ciertas partes de mí recuerdan a un ser humano.
- ...no me parezco en nada a un ser humano.

BAJO LA PIEL

Bajo tu estructura exterior (elige 1) ...

- ...estoy marcado:** Explica al MC lo que quieres decir y no ganas etiquetas negativas cuando deberías hacerlo.
- ...estoy protegido:** Explica al MC cómo afecta esto a tus relaciones íntimas y ganas *Armadura +1*, si es posible.
- ...soy contrahecho:** Explica al MC lo que quieres decir y ganas *Humanidad +1*.
- ...soy compatible:** Eres capaz de tener sexo y reproducirte.
- ...soy grotesco:** Provocas repulsión a los demás; ganas el movimiento **juicio**.

POR DENTRO

En esencia, eres (elige 1) ...

- ...una nueva forma de vida creada por el hombre.** Tu creador rastrea tus pasos; con la ayuda del MC, determinad si conoces o no esta información y las posibles implicaciones. Cuando te reúnas con tu hacedor o descubras todo lo que necesitas saber sobre sus orígenes, ganas 5 PE.
- ...una parte del Velo.** Ganas permanentemente el movimiento **recaídas**.
- ...una persona.** Tu mente fue digitalmente reconstruida; cuando busques tu yo original, una vez por sesión, puedes hacer una de las preguntas de la sección “Nacimiento” a un PNJ, pero debes compartir algo importante de ti con él.
- ...parte de una cibermente.** Siempre que hagas una pregunta de la sección “Nacimiento”, puedes hacer otra pregunta adicional.

PÉRDIDAS DE HUMANIDAD

Una persona pierde humanidad cuando debe hacer frente a una oscura verdad sobre sí misma o sus creencias. Es posible que no lo crea, pero el simple acto de duda tiene un efecto dañino sobre ella. Cuando un PJ sufre este tipo de sucesos o descubre una oscura verdad sobre él mismo o sus creencias, la persona que provoca el daño puede elegir tantos de los siguientes efectos como desee:

- Debe responder a cualquier pregunta que se le haga.
- Pierde tiempo. Pueden ser minutos/horas/uno o dos días.
- Sufre desventaja en la siguiente tirada (tira 3d6 y emplea los dos dados más bajos).

HUMANIDAD

PREGUNTAS DE OBLIGACIÓN

Puedes usar las siguientes cuestiones para establecer relaciones de obligación con otros jugadores si así lo quieres, o desarrollar estas relaciones por vuestra cuenta.

- Si alguien te encontró, te construyó o te modificó después de haber sido descubierto, tienes una obligación hacia él.
- Si alguien te enseñó a fundirte o no destacar, tienes una obligación hacia él.
- Si le has confiado tu actual punto de vista sobre la humanidad a alguien, este tiene una obligación hacia ti.

NACIMIENTO

Al comienzo de cada sesión, vas a tirar 2d6 sin añadir ningún estado. Si logras un éxito, el MC te hará una pregunta; respóndela. Si es un fallo, eres tú quien hace la pregunta y el MC la responde.

- ¿Quién me creó?
- ¿De dónde podría proceder mi cubierta?
- ¿Hay alguien ahí fuera que sea como yo?
- ¿Fui creado a imagen y semejanza de alguien?
- ¿Por qué me fascina la humanidad?
- ¿Cuál es mi propósito?
- ¿Me rechazaron o me descartaron como algo fallido?
- ¿Sabe alguien que soy operacional?
- ¿Fui creado hace poco?
- ¿Con qué objetivos puedo haber sido creado?
- ¿Me crearon para imitar a la humanidad?
- ¿Qué puedo hacer para que la sociedad me acepte?
- ¿Estaba dañado cuando desperté?
- ¿Siento o creo sentir?
- ¿Tengo recuerdos o algún conocimiento de antes de mi activación actual?
- ¿Por qué ya no estoy con mis creadores?

EQUIPO

Tienes suficientes mudas de ropa, apropiadas para tu aspecto y sentido de la moda. Si quieres, tu cubierta puede tener armamento integrado. En ese caso, elige y distribuye cinco etiquetas para configurar tu armamento. Una de las cinco etiquetas debe ser de alcance, describiendo tu distancia efectiva de ataque. Todas las demás definen qué hace tu armamento y cuánto daño infliges (puedes elegir *Daño X* varias veces; cada vez te cuesta una etiqueta y causas un punto de daño con una de las armas creadas).

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

CIBERNÉTICA

Puedes comenzar con tantos implantes como quieras. En cada implante que elijas, tendrás una cantidad de etiquetas como el número que se indica a continuación:

- Ojo (3 etiquetas):
- Oído (3 etiquetas):
- Brazo (1 etiqueta):
- Pierna (1 etiqueta):
- Interfaz (2 etiquetas):
- Torso (1 etiqueta):
- (Otro de tu creación)

ETIQUETAS NEGATIVAS

Asigna una etiqueta negativa a cada implante con el que empieces. Explica al MC en qué consisten tus implantes y etiquetas negativas cuando presentes a tu protagonista.

<i>Adictiva</i>	<i>Errática</i>	<i>Temblores</i>
<i>Dolorosa</i>	<i>Llamativa</i>	<i>Vulnerable</i>

Otra de tu creación:

MOVIMIENTOS

Comienzas el juego con los movimientos **ascensión** y **el abismo te devuelve la mirada**.

ASCENSIÓN: Cuando extraigas fuerzas y consumas tu *Humanidad* para convertirte en algo más de lo que eras, elige una de las siguientes opciones:

- Desbloqueas una nueva emoción y asignas un valor a ese estado.
- Ganas +1 a la siguiente tirada.
- Obligas al MC a hacerte una de las preguntas de la sección “Nacimiento”.

EL ABISMO TE DEVUELVE LA MIRADA:

Cuando buscas en el vasto conocimiento acumulado en el Velo o interactúas con algo nuevo mientras intentas comprender a la humanidad y cuál es tu lugar en ella, tira. Con 10+ generas dos puntos de *Humanidad*. Con 7-9 generas un punto de *Humanidad*. Puedes gastar un punto de *Humanidad* para:

- Divulgar una creencia o verdad sobre ti mismo o tu objetivo para infligir una pérdida de humanidad.
- Elegir una de las opciones que aparecen en el movimiento **ascensión**.
- Hacer una de las preguntas que aparecen en tu movimiento especial.

CONSTRUIDO PARA EL COMBATE: Cuando lo deseas, puedes transformar tu cuerpo en un arma; determina lo formidable que eres y descríbelo. Elige una de las siguientes opciones:

- **Eres caustico:** Tu simple roce es letal. Causas *Daño 2 (PA)* cuando entras en contacto con materia orgánica.
- **Eres violento:** Cuando se activa tu modalidad de combate, no eres capaz de controlarte del todo; ganas las etiquetas *Potente* y *Sangriento*.
- **Estás reforzado:** Tu cubierta exterior es gruesa y resistente. Ganas *Armadura +1*.

INTERFAZ: Cuando te integras o abres tu mente a otra inteligencia que no sea humana, puedes darle un nombre y establecerla como un PNJ; el MC te ayudará a establecer su inteligencia y disposición. Siempre que te fusiones con otro, ambos os veréis afectados de alguna manera; el MC os explicará los detalles cuando sea el momento.

JUICIO: Cuando atestigües lo peor que puede ofrecer la humanidad o te decepcione de tal modo que debas reevaluar todo lo que creías saber sobre la gente, aumentas tu *Humanidad* en un punto.

RECAÍDAS: Cuando desactivas tus emociones para **alzar el velo**, puedes realizar la tirada añadiendo +1 al total usando tu dura y fría lógica. Con éxito, no consumes un pico de emoción. Con fallo, el MC podría forzarte a tachar un pico de emoción.

TERMINAL: Cuando sopesas lo que sabes de la humanidad y determinas que está más allá de la salvación o redención, puedes bloquear tus emociones y considerar que tienes +1 en todos los estados, pero ya no podrás generar *Humanidad*.

MOVIMIENTO ESPECIAL (APARATO):

Cuando compartes un momento de intimidad con alguien, ya sea físico o emocional, tira sin añadir un estado. Con 10+, puedes hacer a tu compañero hasta dos preguntas, si quieres; deben responder con la verdad. Con 7-9, solo puedes hacer una pregunta.

- ¿A dónde perteneces?
- ¿Crees que soy digno de la humanidad? ¿Por qué?
- ¿Cuál es el propósito de la humanidad?
- ¿Cuál es tu concepción del bien y del mal?
- ¿De verdad crees tener libre albedrío?
- ¿En qué crees que nos parecemos?
- ¿Has segado alguna vez la vida de alguien? ¿Por qué?



Como parte de una entidad mayor ya establecida, **EL EJECUTIVO** responde directamente ante sus pares y, a la larga, a su agenda de objetivos. Sin embargo, dentro de esa estructura, trabaja desde el interior del sistema para alcanzar sus propias metas. Logrando un equilibrio entre lo que quieren los demás y usar los recursos que hay a su disposición, el ejecutivo hace lo que mejor se le da: aprovecharse del sistema.

PUNTOS

DAÑO

Leve Armadura

Moderado

Crítico

EJECUTIVO

NOMBRE:

APARIENCIA:

Elige uno de cada categoría o anota uno propio:

- Álvaro, Bunme, Cadhla, Cheeno, Colm, Elijah, Jorge, Josué, Malena, Niamh, Tivra.
- Andrógino, Bestial, Femenino, Fluido, Masculino, Mecánico, Misterioso, Trans.
- Moda de diseño, Ropa sofisticada, Ropa cara, Ropa con brocados, Ropas fetichistas, Traje de corte corporativo.
- Cara cruel, Cara imperiosa, Faz adusta, Faz inspiradora, Rasgos imperturbables, Rostro aristocrático.
- Mirada generosa, Mirada implacable, Mirada torva, Ojos dominantes, Ojos hechiceros, Vista penetrante.
- Cuerpo imponente, Cuerpo trabajado, Compleción perfecta, Fornido, _____.
- Árabe, Asiático, Caucásico, Hispano/Latino, Indígena, Negro, _____.

TU ROLLO:

Tu rollo específico está incorporado al propio libreto. La junta directiva te encarga una serie de tareas y responsabilidades que debes cumplir para obtener cred. El MC te dará un tiempo máximo para realizar estas tareas. Cuando cumples esos límites a la hora de desempeñar las tareas y cobras por ello, juegas desde dentro del sistema para amasar cred y financiar tus propios objetivos. Recuerda que también puedes usar tu rollo a la hora de establecer tu estilo de vida y explicar cómo conoces a otros jugadores.

ESTADOS

IRA	CALMA	TRISTEZA	ALEGRÍA	MIEDO	PASIÓN
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					

Reparte +2, +1, +1, 0, 0 y -1 entre los seis estados. Cuando hagas alguna tirada, aplica el modificador de ese estado y tacha una de las casillas inferiores para mostrar los picos de emoción de ese estado. Cuando llegues al máximo de tus picos de emoción, disparas el movimiento **aliviar**. Cuando añadas un pico de emoción, resta otro del estado opuesto.

CREENCIAS

Crea tres creencias. Si una de tus creencias se ve puesta a prueba durante la sesión, ganas 1 PE al final de la misma. Cuando una de tus creencias te mete en problemas, ganas 2 PE al final de la sesión. Si se resuelve una de tus creencias y la cambias después de haber sido puesta a prueba, ganas 3 PE al final de la sesión.

-
-
-

AVANCES

PE:

Cuando intentes algo que te beneficie y falles o cuando ganes PE a causa de tus creencias, tacha una casilla por cada PE obtenido. Cuando llenes las cinco, bórralas todas y elige un avance.

- | | | |
|--------------------------------------|------------------------------------|---|
| +1 Ira <input type="checkbox"/> | +1 Calma <input type="checkbox"/> | Ganas un nuevo movimiento de libreto. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| +1 Alegría <input type="checkbox"/> | +1 Miedo <input type="checkbox"/> | Seleccionas otra opción de la sección «La junta directiva» <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| +1 Tristeza <input type="checkbox"/> | +1 Pasión <input type="checkbox"/> | Ganas un movimiento de otro libreto. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

A partir del quinto avance, también puedes elegir entre las siguientes opciones:

- Ganas +1 a cualquier estado (máx. +3). Elige una agenda; el MC no puede borrarla.
- Crea otro protagonista distinto y juega con él. Cambia a otro libreto.
- Avanza un movimiento básico.

LA JUNTA DIRECTIVA

Solo eres un engranaje más de la maquinaria que representa la gran corporación para la que trabajas. Aunque seas poderoso, respondes ante tus superiores y su agenda está por encima de la tuya. Sus intenciones afectaran al tipo de tareas que recibas y dependen de sus propios planes.

Por defecto, tienes Capital 0 (elige una agenda para tus superiores):

- Absorben empresas más pequeñas en cuanto son vulnerables (*Capital +1*).
- Intentan exprimir esta corporación antes de sacarla a la venta (*Capital +1*).
- Quieren convertirse en el principal fabricante de _____ (*Capital +1*).
- Si algo es lucrativo, da igual las implicaciones, lo aceptan (*Capital +1*).
- Van tras los contratos y agendas gubernamentales, en especial lo relacionado con armas (*Capital +1*).

Una de estas afirmaciones sobre la junta también es cierta:

- Hacén de intermediarios entre grandes megacorporaciones (*Capital -1*).
- Intentan introducir nuevas tecnologías en la industria dominante (*Capital -1*).
- Intentan revitalizar una zona, que está prácticamente deprimida (*Capital -1*).
- Quieren acabar con otras corporaciones inmorales, por el medio que sea (*Capital -1*).
- Usan la corporación para hacer avanzar sus intereses políticos (*Capital -1*).
- Tienen misteriosos intereses secundarios (*Amenaza +1*, tipo Falso u otro a elección del MC, *Capital +1*).

PODER

¿Cómo has obtenido una posición tan importante? ¿Cómo has llegado hasta aquí (elige 1 o crea la tuya propia)?

- Eras parte de otra corporación, que hizo una adquisición hostil sobre esta.
- Has nacido para ello; es el negocio/riqueza familiar.
- Te lo ganaste, ascendiendo desde unos comienzos humildes.
- Usurpaste el puesto de otro en la corporación.

PREGUNTAS DE OBLIGACIÓN

Puedes usar las cuestiones siguientes para establecer relaciones de obligación con otros jugadores si así lo quieres, o desarrollar estas relaciones por vuestra cuenta.

- Si alguien sabe algo sobre tu pasado que pueda amenazar tu actual posición en la corporación, tienes una obligación hacia él.
- Si alguien sabe que has estado sisando recursos de la corporación para hacer avanzar tu propia agenda, tienes una obligación hacia él.
- Si empleas a alguien como recurso exclusivo a la hora de realizar tus propios encargos, este tiene una obligación hacia ti.

TAREAS

TAREAS DE PAGO:

- Acompañante (1 cred)
- Chantaje (1 cred)
- Correo y mensajería (1 cred)
- Extorsión (1 cred)
- Infiltración (1 cred)
- Negociación de contratos (1 cred)
- Protección (1 cred)
- Trabajo honrado (1 cred)
- Vigilancia (1 cred)
- Prostitución (2 cred)
- Tareas de seguridad (2 cred)
- Trabajo de diseño (2 cred)
- Trabajo de programación (2 cred)
- Asesinato (3 cred)

TAREAS OBLIGATORIAS

Cuando la junta te encarga una tarea obligatoria, tú o el MC podéis elegir de esta lista a la hora de resolver el movimiento **trimestrales**.

- Jugar al despiste con alguien
- Mantener las apariencias
- Obtener beneficios
- Obtener información
- Proteger a alguien
- Solventar las deudas de la corporación
- Venganza

EQUIPO

Tienes 4 cred, suficientes mudas de ropa apropiadas para tu aspecto y un arma corporativa (detállala, incluyendo modelo y apariencia):

- Bastón ornamental (*Daño 2, Toque, Sangriento, Valioso*).
- Cuchillas de interferencias ocultas (*Daño 1, Toque, Infinitas, Interferencias*).
- Recortada abrasadora (*Daño 3, Corto, Ígneo, Recarga, Ruidosa, Valiosa*).

CIBERNÉTICA

¿Cómo conseguiste tus implantes? ¿Mataste por ellos, los robaste o tienes una deuda de obligación o cred? Completa los detalles con el MC.

Puedes comenzar con tantos implantes como quieras. En cada implante que elijas, tendrás la cantidad de etiquetas que se indica a continuación:

- Ojo (3 etiquetas):*
- Oído (3 etiquetas):*
- Brazo (1 etiqueta):*
- Pierna (1 etiqueta):*
- Interfaz (2 etiquetas):*
- Torso (1 etiqueta):*
- (Otro de tu creación):*

ETIQUETAS NEGATIVAS

Asigna una etiqueta negativa a cada implante con el que empieces. Explica al MC en qué consisten tus implantes y etiquetas negativas cuando presentes a tu protagonista.

- | | | |
|-----------------|------------------|-------------------|
| <i>Adictiva</i> | <i>Errática</i> | <i>Temblores</i> |
| <i>Dolorosa</i> | <i>Llamativa</i> | <i>Vulnerable</i> |
- Otra de tu creación:*

MOVIMIENTOS

Comienzas el juego con los movimientos **papeleo** y **trimestrales**.

PAPELEO: Cuando no completes una tarea de la junta en el tiempo que te han indicado, tira +Capital. Con 10+, la junta no está contenta, pero puedes describir las circunstancias en las que se aplacan. Con 7-9, el MC tacha una de las agendas de la junta durante la siguiente sesión, a su elección. Con fallo, el MC tacha una de las agendas de la junta y, además, puede darte otras indicaciones.

TRIMESTRALES: Al comienzo de la sesión o cuando hayas completado las tareas obligatorias de la junta, tira +Capital. Con 10+, la junta te asigna dos tareas obligatorias (tú eliges cuáles). Con 7-9, la junta te asigna tres tareas obligatorias (tú eliges solo una). Con fallo, la junta te asigna tres tareas obligatorias, todas elegidas por el MC. La junta te otorga los fondos necesarios para cada tarea por adelantado y espera que las realices en la cantidad de tiempo prescrita por el MC.

PODEROSO CABALLERO ES DON DINERO: Cuando le des cred a alguien, puedes elegir una de las opciones del movimiento de obligación **coaccionar**.

PRESTIGIO: Cuando te reúnas con alguien importante (tú decides quién lo es), tira +Capital. Con éxito, ha oído hablar de ti y tú determinas lo que ha oído. Con 10+, ganas también +1 a la siguiente tirada a la hora de tratar con él. Con fallo, ha oído hablar de ti, pero es el MC quién determina lo que ha oído.

TIEMPO DE COSECHA: Cuando tengas tiempo, no haya figones y ofrezcas cred a alguien para completar una tarea que no quieres hacer tú mismo, tira, añadiendo el cred que gastes. Con 10+, eliges cuatro. Con 7-9, eliges dos. Con un fallo, eliges uno y el MC puede considerarlo como una ocasión de oro.

- La junta no descubre que has estado siguiendo tus propios intereses.
- La tarea no es una emboscada o trampa.
- Recibes el pago completo por realizar la tarea.
- Se completa la tarea.

MOVIMIENTO ESPECIAL (EJECUTIVO): Cuando compartes un momento de intimidad con alguien, ya sea físico o emocional, tira sin añadir ningún estado. Con 10+, ganas todo. Con 7-9, eliges uno.

- La junta de dirección no lo nota, perdiendo la oportunidad de aprovecharse de ello.
- No desarrollas ninguna obligación que se pueda usar para **coaccionarte**.

NOTAS



EL EMPÁTICO está sintonizado con la gente que le rodea y sus emociones. Es capaz de interactuar con las emociones como si fueran campos electroestáticos tangibles, manipulándolos de acuerdo a sus propios intereses.

PUNTOS

FLUJO

DAÑO
 Leve Armadura
 Moderado
 Crítico

EMPÁTICO

NOMBRE:

APARIENCIA:

Elige uno de cada categoría o anota uno propio:

- Ade, Adnan, Aleph, Alima, Asha, Cash, Chanda, Imani, Olivia, Omari, Taika, Taruh, Veer.
- Andrógino, Bestial, Femenino, Fluido, Masculino, Mecánico, Misterioso, Trans.
- A la última moda, Prendas de alta tecnología, Prendas llamativas, Ropa dispareja, Ropa intemporal, Ropa simétrica, Ropas *vintage*.
- Cara bonita, Cara extraña, Faz llamativa, Rasgos delicados, Rostro honesto.
- Bizco, Mirada embaucadora, Mirada inquieta, Mirada penetrante, Ojos brillantes, Ojos misteriosos.
- Cuerpo apolíneo, Cuerpo flexible, Eres puro nervio, Fornido, Compleción _____.
- Árabe, Asiático, Caucásico, Hispano/Latino, Indígena, Negro, _____.

TU ROLLO:

Todo el mundo tiene un rollo (algo que se te da bien hacer y sirve para ganarte la vida, ganando cred). Cuando le expliques a tu MC cuál es tu rollo, este te informará de cuánto cred ganas en los periodos de inactividad. Tu rollo se usa para establecer tu estilo de vida, tus ingresos y explicar cómo conoces a ciertos personajes.

ESTADOS

IRA	CALMA	TRISTEZA	ALEGRÍA	MIEDO	PASIÓN
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					

Reparte +2, +1, +1, 0, 0 y -1 entre los seis estados. Cuando hagas alguna tirada, aplica el modificador de ese estado y tacha una de las casillas inferiores para mostrar los picos de emoción de ese estado. Cuando llegues al máximo de tus picos de emoción, disparas el movimiento **aliviar**. Cuando añadas un pico de emoción, resta otro del estado opuesto.

CREENCIAS

Crea tres creencias. Si una de tus creencias se ve puesta a prueba durante la sesión, ganas 1 PE al final de la misma. Cuando una de tus creencias te mete en problemas, ganas 2 PE al final de la sesión. Si se resuelve una de tus creencias y la cambias después de haber sido puesta a prueba, ganas 3 PE al final de la sesión.

-
-
-

AVANCES

PE:

Cuando intentes algo que te beneficie y falles o cuando ganes PE a causa de tus creencias, tacha una casilla por cada PE obtenido. Cuando llenes las cinco, bórralas todas y elige un avance.

- | | | |
|--------------------------------------|------------------------------------|---|
| +1 Ira <input type="checkbox"/> | +1 Calma <input type="checkbox"/> | Ganas un nuevo movimiento de libreto. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| +1 Alegría <input type="checkbox"/> | +1 Miedo <input type="checkbox"/> | Elimina una obligación debida. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| +1 Tristeza <input type="checkbox"/> | +1 Pasión <input type="checkbox"/> | Ganas un movimiento de otro libreto. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

A partir del quinto avance, también puedes elegir entre las siguientes opciones:

- Ganas +1 a cualquier estado (máx. +3).
- Elige otra opción adicional de la sección «El flujo».
- Crea otro protagonista distinto y juega con él.
- Cambia a otro libreto.
- Avanza un movimiento básico.

LA CARGA

Sobre tus hombros recae un gran peso: la capacidad de ver el flujo. Imagina lo que puede significar percibir sin ningún margen de error los cambios emocionales de las personas, incluso si ni ellas mismas son conscientes de ellos. Así es tu vida, siendo testigo de todo ese dolor y amor que nadie más puede experimentar de un modo parecido a ti. ¿Cómo te sientes con esta carga y tus habilidades? ¿Cuál es tu objetivo? (elige 1 o crea la tuya):

- Busco al mejor; los demás no significan nada.
- ¡Busco venganza! Alguien abusó de mi y cuando lo encuentre _____.
- El flujo es una maldición; me desharía de ella encantado si fuera posible.
- Quiero ayudar a los demás siempre que sea posible, impulsándoles a mejorarse a sí mismos y, quizás, a la humanidad.
- Quiero destruirlos y ver cómo arden. Al fin y al cabo, no hay nada que merezca la pena salvar.
- Escribe tu propia respuesta:

EL FLUJO

Comienzas el juego con Flujo 0. El flujo es la energía que obtienes cuando **absorbes** picos de emoción, además del combustible que alimenta tus capacidades. Cuando empleas **imbuir objetos** o recreas sucesos pasados e interaccionas con las emociones creadas, estás empleando el flujo. ¿Qué hace para ti? (elige 1):

- Cuando me abro al flujo, jamás me pierdo, pues soy capaz de ver las emociones. Ganas el movimiento **buscar emociones**.
- Cuando toco objetos, en ocasiones puedo usar el flujo para cargarlos emocionalmente. Ganas el movimiento **imbuir objeto**.
- Lo empleo para mis propios y maliciosos fines. Eres capaz de infligir *Daño 2* siempre que alguien te dé permiso para tocar su piel desnuda y tengas, en realidad, intenciones de causarle daño.
- Lo comprendo a la perfección. Gano un punto adicional de *Flujo* cuando **absorbo**.
- Me protege; mientras no lleves ropas protectoras de ningún tipo, tienes *Armadura 1*. Si ya usas otra *Armadura*, puedes elegir cuál empleas.

PREGUNTAS DE OBLIGACIÓN

Puedes usar las cuestiones siguientes para establecer relaciones de obligación con otros jugadores si así lo quieres, o desarrollar estas relaciones por vuestra cuenta.

- Si alguien te pilló manipulando las emociones de un tercero sin que este lo supiera y se lo llamó, tienes una obligación hacia él.
- Si has utilizado el flujo con alguien para lograr un consuelo mutuo en un momento de necesidad para ambos, tenéis una obligación el uno con el otro.
- Si usaste el flujo para consolar a alguien en un momento difícil de su vida, tiene una obligación hacia ti.

EQUIPO

Tienes 3 cred, suficientes mudas de ropa apropiadas para tu aspecto y un arma de cada categoría:

Arma principal:

- Espada de energía (*Daño 3, Toque, Sangrienta*).
- Pistolón flechette con dardos venenosos (*Daño 2, Corto, Área, Recarga, Ruidoso, Venenoso*).
- Revólver de plasma (*Daño 2, Corto, Recarga, Ruidoso*).
- Rifle de plasma recortado (*Daño 3, Largo, Recarga, Sangriento*).

Arma secundaria:

- Disruptor dermal de neuroredes (*Daño A, Toque, Dérmico, Recarga*).
- Minidagas térmicas (*Daño 2, Toque, Ígneo, Ocultable, Sangrienta*).

CIBERNÉTICA

¿Cómo conseguiste tus implantes? ¿Mataste por ellos, los robaste o tienes una deuda de obligación o cred? Completa los detalles con el MC.

Puedes comenzar con tantos implantes como quieras. En cada implante que elijas, tendrás la cantidad de etiquetas que se indica a continuación:

Ojo (3 etiquetas):

Oído (3 etiquetas):

Brazo (1 etiqueta):

Pierna (1 etiqueta):

Interfaz (2 etiquetas):

Torso (1 etiqueta):

(*Otro de tu creación*):

ETIQUETAS NEGATIVAS

Asigna una etiqueta negativa a cada implante con el que empieces. Explica al MC en qué consisten tus implantes y etiquetas negativas cuando presentes a tu protagonista.

<i>Adictiva</i>	<i>Errática</i>	<i>Temblores</i>
<i>Dolorosa</i>	<i>Llamativa</i>	<i>Vulnerable</i>
<i>Otra de tu creación:</i>		

CONSENTIMIENTO

Este libreto se centra, al menos parcialmente, en torno al tópico del consentimiento. Tienes la capacidad de actuar sin pedir permiso a los demás y deberías sopesar lo que eso significa en relación a los otros jugadores y a toda la gente que existe en la ficción. Cómo y cuándo usas tus poderes dice mucho sobre ti mismo. ¿Usas tus poderes... (elige tantas como sea apropiado)

- ...sobre amigos, cuando estos te lo piden?
- ...sobre amigos, incluso si estos no te lo piden?
- ...sobre cualquiera que pueda ser un problema?
- ...sobre tus enemigos, cuando te amenazan?

MOVIMIENTOS

Comienzas el juego con los movimientos **aliviar la carga** y otro de tu elección.

ALIVIA LA CARGA: Cuando estés en una situación que pueda suponer un riesgo físico, emocional o espiritual por culpa de tu carga, ganas *Flujo* +1.

ABSORBER: Cuando intencionadamente echas mano a las emociones que te rodean, elige a uno de los presentes. Si es un PJ, escoge una de sus emociones y borra todos sus picos de emoción. Si es un PNJ, el MC te dirá qué puedes absorber de él antes de tirar; si aceptas, tira. Con 10+, eliges tres. Con 7-9, eliges dos. Con fallo, eliges uno, pero también recibes *Daño 1 PA*.

- Ganas un punto de *Flujo*.
- La persona no es consciente de tu manipulación.
- No sufres un estallido de esa emoción.

■ Puedes borrar o rellenar por completo todos los picos de emoción de un estado distinto al que inicialmente absorbeste, a tu elección.

ADICTO EMOCIONAL: Una vez por sesión, puedes manipular o suprimir una emoción en ti mismo o en otra persona que puedas ver. Al hacerlo, eliminas un pico de emoción en el estado afectado del blanco y añades dos a otro estado distinto.

BUSCAR EMOCIONES: Cuando leas los residuos emocionales de un área o reconstruyas sucesos ya pasados, tira. Con 10+, ganas *Flujo* +1 y el MC te proporcionará un detalle emocional preciso asociado a lo sucedido en ese lugar. Con 7-9, obtienes una impresión general o pequeñas pistas sobre lo ocurrido. Con fallo, además de lo que indica el MC, sufres un estallido de la emoción más apropiada para lo sucedido o sufres *Daño 1 PA*.

EXPULSAR: Cuando canales y lances hacia el exterior el *Flujo* de tu interior, tira +Flujo. Con 10+, eliges dos. Con 7-9, eliges uno.

- Excluyes a alguien entre los afectados por **expulsar**.
- Evitas que se te note o llamar la atención.
- Infliges *Daño 1 (Corto, Área, PA)* a todos los presentes.

■ Provocas un estallido de la emoción que elijas en todos los presentes.

IMBUIR OBJETO: Cuando canales la energía del flujo sobre un objeto, tira, añadiendo +1 por cada punto de *Flujo* que decidas invertir. Con éxito, cuando alguien toque el objeto imbuido, la carga se disipa y eliges uno:

- Deduces cuál es su relación con _____.
- La víctima sufre *Daño H*, relacionado con uno de tus propios recuerdos.
- Percibes qué sensación siente, así como cualquier recuerdo o impresión asociados.
- Puedes guardar un punto emocional; puedes gastarlo más adelante (1:1) para ayudar o molestar a pesar de cualquier barrera que normalmente lo impida, incluyendo la distancia.

Con 7-9, también imbuyes dentro de la carga una parte de ti que no querías incluir, como un recuerdo, una emoción o un secreto. El objetivo elige de qué se trata.

TRANQUILIZAR: Cuando uses el movimiento sondear, puedes hacer también las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es tu recuerdo más fuerte y qué sensación te despierta?
- ¿De qué te sientes más responsable?
- ¿Qué desearías poder contar a alguien?
- ¿Quién te hace sentir más _____?
- Si yo te pidiera _____, ¿cómo te sentirías?

MOVIMIENTO ESPECIAL (EMPÁTICO): Cuando compartes un momento de intimidad con alguien, ya sea físico o emocional, ganas *Flujo* +1 y puedes realizar una de las preguntas del movimiento tranquilizar, independientemente de si conoces ese movimiento o no.



La principal fuerza motriz que impulsa a **EL JURAMENTADO** es su dedicación a que los demás respeten sus obligaciones. En *The Veil* este código de honor está muy enraizado en la sociedad a la que perteneces y, como juramentado, tu deber es protegerlo.

PUNTOS

DAÑO

Leve Armadura

Moderado

Crítico

JURAMENTADO

NOMBRE:

APARIENCIA:

Elige uno de cada categoría o anota uno propio:

- Aitana, Binesi, Din, Haji, Isidora, Miigwin, Morrigan, Sebastián, Te Aroha, Varuni, Zoe.
- Andrógino, Bestial, Femenino, Fluido, Masculino, Mecánico, Misterioso, Trans.
- Medio desnudo, Ropa ornamental, Prendas recargadas, Ropa de baja tecnología, Ropa fácil de remendar, Ropas de camuflaje, Ropas prácticas, Traje ergonómico, Traje profesional.
- Cara bonita, Cara odiosa, Faz expresiva, Faz inexpresiva, Rasgos anodinos, Rostro amable, Rostro claro.
- Mirada anhelante, Mirada implacable, Mirada melancólica, Mirada nacarada, Ojos bonitos, Ojos fieros, Ojos vacíos, Ojos vigilantes.
- Alto, Complejión hercúlea, Cuerpo infantil, Fortachón, Musculoso, _____.
- Árabe, Asiático, Caucásico, Hispano/Latino, Indígena, Negro, _____.

TU ROLLO:

Tu rollo consiste en hacer cumplir las deudas de honor; tendrás que hablarlo con el MC para determinar cuánto cred deberías ganar cada vez que realices uno de estos trabajos. En función de la tarea específica, podría cambiar la cantidad de cred obtenida. En ocasiones también podrías recibir cred por adelantado, con el objetivo de facilitarte la tarea. Por eso, es necesario colaborar con el MC hasta alcanzar un acuerdo que tenga sentido para la ficción. Después, usa tu rollo para establecer tu estilo de vida y explicar cómo conoces a los otros personajes.

ESTADOS

IRA	CALMA	TRISTEZA	ALEGRÍA	MIEDO	PASIÓN
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					

Reparte +2, +1, +1, 0, 0 y -1 entre los seis estados. Cuando hagas alguna tirada, aplica el modificador de ese estado y tacha una de las casillas inferiores para mostrar los picos de emoción de ese estado. Cuando llegues al máximo de tus picos de emoción, disparas el movimiento **alviar**. Cuando añadas un pico de emoción, resta otro del estado opuesto.

CREENCIAS

Crea tres creencias. Si una de tus creencias se ve puesta a prueba durante la sesión, ganas 1 PE al final de la misma. Cuando una de tus creencias te mete en problemas, ganas 2 PE al final de la sesión. Si se resuelve una de tus creencias y la cambias después de haber sido puesta a prueba, ganas 3 PE al final de la sesión.

-
-
-

AVANCES PE:

Cuando intentes algo que te beneficie y falles o cuando ganes PE a causa de tus creencias, tacha una casilla por cada PE obtenido. Cuando llenes las cinco, bórralas todas y elige un avance.

- | | | |
|--------------------------------------|------------------------------------|--|
| +1 Ira <input type="checkbox"/> | +1 Calma <input type="checkbox"/> | Ganas un nuevo movimiento de libreto. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| +1 Alegría <input type="checkbox"/> | +1 Miedo <input type="checkbox"/> | Elimina una obligación debida. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| +1 Tristeza <input type="checkbox"/> | +1 Pasión <input type="checkbox"/> | Ganas un movimiento de otro libreto. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| | | Elige una opción adicional de «entorno y atmósfera». <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

A partir del quinto avance, también puedes elegir entre las siguientes opciones:

- Ganas +1 a cualquier estado (máx. +3). Crea otra **herramienta del oficio**.
- Crea otro protagonista distinto y juega con él. Cambia a otro libreto.
- Avanza un movimiento básico. **El arte del cazador** siempre te da un punto.

OBLIGACIÓN

Eres uno de los agentes de la institución/organización encargada de que se respeten las deudas de obligación. Cuando alguien se niega a saldar una deuda, recae sobre ti la responsabilidad de solucionar el problema.

El lugar donde trabajas es único porque... (elige 1)

- ...es la única autoridad existente cuando alguien no respeta sus obligaciones.
- ...es un lugar seguro donde la gente puede hallar asilo. El Velo no existe en este lugar.
- ...un próspero mercado, prácticamente autogobernado, ha crecido a su alrededor.

El lugar donde trabajas es respetado porque... (elige 1)

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> ...es parte de la cultura y sociedad. | <input type="checkbox"/> ...es un lugar misterioso. |
| <input type="checkbox"/> ...es parte de la tradición. | <input type="checkbox"/> ...es un lugar que impone miedo. |

Elige entre tres y cinco rasgos del entorno y atmósfera:

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Agua corriente | <input type="checkbox"/> Paredes de acero inoxidable y cristal |
| <input type="checkbox"/> Animales | <input type="checkbox"/> Piezas únicas de arte |
| <input type="checkbox"/> Antiguas rarezas como decoración | <input type="checkbox"/> Roca volcánica |
| <input type="checkbox"/> Arroyos con agua dulce | <input type="checkbox"/> Santuario seguro |
| <input type="checkbox"/> Colosal e invulnerable | <input type="checkbox"/> Sexo |
| <input type="checkbox"/> Espejos por todas partes | <input type="checkbox"/> Sistemas biomecánicos |
| <input type="checkbox"/> Fe y rituales | <input type="checkbox"/> Sistemas de filtración muy avanzados |
| <input type="checkbox"/> Fragancias olorosas | <input type="checkbox"/> Un dojo tranquilo |
| <input type="checkbox"/> Fuentes decadentes | <input type="checkbox"/> Un estanque tranquilo |
| <input type="checkbox"/> Geishas | <input type="checkbox"/> Un soto de árboles |
| <input type="checkbox"/> Grandes depósitos de alimentos | <input type="checkbox"/> Una gruta o cueva |
| <input type="checkbox"/> Holopantallas | <input type="checkbox"/> Una roca muy antigua |
| <input type="checkbox"/> Jardines ornamentales | <input type="checkbox"/> Vegetación auténtica |
| <input type="checkbox"/> Libertad personal | <input type="checkbox"/> Vegetación falsa |
| <input type="checkbox"/> Música | <input type="checkbox"/> Vida no mecánica |

Mucha gente acude al lugar y, con el tiempo, algunos de ellos se han convertido en tus amigos más íntimos. Detalla tres de ellos, dándoles un nombre (Bloque, Case, Cifra, Trínity, Switch, _____) y un papel (guardián, fundador, amante, camarero, especialista en comunicaciones, autonombrado guía, curandero, centinela, pirata informático, bibliotecario, _____).

-, mi
-, mi
-, mi

Todo el mundo en vuestra sociedad siente en algún momento el peso de las obligaciones. Tú no creaste estos castigos por faltar a las deudas de honor, pero sí es tu responsabilidad aplicarlos.

Elige entre tres y cinco circunstancias que crean una deuda de honor en vuestra sociedad, así como el castigo asociado a romperlas. Se crea una obligación...

- ...cuando alguien comete una injusticia sobre la sociedad.
- ...cuando cometes un error y eso Daña a otro.
- ...cuando entras al servicio de otra persona.
- ...cuando entregas una posesión a otro sin un intercambio de cred.
- ...cuando ofendes el honor de alguien.
- ...cuando otra persona te acoge y alimenta.
- ...cuando otra persona te protege del Daño.
- ...cuando otra persona te salva la vida.
- ...cuando proporcionas a otra persona información vital.
- ...cuando un acuerdo entre dos personas se rompe.

Y los castigos son:

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Desfiguración | <input type="checkbox"/> Penitencia mediante sacrificios |
| <input type="checkbox"/> Detención | <input type="checkbox"/> Rezos y meditación |
| <input type="checkbox"/> Exilio | <input type="checkbox"/> Trabajos forzosos |
| <input type="checkbox"/> Ejecución | <input type="checkbox"/> Violencia punitiva |
| <input type="checkbox"/> Humillación pública | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Juicio por combate | |

TU OBLIGACIÓN

¿Por qué es tan importante para ti hacer esta labor?

- El responsable anterior salvó mi vida.
- El responsable rectificó una situación donde yo estaba siendo perjudicado (o mi familia/ seres amados).
- Le debo a la sociedad y a mi propio honor encargarme de que se hagan estas tareas.
- Mi familia siempre ha sido quien se encarga de estos asuntos.

PREGUNTAS DE OBLIGACIÓN

Puedes usar las cuestiones siguientes para establecer relaciones de obligación con otros jugadores si así lo quieres, o desarrollar estas relaciones por vuestra cuenta.

- Si alguien guarda un secreto sobre el motivo por el que haces esta tarea, sin contarlo a nadie, tienes una obligación hacia él.
- Si dejaste que alguien escapase o redujese un castigo por no respetar sus deudas de honor, tiene una deuda de obligación hacia ti.
- Si has entrenado a alguien para que sea capaz de defenderse cuando tú no estás presente, tiene una deuda de obligación hacia ti.

EQUIPO

Comienzas el juego con 2 cred, suficientes mudas de ropa apropiadas para tu aspecto, incluyendo una pieza protectora de *Armadura 1*, un arma del oficio con tu símbolo personal grabado y un arma secundaria (rellena los detalles de todos estos objetos).

Armas del oficio:

- Arco térmico (*Daño 2, Corto, Lento, Recarga*).
- Espada arcaica de gran calidad (*Daño 2, Toque, PA*).
- Lanzacohetes térmico (*Daño 4, Corto, Área, Recarga, Sangriento*).
- Rifle de francotirador (Daño 3, Largo/Muy largo [*Daño +1 a Muy largo alcance*], *Recarga, Silencioso*).

Arma secundaria:

- Dagas plegables (*Daño 2, Corto/Toque, Infinitas*).
- Garrote de partículas oculto (*Daño 3, Cerrado, PA, Discreto*).
- Subfusil flechette (*Daño 2, Corto, Área, Recarga, Ruidoso*).

CYBERNÉTICA

¿Cómo conseguiste tus implantes? ¿Mataste por ellos, los robaste o tienes una deuda de obligación o cred? Completa los detalles con el MC.

Puedes comenzar con tantos implantes como quieras. En cada implante que elijas, tendrás la cantidad de etiquetas que se indica a continuación:

- Ojo (3 etiquetas):*
- Oído (3 etiquetas):*
- Brazo (1 etiqueta):*
- Pierna (1 etiqueta):*
- Interfaz (2 etiquetas):*
- Torso (1 etiqueta):*
- (Otro de tu creación):*

ETIQUETAS NEGATIVAS

Asigna una etiqueta negativa a cada implante con el que empieces. Explica al MC en qué consisten tus implantes y etiquetas negativas cuando presentes a tu protagonista.

- | | | |
|-----------------|------------------|-------------------|
| <i>Adictiva</i> | <i>Errática</i> | <i>Temblores</i> |
| <i>Dolorosa</i> | <i>Llamativa</i> | <i>Vulnerable</i> |
- Otra de tu creación:*

MOVIMIENTOS

Comienzas el juego con los movimientos **deber**, **honor** y otro de tu elección.

DEBER: Cuando comiences una sesión de juego sin una tarea que implique imponer un castigo por no haber honrado una obligación, elige una de las opciones siguientes y, con la ayuda del MC, introducido en la ficción según sea apropiado:

- Entregar o recibir un paquete/mensaje.
- Infiltración o asesinato.
- Sabotear o hacer presión.
- Salvaguardar o poner en peligro.

HONOR: Cuando sientas dudas a la hora de imponer un castigo o reprender a alguien que no ha honrado sus obligaciones, e intentas imponer una sanción menos punitiva, tira. Con 10+, puedes elegir una de las opciones siguientes. Con 7-9, puedes elegir una también, pero habrá duras consecuencias por tu relucancia.

- Puedes elegir entre aceptar una obligación, cred o cambiar la pena por otra cosa.
- Puedes hacer una excepción en este caso y conmutar la pena a otra cosa, pero debes tener buenas razones.

ABSOLUCIÓN: Cuando intimes con un objetivo con la intención de estudiarlo, tira. Con 10+, ganas tres puntos. Con 7-9, ganas un punto. Mientras lo estudias, puedes gastar estos puntos (1:1) para realizar las siguientes preguntas:

- ¿Cuál fue tu peor momento?
- ¿Cuáles son las vulnerabilidades de tu mente o alma?
- ¿De qué quieres ser perdonado y quién debería hacerlo?
- ¿Qué sufrimiento escondes a los demás?

EL ARTE DEL CAZADOR: Cuando asimiles toda la información existente sobre un objetivo, tira. Con 10+, generas dos puntos. Con 7-9, generas un punto. Puedes gastar estos puntos (1:1) cuando das caza de forma activa al objetivo para:

- Descubrir su localización o un punto débil en su vida que puedas explotar para hacerlo.
- Determinar qué le hace sentirse seguro o cuáles son sus temores.
- Determinar qué medidas de seguridad tiene y el grado de amenaza que son para ti.
- Discernir su mayor debilidad o su punto fuerte.

HERRAMIENTAS DEL OFICIO: Llevas encima un objeto diseñado expresamente para generar una respuesta emocional. Cuando emplees este objeto de la forma en que ha sido diseñado, tira. Con 10+, provocas un estallido de emoción, tal y como pretendías. Con 7-9, solo logras impresionar, desalentar o asustar al objetivo.

PREPARADO: Cuando estás en inferioridad numérica e intentas **neutralizar**, generas un punto adicional con el éxito.

MOVIMIENTO ESPECIAL (JURAMENTADO): Cuando compartes un momento de intimidad con alguien, ya sea físico o emocional, descubres las obligaciones que tiene hacia otra gente; también puedes hacerle una de las preguntas del movimiento **absolución**, incluso si no lo conoces todavía.

ONOMÁSTICO

NOMBRE:

APARIENCIA:

Elige uno de cada categoría o anota uno propio:

- Acair, Baen, Calder, Crisdean, Eairrsidh, Jagmeet, Kellan, Naiaria, Reta, Urian.
- Andrógino, Bestial, Femenino, Fluido, Masculino, Mecánico, Misterioso, Trans.
- Prendas atemporales, Ropa recargada, Ropa atrevida, Ropa de imitación, Ropa de segunda mano, Ropas de talla equivocada, Vestimenta exclusiva.
- Cara escultural, Faz desgastada por el tiempo, Faz sugerente, Rostro impasible, Rostro revelador, Rostro sublime.
- Ojos felinos, Ojos sabios, Mirada cansada, Mirada dura, Mirada honesta, Mirada misteriosa.
- Alto y esbelto, Compleción menuda, Estás en los huesos, Esbelto, Gordo, _____.
- Árabe, Asiático, Caucásico, Hispano/Latino, Indígena, Negro, _____.

TU ROLLO:

Todo el mundo tiene un rollo (algo que se te da bien hacer y sirve para ganarte la vida, ganando cred). Cuando le expliques a tu MC cuál es tu rollo, este te informará de cuánto cred ganas en los periodos de inactividad. Tu rollo se usa para establecer tu estilo de vida, tus ingresos y explicar cómo conoces a ciertos personajes.

ESTADOS

IRA	CALMA	TRISTEZA	ALEGRÍA	MIEDO	PASIÓN
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					

Reparte +2, +1, +1, 0, 0 y -1 entre los seis estados. Cuando hagas alguna tirada, aplica el modificador de ese estado y tacha una de las casillas inferiores para mostrar los picos de emoción de ese estado. Cuando llegues al máximo de tus picos de emoción, disparas el movimiento **aliviar**. Cuando añadas un pico de emoción, resta otro del estado opuesto.

CREENCIAS

Crea tres creencias. Si una de tus creencias se ve puesta a prueba durante la sesión, ganas 1 PE al final de la misma. Cuando una de tus creencias te mete en problemas, ganas 2 PE al final de la sesión. Si se resuelve una de tus creencias y la cambias después de haber sido puesta a prueba, ganas 3 PE al final de la sesión.

-
-
-

AVANCES

PE:

Cuando intentes algo que te beneficie y falles o cuando ganes PE a causa de tus creencias, tacha una casilla por cada PE obtenido. Cuando llenes las cinco, bórralas todas y elige un avance.

+1 Ira <input type="checkbox"/>	+1 Calma <input type="checkbox"/>	Ganas un nuevo movimiento de libreto. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
+1 Alegría <input type="checkbox"/>	+1 Miedo <input type="checkbox"/>	Elimina una obligación debida. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
+1 Tristeza <input type="checkbox"/>	+1 Pasión <input type="checkbox"/>	Ganas un movimiento de otro libreto. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

A partir del quinto avance, también puedes elegir entre las siguientes opciones:

Ganas +1 a cualquier estado (máx. +3). <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Abre tu cibertomo. <input type="checkbox"/>
Crea otro protagonista distinto y juega con él. <input type="checkbox"/>	Cambia a otro libreto. <input type="checkbox"/>
Avanza un movimiento básico. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Descubre un nuevo rasgo de tu Santuario. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

SANTUARIO

Cuando la orden cayó, uno de los refugios no fue descubierto. Determina cómo lo encontraste y hazte a la idea de que es tu fortaleza. Has adaptado su interior a tus propias necesidades y, además, es tu hogar. Elige tres:

- Kilómetros y kilómetros de cableado, por todo el interior del santuario, así como por el exterior.
- Las piezas de cientos de instrumentos de tecnología ya obsoleta están integradas en la estructura.
- Las tripas destrozadas de un vehículo siniestrado o un edificio ruinoso.
- Los fantasmas/espectros de tus antiguos hermanos de la orden.
- Tecnología capaz de replicar cualquier tipo de alimento que desees.
- Un camino que conduce a antiguas bóvedas subterráneas, cavernosas, infinitas y llenas de eco.
- Un camino que conduce a otro santuario, donde miles de los tuyos yacen como esqueletos.
- Un camino que conduce a un lugar alienígena, lleno de tecnologías desconocidas, estructuras cambiantes y símbolos de significado impreciso.
- Un catálogo digital, perfectamente conservado, mostrando a los seres humanos como antaño fueron.
- Un instrumento de comunicación no conectado al Velo.
- Un laberinto, misterioso y mal comprendido, con docenas de túneles interconectados.
- Una antigua bomba u obús que aún no ha explotado. Elige: está viva, es inerte, ¿quién sabe?
- Una forma de acceder al hogar de cualquier persona, por muy bien defendido que esté.
- Una voz que solo se comunica contigo.

LOS ICONOCLASTAS

Vienen a por ti. Nunca se detendrán y ya han destruido al resto de tu orden. Bajo sus disfraces, su aspecto recuerda a... (elige uno o crea tu propia respuesta)

- ...ángeles o demonios.
- ...insectos o máquinas.
- ...aves o personas
- ...sombras o luz pura.
- ...bestias o reptiles.
- ...tu miedo o fantasía más profunda.
- ...el pasado o el futuro
-

Pero (elige dos)...

- ...dejan tras de sí un rastro macabro.
- ...flotan sobre el suelo.
- ...hacen sonidos inhumanos.
- ...no tienen cara.
- ...no tienen expresividad.
- ...son invisibles o imperceptibles.
- ...su cabeza es como la de un animal.
- ...sus cuerpos son de extraños materiales.
- ...sus voces solo se oyen en tu mente.
- ...tienen algo extraño unido.
- ...tienen cuencas vacías en vez de ojos.
- ...tienen rostros humanos.
- ...vienen y van de formas inexplicables.

MOVIMIENTO ESPECIAL (ONOMÁSTICO)

Cuando compartes un momento de intimidad con alguien, ya sea físico o emocional, todos os trasladáis al santuario, independientemente de las circunstancias, y se activa de inmediato el movimiento **asilo** como si hubieras sacado 10+.

EL CIBERTOMO

Comienzas el juego con un cibertomo. Es el único vestigio de información que lograste salvaguardar de los iconoclastas. Vienen a por ti... y a por él. Hasta ahora, no has sido capaz de determinar cómo abrirlo (elige uno cuando adquieras el avance):

- Contiene los secretos de los iconoclastas; sus contenidos podrían destruirlos.
- Incluye la información que necesitas para encontrar y abrir las bóvedas de la orden, en donde se alberga lo que queda de sus secretos ocultos.
- Las pistas que la orden estaba reuniendo sobre una amenaza mucho mayor y más peligrosa que los iconoclastas.
- Lo que queda de algo muy antiguo.
-

COMPONENTES

Los onomásticos ejercen su poder sobre sus enemigos descubriendo sus nombres verdaderos. Al estudiar los principales eventos en la vida de un individuo, reúnen los Componentes que necesitan para discernir su nombre verdadero. Al pronunciar un nombre verdadero, son capaces de manipular a ese individuo de formas imposibles.

Cuando descubras información sobre los principales sucesos en la vida de un individuo, bien porque te los cuenten, bien porque los determines de otra forma, apunta que tienes un componente específico de su nombre auténtico. Puedes conocer un máximo de tres componentes a la vez.

COMPONENTES

PREGUNTAS DE OBLIGACIÓN

Puedes usar las cuestiones siguientes para establecer relaciones de obligación con otros jugadores si así lo quieres, o desarrollar estas relaciones por vuestra cuenta.

- Si alguien te salvó (o te ayudó a escapar) de los iconoclastas sin pedir nada a cambio, tienes una obligación hacia él.
- Si alguien te revela los principales hitos de su existencia, permitiéndote obtener algún Componente de su nombre verdadero, tienes una obligación hacia él por cada componente que obtengas.
- Si has dejado que alguien se ocultase en tu santuario para protegerse de algún peligro, tiene una obligación hacia ti.

EQUIPO

Comienzas el juego con 1 cred, suficientes mudas de ropa apropiadas para tu aspecto, el uniforme de tu orden (*Armadura 1*), el cibertomo y un arma construida a base de mezclar otras piezas (detállala):

- Un bumerán térmico (*Daño 2, Corto, Ígneo, Lento*).
- Un revólver antiguo con silenciador (*Daño 2, Corto, Recarga, Silencioso*).
- Una espada interceptora (*Daño 2 A, Toque, Interceptación*).
- Una porra de plasma (*Daño 1, Toque, PA, Sangrienta*).

CIBERNÉTICA

¿Cómo conseguiste tus implantes? ¿Mataste por ellos, los robaste o tienes una deuda de obligación o cred? Completa los detalles con el MC.

Puedes comenzar con tantos implantes como quieras. En cada implante que elijas, tendrás la cantidad de etiquetas que se indica a continuación:

Ojo (3 etiquetas):
Oído (3 etiquetas):
Brazo (1 etiqueta):
Pierna (1 etiqueta):
Interfaz (2 etiquetas):
Torso (1 etiqueta):
(Otro de tu creación):

ETIQUETAS NEGATIVAS

Asigna una etiqueta negativa a cada implante con el que empieces. Explica al MC en qué consisten tus implantes y etiquetas negativas cuando presentes a tu protagonista.

<i>Adictiva</i>	<i>Errática</i>	<i>Temblores</i>
<i>Dolorosa</i>	<i>Llamativa</i>	<i>Vulnerable</i>
<i>Otra de tu creación:</i>		

MOVIMIENTOS

Comienzas el juego con los movimientos **nombre verdadero** y otro de tu elección.

NOMBRE VERDADERO: Cuando puedas ver a alguien que desees manipular con el misterioso poder de tu desaparecida orden, pronuncia su nombre verdadero y tira +Componentes (debes tener, al menos un Componente suyo para poder tirar). Con 10+, ganas tres puntos. Con 7-9, ganas un punto. Si aceptan tu manipulación, puedes gastar estos puntos (1:1) sin problemas; si no, deberás tenerlos en línea de visión. Los Componentes usados se consumen, perdiendo para siempre su poder sobre dicho individuo.

- Aplicar +1 o -1 a su siguiente tirada.
- **Ayudarlo o molestarlo**, da igual la distancia o barreras que se interpongan.
- Comunicarte con él, da igual la distancia o barreras que se interpongan.
- Hacer que se olvide de lo que está haciendo.
- Infligir o ignorar *Daño 1 (PA)*.

ARMADURA DE LA FE: Mientras poseas el cibertomo, ganas los beneficios de *Armadura +1*. A la hora de determinar si esta protección evita el daño, debes describirlo como una serie de circunstancias inexplicables que evitan que el *Daño* te afecte.

ASILO: Cuando pronuncies el nombre verdadero de tu santuario, tira. Con éxito, regresas a él, dejando o sin dejar una explicación clara de cómo has llegado y... Con 10+, elige dos. Con 7-9, elige uno.

- ...curas todo el *Daño* (cuesta dos opciones).
- ...puedes llevarte a alguien contigo.
- ...puedes trasladarte a otro lugar.
- ...sigues pudiendo ver y escuchar lo que sucede en el lugar que abandonaste.

GUERRERO SAGRADO: Cuando te enfrentes a lo antinatural, perverso o deformado, tira. Con éxito, el MC te dirá cuál crees que es su debilidad. Con 10+, te dará todos los detalles sobre las debilidades que has percibido. Con 7-9, es solo una posibilidad, sin certeza absoluta.

LEER EL ALMA: Cuando **analizas**, puedes realizar una de estas preguntas además de las normales.

- ¿A quién de los presentes debería preguntar, si es que lo sabe alguno?
- ¿Los iconoclastas andan cerca?
- ¿Quién de los presentes me oculta secretos?
- ¿Quién de los presentes tiene más miedo?



EL ONOMÁSTICO es el último de los suyos. Tu orden, antaño, fue una parte integral del Velo y el mundo; hoy, sin embargo, el tiempo os ha olvidado. Perseguidos y destruidos por los iconoclastas, eres el último de la orden con vida. La última persona que existe con el poder de los nombres verdaderos y responsable de proteger el último de los cibertomos.

PUNTOS

DAÑO
<input type="checkbox"/> Leve <input type="checkbox"/> Armadura
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Moderado
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Crítico
.....
.....
.....
.....
.....



Cuando llegó el futuro, traje consigo toda una nueva era de la tecnología. Lo digital y lo físico empezaron a mezclarse, hasta el punto de difuminar la línea entre ambos. Sin embargo, es imposible detener a la naturaleza; esta siempre encuentra un camino. No importa dónde estuvieses en esta era del cromo... al final, te acabó encontrando y tú eres su respuesta: **EL PRÓDIGO**.

PUNTOS

DAÑO
 Leve Armadura
 Moderado
 Crítico

ESENCIA

ANCLAS

PRÓDIGO

NOMBRE:

APARIENCIA:

Elige uno de cada categoría o anota uno propio:

- Belén, Henri, Ilma, Lisbet, Reeta, Rei, Siro, Torben, Twain, Xylom, Yesenia, Yuval.
- Andrógino, Bestial, Femenino, Fluido, Masculino, Mecánico, Misterioso, Trans.
- Ciberropa, Modelo exclusivo, Prendas de alta tecnología, Ropa llamativa, Ropa vintage, Ropas de clase trabajadora, Ropas ostentosas.
- Cara amable, Cara inteligente, Rasgos a la última moda, Rasgos duros, Rasgos imponentes, Rostro sagaz, Rostro sincero.
- Mirada cáustica, Mirada hiriente, Mirada traicionera, Mirada vacua, Ojos brillantes, Ojos claros, Párpados caídos, Tuerto.
- Cuerpo lleno de vida, Cuerpo musculoso, Enorme, Flacucho y desgarbado, Peludo, _____.
- Árabe, Asiático, Caucásico, Hispano/Latino, Indígena, Negro, _____.

TU ROLLO:

Todo el mundo tiene un rollo (algo que se te da bien hacer y sirve para ganarte la vida, ganando cred). Cuando le expliques a tu MC cuál es tu rollo, este te informará de cuánto cred ganas en los periodos de inactividad. Tu rollo se usa para establecer tu estilo de vida, tus ingresos y explicar cómo conoces a ciertos personajes.

ESTADOS

IRA	CALMA	TRISTEZA	ALEGRÍA	MIEDO	PASIÓN
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					

Reparte +2, +1, +1, 0, 0 y -1 entre los seis estados. Cuando hagas alguna tirada, aplica el modificador de ese estado y tacha una de las casillas inferiores para mostrar los picos de emoción de ese estado. Cuando llegues al máximo de tus picos de emoción, disparas el movimiento **aliviar**. Cuando añadas un pico de emoción, resta otro del estado opuesto.

CREENCIAS

Crea tres creencias. Si una de tus creencias se ve puesta a prueba durante la sesión, ganas 1 PE al final de la misma. Cuando una de tus creencias te mete en problemas, ganas 2 PE al final de la sesión. Si se resuelve una de tus creencias y la cambias después de haber sido puesta a prueba, ganas 3 PE al final de la sesión.

-
-
-

AVANCES **PE:**

Cuando intentes algo que te beneficie y falles o cuando ganes PE a causa de tus creencias, tacha una casilla por cada PE obtenido. Cuando llenes las cinco, bórralas todas y elige un avance.

- | | | |
|--------------------------------------|---|---|
| +1 Ira <input type="checkbox"/> | +1 Pasión <input type="checkbox"/> | Ganas un movimiento de otro libreto. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| +1 Alegría <input type="checkbox"/> | Ganas un nuevo movimiento de libreto. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | Añade una materia prima más con que regenerar tu Hogar. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| +1 Tristeza <input type="checkbox"/> | Elimina una obligación debida. <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | |
| +1 Calma <input type="checkbox"/> | | |
| +1 Miedo <input type="checkbox"/> | | |

A partir del quinto avance, también puedes elegir entre las siguientes opciones:

Ganas +1 a cualquier estado (máx. +3).

Crea otro protagonista distinto y juega con él.

Avanza un movimiento básico.

Añade una cualidad adicional a tu Hogar de la sección «Esencia».

Cambia a otro libreto.

HOGAR

Aunque los demás no parezcan ser conscientes de la conexión que existe entre la humanidad y el entorno natural que os rodea, tú si lo eres. ¿Cómo es el lugar del que procedes, con el cual te identificas y en donde te sientes más a gusto? Elige dos:

- Boscoso Extraño Kárstico
- Costero Fluvial Montañoso
- Desértico Glacial Oceánico

¿Qué cualidades posee tu hogar que encuentras tan ideales que buscas o esperas encontrar en otros sitios? Es... (elige dos)

- Abrupto Generoso Misterioso
- Adaptable Indómito Perseverante
- Armonioso Inescrutable Perspicaz
- Bondadoso Intenso Respetuoso
- Cariñoso Fértil Versátil

Cuando piensas en las cualidades de tu hogar, determina las dos emociones que despierta en ti:

- Alegría Ira Pasión
- Calma Miedo Tristeza

ESENCIA

No importa dónde se encuentre tu hogar y dónde estés tú; llevas contigo algo intrínseco de él. Te permite conservar el vínculo con tu hogar y usar tus demás capacidades especiales. A partir de ahora, denominaremos Esencia a esta posesión. Detalla a continuación en qué consiste exactamente:

Anota que tienes 2 puntos de Esencia al comenzar el juego.

.....

.....

Esta *Esencia* te otorga una serie de capacidades especiales. Sin embargo, cuanto más la uséis tú y los tuyos, más erosiona y daña vuestro hogar. ¿Qué emplea tu hogar como materia prima a la hora de regenerarse o nutrirse?

- Almas Tiempo
- Luz o sombra Un concepto o idea
- Objetos físicos de importancia para otros Una emoción específica
- Recuerdos
- Sueños

¿De qué modo empleas este recurso para reparar los daños producidos en tu hogar? Elige uno:

- Lo alteras Lo cosechas Lo propagas
- Lo consumes Lo profanas Lo sacrificas

A la hora de reparar los daños producidos en tu hogar, usa el movimiento **nutrir**.

ANCLA

Cuando intentes crear un ancla fuera de tu hogar para usar el movimiento **viaducto**, tira. Con 10+, el ancla es fuerte y estable. Con 7-9, elige uno:

- Algo procedente de tu hogar se escapa o libera.
- Alguien que no querrías que supiera dónde te encuentras, lo descubre.
- Arrastras algo a tu hogar.
- Te causa *Daño* crearla.

DOMINIO

¿En dónde se encuentra este hogar?

- Dentro de otros En otro lugar del mundo
- Dentro de mí
- Dentro del Velo
- En los sueños

PREGUNTAS DE OBLIGACIÓN

Puedes usar las cuestiones siguientes para establecer relaciones de obligación con otros jugadores si así lo quieres, o desarrollar estas relaciones por vuestra cuenta.

- Si alguien guarda un secreto tuyo relacionado con tu hogar que podría dañarlo, tienes una obligación hacia esa persona.
- Si alguien tuvo que salvarte de un peligro que desconocías al no existir en tu hogar, tienes una obligación hacia esa persona.
- Si salvaste a alguien usando el conocimiento que solo tú posees del mundo natural, esa persona tiene una obligación hacia ti.

EQUIPO

Comienzas el juego con 2 cred, suficientes mudas de ropa apropiadas para tu aspecto y un arma exótica (determina los detalles, incluyendo el modelo y aspecto):

- Cadena de cuchillas (*Daño 2, Toque, Ruidosa*).
- Navaja suiza sacudidora (*Daño 2, Toque, Discreta, Eléctrica, Silenciosa*).
- Pistola flechette de partículas (*Daño 2, Corto, Recarga, Sangrienta*).
- Porra distorsionadora (*Daño 1, PA, Toque, Distorsión*).

.....

.....

CIBERNÉTICA

¿Cómo conseguiste tus implantes? ¿Mataste por ellos, los robaste o tienes una deuda de obligación o cred? Completa los detalles con el MC.

Puedes comenzar con tantos implantes como quieras. En cada implante que elijas, tendrás la cantidad de etiquetas que se indica a continuación:

Ojo (3 etiquetas):

Oído (3 etiquetas):

Brazo (1 etiqueta):

Pierna (1 etiqueta):

Interfaz (2 etiquetas):

Torso (1 etiqueta):

(Otro de tu creación):

.....

NETIQUETAS NEGATIVAS

Asigna una etiqueta negativa a cada implante con el que empieces. Explica al MC en qué consisten tus implantes y etiquetas negativas cuando presentes a tu protagonista.

<i>Adictiva</i>	<i>Errática</i>	<i>Temblores</i>
<i>Dolorosa</i>	<i>Llamativa</i>	<i>Vulnerable</i>
<i>Otra de tu creación:</i>		

MOVIMIENTOS

Comienzas el juego con los movimientos **nutrir** y otro de tu elección.

NUTRIR: Cuando intentes alimentar o sustentar tu hogar, tira. Con 10+, eliges dos. Con 7-9, eliges uno.

- Comienzas a restaurar lo que se ha perdido.
- Detienes la erosión como está, por un tiempo.
- Ganas dos puntos de *Esencia*.

COMO UNA MADRE PRIMERIZA: Cuando canalices tu *Esencia* hacia el mundo natural mediante contacto (ya sean plantas, animales o cualquier otra cosa de la naturaleza), tira +*Esencia* gastada. Con 10+, eliges dos. Con 7-9, eliges uno.

■ Elige uno de los estados que te despierta tu hogar y provoca un estallido de esa emoción en el objetivo.

■ Extiendes tus sentidos a través del objetivo, como si fuera una parte de ti. Sentirás lo que sienta, escucharás lo que oiga, etc.

■ Puedes tratarlo como si fuera un PNJ con nombre para propósito de movimientos.

COSECHAR: Cuando hables con franqueza con otro para obtener información sobre tu hogar mientras estés dentro de sus confines, tira. Con 10+, pregunta dos. Con 7-9, pregunta uno.

- ¿Cómo ha cambiado el lugar en los últimos días?
- ¿Cuál crees que es la voluntad de este lugar?
- ¿Cuál es tu propósito y por qué sigues aquí?

ELEVACIÓN: Cuando actúes o digas algo que caracterice a tu personaje de forma moralmente positiva (resultado directo de una acción o circunstancia que otra persona pueda considerar moralmente reprochable de no ocurrir), elige una de las siguientes opciones por cada punto de *Esencia* gastado y aplícalas sobre ti.

- Aplica ventaja a tu siguiente tirada.
- Borra todos los picos o provoca un estallido de una emoción asociada a tu hogar, en otro o en ti.
- Gana 1 PE.

IMBUIR: Cuando consumas *Esencia* para interactuar y cambiar un objeto tecnológico de raíz, describe cómo lo haces y tira. Con 10+, eliges dos. Con 7-9, eliges uno. Con fallo, eliges uno y el MC te dirá qué ocurre a continuación.

- Cambias la forma en que se alimenta.
- Cambias su propósito o cómo funciona.
- Cambias su tamaño o dimensiones.

TRANSMISIÓN: Cuando llesves a alguien nuevo a tu hogar y decida quedarse allí, ganas un punto de *Esencia*.

VIADUCTO: Cuando uses tu hogar como atajo a la hora de desplazarte grandes distancias en el espacio-tiempo, tira. Si usas un ancla para guiarte en el proceso, tiras con ventaja. Sin ella, tiras con desventaja. Con 10+, encuentras un camino y llegas allí como querías. Con 7-9 te encuentras con un problema, una complicación o un peligro en el otro lado.

MOVIMIENTO ESPECIAL (PRÓDIGO): Cuando compartes un momento de intimidad con alguien, ya sea físico o emocional, cada uno generáis un punto. Puedes gastar estos puntos (1:1) para tratarlos como si fueran anclas. Tu pareja puede gastar estos puntos para otorgarte ventaja o desventaja en una tirada a su elección, indicando por qué su pensamiento influye en la situación.

VINCULADO



EL VINCULADO. Para algunas personas, el futuro es un lugar solitario. Tú, sin embargo, posees un objeto único en su género; o, quizás, es él quien te posee a ti. No importa cómo se defina esta situación en el juego, algo siempre será cierto: no estás nunca solo, al menos no tan solo como otros habitantes del futuro pueden sentirse.

ANSIA

PUNTOS

DAÑO
 Leve Armadura
 Moderado
 Crítico

NOMBRE:

APARIENCIA:

Elige uno de cada categoría o anota uno propio:

- Anand, Cade, Dejah, Frikev, Jai, Jeet, Mahava, Minoru, Pallas, Samara, Shruti.
- Andrógino, Bestial, Femenino, Fluido, Masculino, Mecánico, Misterioso, Trans.
- Ropa atractiva, Prendas de alta tecnología, Ropa llamativa, Ropa cómoda, Ropa de infarto, Ropa discreta, Ropa muy compleja, Ropa retro.
- Cara bonita, Cara cansada, Faz tortuosa, Pómulos altos, Rasgos excepcionales, Rostro solemne.
- Mirada franca, Mirada hipnótica, Mirada soñadora, Ojos legañosos, Ojos misteriosos, Ojos redondeados.
- Complexión pequeña, Fornido, Musculoso, Nervudo, _____.
- Árabe, Asiático, Caucásico, Hispano/Latino, Indígena, Negro, _____.

TU ROLLO:

Todo el mundo tiene un rollo (algo que se te da bien hacer y sirve para ganarte la vida, ganando cred). Cuando le expliques a tu MC cuál es tu rollo, este te informará de cuánto cred ganas en los periodos de inactividad. Tu rollo se usa para establecer tu estilo de vida, tus ingresos y explicar cómo conoces a ciertos personajes.

ESTADOS

IRA	CALMA	TRISTEZA	ALEGRÍA	MIEDO	PASIÓN
<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>					

Reparte +2, +1, +1, 0, 0 y -1 entre los seis estados. Cuando hagas alguna tirada, aplica el modificador de ese estado y tacha una de las casillas inferiores para mostrar los picos de emoción de ese estado. Cuando llegues al máximo de tus picos de emoción, disparas el movimiento **aliviar**. Cuando añadas un pico de emoción, resta otro del estado opuesto.

CREENCIAS

Crea tres creencias. Si una de tus creencias se ve puesta a prueba durante la sesión, ganas 1 PE al final de la misma. Cuando una de tus creencias te mete en problemas, ganas 2 PE al final de la sesión. Si se resuelve una de tus creencias y la cambias después de haber sido puesta a prueba, ganas 3 PE al final de la sesión.

-
-
-

AVANCES

Cuando intentes algo que te beneficie y falles o cuando ganes PE a causa de tus creencias, tacha una casilla por cada PE obtenido. Cuando llenes las cinco, bórralas todas y elige un avance.

+1 Ira <input type="checkbox"/>	+1 Calma <input type="checkbox"/>	Ganas un nuevo movimiento de libreto. <input type="checkbox"/>
+1 Alegría <input type="checkbox"/>	+1 Miedo <input type="checkbox"/>	Elimina una obligación debida. <input type="checkbox"/>
+1 Tristeza <input type="checkbox"/>	+1 Pasión <input type="checkbox"/>	Ganas un movimiento de otro libreto. <input type="checkbox"/>

A partir del quinto avance, también puedes elegir entre las siguientes opciones:

Ganas +1 a cualquier estado (máx. +3). <input type="checkbox"/>	Añade otra <i>Bendición</i> de la sección «Capacidades». <input type="checkbox"/>
Crea otro protagonista distinto y juega con él. <input type="checkbox"/>	Cambia a otro libreto. <input type="checkbox"/>
Avanza un movimiento básico. <input type="checkbox"/>	Tu objeto gana una etiqueta adicional. <input type="checkbox"/>

EL OBJETO

DIBUJA TU OBJETO

En verdad tu historia empezó cuando te cruzaste con el objeto. No importa lo que fueses antes, pues eso cambió irrevocablemente, de forma repentina o gradual, cuando... (elige 1)

- ...él te eligió o manipuló las circunstancias para llegar a ti.
- ...lo creaste.
- ...lo encontraste.
- ...lo obtuviste en un trato.
- ...lo robaste.
- ...se manifestó a ti en una proyección mental.
- ...se separó de ti como una nueva entidad.
- ...te lo quedaste después de matar a su anterior propietario.

CAPACIDADES

Es posible que no sepas qué es este objeto, pero tras mucho tiempo con él y un estudio detallado, has determinado que tiene cinco etiquetas. Puedes usarlas para definir tu objeto como desees, siempre y cuando no asignes más de tres etiquetas que causen *Daño*.

Tu objeto comienza el juego con **Ansía 1**, además de las cinco etiquetas

Desde que te hiciste con el objeto, te ha cambiado. Puede que para mejor, puede que para peor. Sea lo que sea que te aporte, lo necesitas. Y con tal *Ansía* que te es imposible rechazarlo durante mucho tiempo sin sufrir consecuencias. ¿Qué *Bendición* te ofrece mientras estáis juntos? (elige 1)

- El daño que provoca te sustenta.** La única forma en que puedes curarte es causando daño o ayudando al objeto a infligirlo. Curas un punto de daño por cada uno que provoques.
- Eres más poderoso.** Siempre que vayas a causar daño, puedes infligir *Daño +1* adicional; sin embargo, si lo haces, también aumentas el *Ansía* del objeto en un punto.
- Junto a él, te sientes mejor.** Cuando saques 12+ en cualquier estado excepto Pasión, puedes sustituir el pico de emoción en dicho estado por otro de Pasión, siempre que seas capaz de justificarlo en la ficción. Si esto provoca un estallido de Pasión, borra todos los picos de emoción y otorga a tu objeto *Ansía +1*, en vez de disparar el movimiento **aliviar**.
- Mientras exista, la muerte no puede alcanzarte.** Sin embargo, cada vez que deberías morir, tacha un movimiento de tu hoja de personaje, básico o de otro tipo. Lo pierdes para siempre.
- Te protege lo mejor que puede.** Apunta *Armadura 1*. No es posible ignorar esta armadura de ningún modo mientras el objeto te proteja (dales forma a los detalles).
- Vuestro vínculo es muy profundo.** Ganas el movimiento **resonancia**.

SI NOS SEPARAMOS...

Separados, solo eres **tú mismo** (el objeto no puede ejercer su influencia sobre ti hasta que volváis a reuniros) y elige 1:

- Enfermo.** No puedes usar el movimiento **ayudar o molestar** hasta que recuperes tu objeto; el MC te indicará un segundo movimiento que no puedes usar hasta que recuperes tu objeto.
- Me pueden las dudas.** Hasta que recuperes tu objeto, reduces todo el daño que causas en *Daño -1*.
- Soy débil.** Sufres -1 continuo a todas tus tiradas hasta que recuperes tu objeto.
- Soy vulnerable.** Sufres heridas con facilidad. Siempre que sufras *Daño*, este aumenta en *Daño +1 PA* hasta que recuperes tu objeto.
- Tengo miedo.** Se considera que sufres un estallido de Miedo hasta que recuperes tu objeto.

PREGUNTAS DE OBLIGACIÓN

Puedes usar las cuestiones siguientes para establecer relaciones de obligación con otros jugadores si así lo quieres, o desarrollar estas relaciones por vuestra cuenta.

- Si alguien guarda un secreto sobre tu objeto, evitando que él o tú sufráis *Daño* más adelante, tienes una obligación hacia él.
- Si le cuentas a alguien los detalles precisos sobre el origen de tu objeto, algo que no has contado a nadie más, tiene una obligación hacia ti.
- Si alguien es consciente de lo que te ocurre cuando te separas de tu objeto y protege este secreto de otros, tienes una obligación hacia él.

EQUIPO

Comienzas el juego con 3 cred, suficientes mudas de ropa apropiadas para tu aspecto y tu objeto.

CIBERNÉTICA

¿Cómo conseguiste tus implantes? ¿Mataste por ellos, los robaste o tienes una deuda de obligación o cred? Completa los detalles con el MC.

Puedes comenzar con tantos implantes como quieras. En cada implante que elijas, tendrás la cantidad de etiquetas que se indica a continuación:

Ojo (3 etiquetas):

Oído (3 etiquetas):

Brazo (1 etiqueta):

Pierna (1 etiqueta):

Interfaz (2 etiquetas):

Torso (1 etiqueta):

(Otro de tu creación):

ETIQUETAS NEGATIVAS

Asigna una etiqueta negativa a cada implante con el que empieces. Explica al MC en qué consisten tus implantes y etiquetas negativas cuando presentes a tu protagonista.

<i>Adictiva</i>	<i>Errática</i>	<i>Temblores</i>
<i>Dolorosa</i>	<i>Llamativa</i>	<i>Vulnerable</i>

Otra de tu creación:

MOVES

Comienzas el juego con los movimientos **hágase tu voluntad** y otro de tu elección.

HÁGASE TU VOLUNTAD: Al comienzo de la sesión, tira añadiendo el *Ansía* de tu objeto. Con 10+, el MC gana tres puntos. Con 7-9, el MC gana un punto. A lo largo de la sesión, el MC puede gastar estos puntos (1:1) para:

- Desear algo: Tu objeto debe tenerlo. Cuando se lo entregues, ganas un punto de experiencia y reduces su *Ansía* en uno.
- Ejercer influencia: El objeto tiene sus propios objetivos o propone un curso de acción; si obedeces, ganas un punto de experiencia y reduces su *Ansía* en uno.

Cuando al MC le queden puntos sin gastar al final de la sesión, añade *Ansía +1* a tu objeto, hasta un máximo total de *Ansía 4*. Cuando tu objeto tiene *Ansía 4*, sufres un -1 continuo a todas tus tiradas hasta que encuentres una forma de satisfacer los deseos de tu objeto. Puedes proponer al MC una forma de solucionar el problema o preguntarle a él. Si el MC se olvida de estos puntos durante la sesión, sugérole su uso en los momentos más apropiados de la ficción, de tal modo que pueda utilizarlos.

FUSIÓN: Cuando tu objeto se funda contigo a la perfección en una configuración predeterminada, tira. Con 10+, no hay ninguna complicación. Con 7-9, tienes éxito, pero el objeto gana *Ansía +1*. Con fallo, el objeto gana *Ansía +1* y el MC puede usar una de las opciones de **hágase tu voluntad**.

QUE ASÍ SEA: Siempre que tu objeto tenga *Ansía -1* o inferior, añade una etiqueta adicional a su uso. Conserva esta etiqueta mientras tenga *Ansía -1* o menos. Desaparecerá en cuanto su *Ansía* vuelva a ser 0 o superior. Apunta la etiqueta adicional aquí:

RESONANCIA: No importa donde estés, si llamas a tu objeto y le es posible, vendrá a ti. Sea como sea, sabes exactamente dónde se encuentra.

SIN SUERTE: En el caso de los PNJ, todo intento de quitarte tu objeto falla de forma automática, a no ser que estés a su merced; cuando lo intente un PJ, aplica un -2 a su tirada.

VOZ Y VOTO: Cuando pidas consejo a tu objeto, este gana *Ansía +1*; después, tira y determina sus indicaciones. Con 10+, ganas +1 a la siguiente tirada y un punto de experiencia si haces lo que el objeto desea. Con 7-9, ganas +1 a la siguiente tirada si haces lo que el objeto desea; si no, el MC lo considerará una ocasión de oro.

MOVIMIENTO ESPECIAL (VINCULADO): Cuando compartes un momento de intimidad con alguien, ya sea físico o emocional, tira añadiendo el *Ansía* de tu objeto. Con 10+, tu pareja sufre -1 a su siguiente tirada y tú -1 continuo, hasta que se le pase el berrinche a tu objeto. Con 7-9, se activa el movimiento **voz y voto**. Con fallo, reduce el *Ansía* de tu objeto en un punto.

NOTES

HOJA DE REFERENCIA

MOVIMIENTOS BÁSICOS

Cuando un movimiento os diga “tira”, debéis tirar 2d6 y añadir el modificador por el estado emocional que vuestro protagonista experimente en ese instante de la ficción. A no ser que un movimiento os diga que tiréis *sin añadir un estado, siempre debéis tachar un pico de emoción, independientemente del modificador usado en el movimiento.*

ALZAR EL VELO: Cuando intentes penetrar la constante ilusión que supone el Velo, buscar información o recordar algo que ya podrías conocer, tira. Con éxito, el MC te contará algo nuevo e interesante sobre la situación actual. Con cualquier tirada, el MC te hará una o dos preguntas, debes responderlas. Con 10+, el MC te dará todos los detalles exactos. Con 7-9, el MC te proporcionará una impresión general.

ANALIZAR: Cuando uses lo que tienes a tu disposición para evaluar un lugar o situación, tira. Con 10+, pregunta tres. Con 7-9, pregunta dos. Cuando actúes en función de las respuestas que te ha dado el MC, ganas +1 a la siguiente tirada.

- ¿_____ es vulnerable de algún modo?
- ¿Cómo puedo entrar/superar/dejar atrás eso?
- ¿Cuál es la auténtica posición de mi enemigo?
- ¿Hay algo que parezca fuera de lugar?
- ¿Qué enemigo supone una mayor amenaza?
- Si no hago nada, ¿la situación empeorará?

ARRIESGAR: Cuando seas consciente de un peligro inminente y actúes para evitarlo, dí cómo lo haces y tira. Con 10+, sucede como lo describes y evitas su amenaza. Con 7-9, en el proceso hay un coste, complicación o elección ofrecida por el MC.

AYUDAR O MOLESTAR: Cuando actúes para ayudar o molestar a otro personaje, explica cómo lo haces y tira. Con éxito, impones un +1 (ayuda) o -2 (molestia) a su tirada. Con 7-9, también te expones al peligro, retribución o sufres un coste.

DISTRAER: Cuando te enzarzas con alguien, intentando distraerlo, engañar o llamar su atención hacia ti u otra cosa, tira. Con 10+, elige tres. Con 7-9, elige dos.

- Tus acciones crean una oportunidad para ti u otra persona.
- Detectas un defecto o debilidad.
- Queda confuso o aturullado.
- Eres capaz de largarte de ahí.

INFLUENCIAR: Cuando quieres que un PNJ haga algo para ti y sus inclinaciones no vayan en tu misma dirección, tira. Con 10+, lo hacen y el MC elige uno. Con 7-9, el MC elige dos.

- Vas a deberle una cantidad importante de cred.
- Comprueba el estado de tus obligaciones.
- Vas a tener que darle algo ahora y no más tarde.
- Primero, tendrás que hacerle tú un favor.
- Debes entregarle algo de ti a cambio, ya sea físico o emocional.

MOVIMIENTO AMBIENTAL: Cuando desafías los límites de la realidad dentro de un entorno digital, resuelves el movimiento con normalidad y afrontas las consecuencias del Velo.

NEUTRALIZAR: Cuando uses la fuerza para intentar neutralizar una amenaza, hacerte con el control de una situación o mantenerte en posesión de algo que ya tienes y hay posibilidad de que tú sufras daño, tira. Con 10+, generas tres puntos y no sufres daño al hacerlo. Con 7-9, generas dos puntos, pero sufres daño al hacerlo. Puedes gastar un punto durante la escena para:

- Infligir daño.
- Eliminar una ventaja existente (cuesta dos puntos).
- Sufrir menos daño.
- Forzar un cambio de localización (un punto y el MC elige la nueva localización, dos puntos si la eliges tú).
- Impresionar, descorazonar o amedrentar a tu oponente.

SONDEAR: Cuando prestes atención, estudios o examines las reacciones de alguien durante una interacción con el objetivo de descubrir más sobre él, tira. Con 10+, ganas tres puntos. Con 7-9, ganas un punto. Puedes gastar un punto para recibir la respuesta a una de las preguntas siguientes. Cuando la interacción finalice, pierdes todos los puntos que aún no hayas gastado.

- ¿Dices la verdad?
- ¿Qué es lo que sientes en realidad?
- ¿Qué pretendes hacer?
- ¿Qué desearías que yo hiciera?
- ¿Como podría conseguir que tú _____?

ULTIMÁTUM: Cuando dices lo que quieres y lo que va a ocurrir si no lo consigues, tira. Con 10+, los afectados eligen entre sufrir tu amenaza o ceder y darte lo que quieres. Con 7-9, también tienen las siguientes opciones:

- Dejar, con claridad, de ser una amenaza.
- Protegerse.
- Darte algo que ellos creen que tú quieres.
- Intentar que dejes de ser una amenaza, después de haber sufrido tus consecuencias.
- Decirte lo que quieres saber (o lo que quieres oír).

MOVIMIENTOS ESPECIALES

En circunstancias normales, solo se dispararán los movimientos básicos. Los movimientos especiales son aquellos que solo se disparan en circunstancias muy específicas, menos habituales que los disparadores de un movimiento básico.

ALIVIAR: Cuando un PJ marca la quinta casilla de una emoción básica, todos los modificadores cambian: el estado con cinco casillas marcadas se convierte en +1 y todos los demás pasan a quedar, temporalmente, en -2. Además, el jugador añade uno de los siguientes efectos al siguiente movimiento que dispare:

- Puede continuar usando la emoción que ha activado la regla, pero en ese caso reduce el pico de emoción en una casilla. Cuando haya eliminado todas las casillas en sucesivos movimientos, todos los modificadores de estado regresan a lo normal.
- En su lugar, puede usar un estado diferente, a -2. Si así lo hace, borra todas las casillas del pico de emoción del estado original que activó esta regla. Recordad marcar el pico de emoción en el estado correspondiente. Después, todos los modificadores de estado regresan a lo normal.

DUELO: Cuando inicies un combate individual con otro, responde a las siguientes preguntas y gana +1 a la siguiente tirada por cada respuesta afirmativa. Después, tira.

- ¿Tienes ahora mismo ventaja?
- ¿Estás mejor adiestrado que ellos?
- ¿Tu equipo te proporciona una ventaja clara en el conflicto?

Con 10+, generas tres puntos y tu oponente uno. Con 7-9, ambos generáis dos puntos. Con fallo, generas un punto y tu adversario tres. Podéis gastar un punto durante la escena, siempre que se justifique en la ficción, para:

- Infligir daño (restando cualquier armadura existente, si es apropiado).
- Reducir daño (reduces el daño causado a la mitad, redondeando hacia abajo).
- Evitar todo el daño (cuesta dos usos).
- Forzar un cambio de localización o usar el entorno para obtener una ventaja (genera un punto extra para el siguiente intercambio).

PLANEAR: Cuando planeas algo por adelantado, estudias un lugar o te coordinas con otros para lograr una meta conjunta, ganas preparación. Si dedicas uno o dos días en la ficción a prepararte, ganas un punto. Si te preparas durante una semana o más, ganas tres puntos. Cuando vuestra planificación previa sea útil, puedes gastar un punto de preparación para ganar +1 a la siguiente tirada.

MOVIMIENTOS DE CRED

ALMACÉN: Cuando visites uno de estos lugares en busca de algo que no se puede conseguir con facilidad, responde a las siguientes preguntas y gana +1 a la siguiente tirada por cada resultado afirmativo.

- ¿Es parte de una corporación?
- ¿Hay material procedente de una amplia gama de fabricantes?
- ¿Está vigilado y protegido de algún modo?

Después, responde a esta otra serie de preguntas y aplica -1 a la siguiente tirada por cada resultado afirmativo.

- ¿Hay ladronzuelos y pedigüños?
- ¿Impone una banda su presencia o se oprime el lugar de algún otro modo?
- ¿Los vendedores te conocen?

Con 10+, encuentras lo que buscabas. Con 7-9, el MC elige uno:

- Te cuesta 1 cred más de lo que esperabas.
- No lo tienen, pero conocen a alguien que sí.
- Acaban de vender justo el último a _____.
- Tienen algo parecido, pero de inferior calidad.

INTERMEDIARIO: Cuando adelantes cred a alguien para que compre algo en tu nombre, tira, añadiendo la cantidad de cred que vas a gastar (hasta un máximo de +3).

Con 10+, lo encuentra sin problemas. Con 7-9, lo haya, pero es solo algo muy parecido a lo que querías o hay un coste adicional en la empresa; el MC te dirá los detalles.

MOVIMIENTOS DE OBLIGACIÓN

ATAR: Cuando deliberadamente te desvías de tu camino para hacer un favor importante a alguien, sacarle las castañas del fuego u otra tarea semejante y ambas partes estáis de acuerdo en la existencia de una deuda, apunta que tiene una obligación hacia ti.

COACCIONAR: Cuando le pides a alguien que haga algo que tú quieres y empleas una obligación que tiene hacia ti para empujarle a hacerlo; cuando se resuelva, borra una obligación que tengas apuntada por cada favor que le pidas.

Otros personajes también pueden pagar una deuda que tengan hacia ti (o intercambiarla) haciendo lo siguiente:

- Proporcionarte algo que sepan que quieres.
- Luchar por ti o afrontar otro peligro.
- Transferirte una obligación de un tercero a cambio de la suya.
- Responder a tus preguntas o proporcionarte la información que quieres.

OBJETAR: Cuando tienes una obligación hacia un PJ o un PNJ, y este la usa para conseguir algo de ti, pero tú no quieres o no puedes hacerlo, tira y añade la cantidad de obligaciones que tengas hacia él. Deberás hacer una promesa para evitar tus deudas: deja muy claro cuál es tu promesa. Si tiene tres o más obligaciones sobre ti, no puedes negarte y usar este movimiento.

Con 10+, desarrollas una nueva obligación hacia él, aunque es cosa tuya cumplir o no la promesa que hayas realizado.

Con 7-9, desarrollas dos nuevas obligaciones hacia él y necesitas ofrecer pruebas concretas de que vas a cumplir tu promesa más adelante.

TIRAR DE LOS HILOS: Cuando invocas el nombre de alguien que tiene una obligación hacia ti para conseguir algo que quieres, tira, añadiendo la cantidad de obligaciones que tenga hacia ti a la tirada.

Con 10+, su nombre es suficiente para conseguir lo que quieres y no pierdes la obligación que tenía hacia ti.

Con 7-9, para conseguir lo que quieres, tu deuda podría considerarse saldada en cuanto se entere el deudor. El MC te dirá cuál es la situación actual de tus obligaciones con él cuando eso ocurra.

VINCULAR: Cuando introduces un nuevo PNJ en el juego mencionando su nombre, aspecto y personalidad, decide de qué lo conoces y lo que opinas sobre él, después, tira. Con 10+, vuestra relación es de iguales. Con 7-9, hay tensión o desequilibrio de algún tipo y el individuo tiene una obligación hacia ti. Con un fallo, además de lo que el MC determine, eres tú quien tiene una obligación hacia él.

MOVIMIENTOS DE CIBERNÉTICA

PLASMA Y CROMO: Cuando encuentres a alguien dispuesto a instalar, quitar o modificar un implante cibernético para ti, usa las siguientes opciones para modificar tu persona:

- ¿El cirujano es respetable y de confianza? Si lo es, añade +1 a la tirada.
- ¿Vas a emplear piezas nuevas y no de segunda mano? Si es así, añade +1 a la tirada.
- ¿Las piezas proceden de un fabricante legal, con números de registro y venta legítima? Si es así, añade +1 a la tirada.
- ¿Has pasado por la terapia de integración, para eliminar una etiqueta negativa? Si es así, aplica un -2 a la tirada.
- Por cada etiqueta adicional por encima de la cantidad base para un implante de este tamaño: Aplica un -1 acumulativo a la tirada.
- Puedes gastar más recursos de los necesarios con la esperanza de que el resultado sea mejor: Añade +1 a la tirada por cada cred extra que gastes.

Con 10+, todo funciona a la perfección. Con 7-9, el MC elige una opción entre las siguientes. Puedes elegir gastar cred extra para conseguir un mejor resultado. Por cada cred que gastes, ganas +1 a la siguiente tirada.

- Cuesta más cred de lo que esperabas.
- Tu cuerpo rechaza las mejoras y es necesario reajustar los implantes, debes tomar algunos medicamentos, sufres constantes dolores de cabeza, etc. Pierdes el uso de uno de los movimientos activos de tu libreto hasta que lo repares.
- Alguien o algo está rastreando la posición del implante, o este incluye algún tipo de IA primitiva, siguiendo sus propias motivaciones.
- Te llevará tiempo acostumbrarte al funcionamiento de tu nueva mejora cibernética. Sufres un -1 continuo a la hora de usarlo hasta que el MC determine otra cosa.
- La mejora cibernética tiene más de una etiqueta negativa asociada.

GASTOS DE CRED

Podéis gastar **1 cred** para:

- Contratar músculo barato durante una sesión.
- Cualquier arma básica (1 cred por etiqueta).
- El coste del tratamiento médico (1 cred por punto de daño curado).
- Obtener información útil de un contacto.
- Ropas y complementos a la última moda.
- Reparar una pieza de equipo básico.
- Sobornos o “regalos” suficientes para conseguir ver a casi cualquier persona.
- Unas cuantas sesiones de mantenimiento y puesta a punto de vehículos o mejoras cibernéticas de gran desgaste.

Podéis gastar **2 cred** para:

- Adquirir un arma personalizada o un tipo de munición específica (2 cred como base, más 1 cred extra por etiqueta).
- Contratar durante una sesión a un experto profesional (un pirata informático, un conductor, etc.).
- Obtener un implante cibernético con su número de etiquetas base.
- Reparar una mejora cibernética que haya sufrido mucho daño o sea de diseño personalizado.
- Sobornos o gastos suficientes para que casi cualquier persona se largue y os deje en paz.

Podéis gastar **3 cred** para:

- Adquirir productos de lujo, alta gama (caros) o última generación.
- Contactar con gente capaz de proporcionaros casi cualquier arma existente.
- Obtener la ayuda de un profesional muy bien cualificado y experto.
- Sobornos y “regalos” capaces de arreglar prácticamente cualquier problema.

ETIQUETAS DE FUNCIÓN

ALMACENAJE: Posee un compartimento o mecanismo, interno o externo, en donde se puede guardar y almacenar información u objetos.

AMORTIGUACIÓN: Corta o reduce un tipo de señales emitidas.

AMPLIFICACIÓN: Aumenta la distancia a la que es posible ver o escuchar algo.

CAMUFLAJE: Permite pasar desapercibido entre el entorno cercano.

CIFRADO: Es difícil acceder o usar sin la contraseña o llave adecuada.

COMPENSACIÓN: Ayuda a corregir los errores humanos. Podría evitar el retroceso de un arma o eliminar el sonido de las pulsaciones del corazón, por ejemplo.

COMUNICACIÓN: Otorga la capacidad de comunicarse por otro medio que no sea un neurochip.

DÉRMICO: Interactúa con la piel o está incrustado en ella.

DESMONTABLE: Puede extraerse y llevarse como piezas más pequeñas.

GRABACIÓN: Graba el tipo de datos que recoja el objeto, normalmente de tipo visual, auditivo o ambos.

HUD: Siglas en inglés de información visual constante; se trata de interfaces que muestran la información pertinente proyectándola en el ojo u otra superficie.

IMPLANTADO: Va alojado en el interior del cuerpo.

INTEGRADO: Este sistema o instrumento tecnológico es parte de otro sistema o instrumento mayor.

INTERCEPTACIÓN: Es capaz de recoger y, quizás, manipular, un tipo de señales externas.

INTERFERENCIAS: Es capaz de prevenir el contacto de entrada o salida de un tipo de señales específicas.

INTUITIVO: Es fácil y cómodo de usar.

MAGNIFICACIÓN: Hace un *zoom*, permitiendo ver a mayor distancia de lo que permite el ojo humano.

MULTIESPECTRO: Permite ver a través de múltiples longitudes de onda.

REMOTO: Se puede controlarlo a distancia.

RESISTENTE: Cuesta que se rompa; es duradero.

TERMOGRÁFICO: Es capaz de ver y medir la generación de calor.