

Sistema de juego

Dados que hay que **lanzar** para:

- **Acción no enfrentada:** se lanzan 2d10.
- **Acción enfrentada:** (Combate, persecución...). Se lanza 1d10 + 1 dado de rival por cada **adversario**.
- **Ayudar a otro PJ:** el ayudante hace la prueba con 1d10, y suma su Acierto o Fallo a los del ayudado.

Resultado en **cada dado**:

- \leq Dificultad \rightarrow **Fallo** (-1)
- $\geq 10 -$ **Rasgo** \rightarrow **Acierto** (+1)

Dar todo:

Tras hacer una prueba y no lograr lo esperado, un PJ puede indicar que lo *"ha dado todo"* y lanzar 1d12 extra por cada punto que tenga en el **Rasgo** (sin contar las ventajas) que ha utilizado para la prueba. Los **fallos y aciertos** que obtenga en estos d12 se añaden al resultado de la prueba. Por **cada fallo** que obtenga en uno de estos d12, **baja 1 punto del Rasgo** hasta que pueda descansar.

Ventaja posicional:

Posición elevada, cobertura, ocultación, terreno inestable, sorpresa... Cualquier **posición o circunstancia ventajosa** (y no debida a las características de un personaje) otorga **1 ventaja** a un PJ, o **1 desventaja** si la tiene su **rival**.

Elementos del juego:

Rasgos:

Cada PJ cuenta con 6 rasgos, que pueden tener una puntuación entre 0 y 2: (0 – Novato / 1 – Iniciado / 2 – Experto).

- **Atletismo:** Todo lo que tenga que ver con fuerza y agilidad, incluyendo el combate cuerpo a cuerpo...
- **Mente:** Lo relativo a usar el cerebro, analizar pistas, conocimientos, evitar ser engañado o mantener el control...
- **Red:** Todo lo que tenga que ver con el mundo virtual, internet, telecomunicaciones...
- **Manos:** Todo lo relativo al uso de la pericia y la precisión, manejar maquinaria, conducir, reparar, o disparar...
- **Carisma:** Todo lo que tenga que ver con interactuar con otros seres inteligentes, engañar, seducir, liderar...
- **Percepción:** Todo lo que implique el uso de los sentidos, ver, oír, oler, sabotear, sentir...

Ventajas: El PJ suma 1 a su puntuación de Rasgo en esa prueba (sumando todo, el Rasgo nunca será mayor que 4).

Desventajas: El PJ resta 1 a sus puntos de Rasgo en la prueba (sumando todo, el Rasgo nunca será menor que 0).

Trasfondo

Mecánico, Ladrón, Hacker, Soldado, Asesino, Empresario, Artista, Vendedor, Repartidor, Taxista... Imagina a qué se dedica tu PJ. Cada vez que realice una acción relacionada con su trasfondo, el PJ tiene **1 ventaja** y puede sumar 1 a su puntuación de Rasgo.

Vínculos

Cada PJ debe anotar su vínculo personal (**Positivo**, **Negativo** o **Neutral**) con el resto de PJ y contar cómo conoció al de su izquierda.

Cuando un PJ ayuda a otro, un vínculo **positivo** le permite tirar con **ventaja**, mientras que uno **negativo** le hace tirar con **desventaja**. Si un PJ con el que el PJ tiene vínculo positivo es **derrotado**, el PJ pierde 1 punto de **humanidad**.

Mutaciones

Visión en un espectro más amplio (IR y UV), Musculatura más eficaz, Agallas para respirar bajo el agua, Mirada hipnótica, Más dedos, Más ojos, Piel resistente... Estos son solo algunos ejemplos. **Imaginad vuestras propias mutaciones** para los PJ y PNJ.

Las mutaciones son útiles para los PJ: pueden **sumar un acierto (+1)** (solo uno) a la **Resolución** de una prueba (antes de tirar) en la que su mutación pueda servir. Usarlas los hace sentir menos humanos (cada **Acierto** que sume en alguna prueba, resta, temporalmente, un punto de **humanidad** al PJ).

Cyberimplantes

Mano mecánica firme, Piernas mecánicas, Brazo hidráulico, Propulsores, Hub Cerebro-Red, Armas o Herramientas corporales...

Imaginad que Cyberimplante puede ser útil para vuestro personaje. Un Cyberimplante puede ser de Mejora, de Aguante o de Equipo.

Un **Cyberimplante de Mejora** da "Mejoras" en una prueba en la que es útil (Ej: mano mecánica firme en prueba de disparar).

- Cuanto mejor es el Cyberimplante, más mejoras proporciona (Básico: 1 mejora / Bueno: 2 mejoras / Profesional: 3 mejoras / Militar: 4 mejoras). Por **cada mejora**, se puede **subir, un único dado** (de los que lanza en la prueba), **una categoría de dado** (de 1d4 a 1d6 / de 1d6 a 1d8 / de 1d8 a 1d10 / de 1d10 a 1d12 / de 1d12 a 1d20).
- Un Cyberimplante de Mejora puede ser a la vez un Cyberimplante de Equipo, **sustituyendo una mejora por un Arma ligera o una Herramienta** (el equipamiento sustituye una mejora, por lo que el **máximo** pasará a ser de 3 mejoras).
- Obtener un **1 en un dado mejorado**, implica **perder 1 punto de humanidad** temporalmente.

Los **Cyberimplantes de Aguante** proporcionan **más Aguante** (de 1, básico, a 4, militar, cuanto mejor sea).

Los **Cyberimplantes de Equipo** son como un **Arma ligera o Herramienta** (equipamiento) que el PJ siempre lleva.

Aguante

El daño que soporta un PJ antes de caer derrotado (inconsciente, apresado o muerto): es igual a **4 + Atletismo**.

Humanidad

Las **Mutaciones** y los **Cyberimplantes** afectan a la mente de los humanos, haciéndolos menos empáticos y facilitando que puedan perder el control. Un PJ tiene (máximo) **10 puntos de humanidad, menos 1 por cada Cyberimplante o por cada Mutación**. El uso de las mutaciones y de los Cyberimplantes puede hacer perder, temporalmente, puntos de humanidad a un PJ. Estos puntos **se recuperan a un ritmo de 1 cada hora**, independientemente de si el PJ descansa o no.

Perder el control

Cuando un PJ se queda con **0 puntos de Humanidad**, pierde el control y debe hacer una prueba de mente. Según el resultado:

Exito crítico $\rightarrow +1$ punto de humanidad / Exito \rightarrow Catátonico / Fracaso \rightarrow Huye / Pifia: Ataca al PJ o PNJ más próximo.

Los efectos de Exito, Fracaso y Pifia duran hasta que, **1 hora** después, el PJ recupera 1 punto de Humanidad.

Descanso y Recuperación

Por cada **4 horas** de descanso, un PJ recupera **1 punto de Aguante o 1 punto de Rasgo** (a elegir).

Equipamiento

Herramientas o Armas pueden **dar 1 ventaja** (sumar +1 al Rasgo) para una prueba en la que sean útiles.

	Sin Armas	Arma Cuerpo a Cuerpo	Arma a Distancia		
	Ligera	Pesada	Ligera	Pesada	
Cuerpo a cuerpo	- / Daño 1	Ventaja / Daño 2	Ventaja / Daño 3	- / Daño 2	Desventaja / Daño 3
A distancia	Desventaja / Daño 1	- / Daño 2	- / Daño 3	Ventaja / Daño 1	Ventaja / Daño 3

Drogas: Algunas sustancias pueden proporcionar **1 ventaja** en un Rasgo durante **1d4 horas**. Como consecuencia, se pierden tantos puntos de **humanidad** como **horas dura el efecto** y **no se recupera** **humanidad** **mientras dure el efecto**.

Dinero: El dinero lo es todo en una distopía **Cyberpunk**, si existe, se puede comprar, aunque sea una vida. En este folleto no vamos a incluir listas de precios (eso lo dejamos para las ambientaciones). Como orientación, las **armas** **ligeras** y **herramientas** están muy extendidas, son baratas y fáciles de conseguir, pero un **arma a distancia** pesada puede costar muchos **créditos** (incluso x10 más que la ligera). Los **Cyberimplantes** pueden llegar a tener hasta 4 niveles, cada nivel de mejora cuesta 10 veces más que el anterior. Una **mutación** cuesta como un Cyberimplante de nivel militar, o más.

Adversarios

Un adversario de **Neon Knights** está definido mecánicamente por **4 características** (que tienen en cuenta sus Rasgos, trasfondo, equipamiento, Cyberimplantes, Mutaciones o cualquier otra característica especial):

- **Dificultad:** De 1 a 5, cuanto mayor, más capaz de derrotar a los PJ (más posibilidad de **Fallo** para el PJ).
 - Puede tener diferentes dificultades para diferentes tipos de pruebas enfrentadas.
- **Dado de Rival:** **Tipo de dado** que hay que lanzar cuando un PJ se enfrenta al adversario, implica **lo difícil que es lograr un Acierto** contra el rival. Normalmente es **1d10**. Si el rival es difícil de derrotar, puede ser 1d8 o menor.
- **Nº de Dados:** Si una criatura puede actuar varias veces en un turno (muchos brazos, muy rápida, muy grande, invisible o cualquier otra característica especial) el PJ **debe** añadir **más de 1 dado de rival** en su prueba. Como **no puede sumar menos de un Dado**, si pudiese actuar menos veces, su dado puede subir de categoría.
- **Aguante:** Daño (d) que soporta antes de ser derrotado.
 - **Esbirro:** **1 daño** / **Capataz:** **3 daños** / **Mandamás:** **5 daños o más**.

Si hay más de un adversario, se añaden los dados de rival de cada uno y la **dificultad** es la del que la tiene **más alta**.

Ej: Un **Cyborg** podría tener **Dificultad 4** en combate, **2d8** (d8 el dado y 2 el nº de dados) y un aguante de **8**.

Nombre: _____ Trasfondo: _____

Descripción: _____

Vínculos: _____

Atletismo:

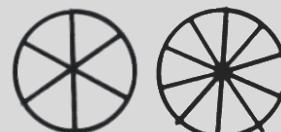
Mente:

Red:

Manos:

Carisma:

Percepción:



Aguante Humanidad

Mutaciones

Equipo

Cyberimplantes

Arma Rasgo Daño

----- ----- -----
----- ----- -----
----- ----- -----

JOR diseñado por R. Fernández-Regueira CC-BY-NC 4.0



Neon Knights - jdr Cyberpunk es un juego de Rol diseñado para jugar aventuras en un futuro distópico dominado por el dinero de las **Corporaciones**.

Las ambientaciones Cyberpunk suelen ser despiadadas, oscuras y decadentes, pero también suelen estar repletas de tecnología que puede llegar a parecer magia. Los **personajes (PJ)** tendrán que pelear para sobrevivir un día más en las calles de una megaciudad que se ocupará de interpretar el **Director (DJ)**.

Si necesitas referencias, puedes ver sagas como Blade Runner, Alien, Altered Carbon, Robocop, Ghost in the shell...

Crear un PJ (utilizar la hoja de PJ)

Se reparten **6 puntos entre los Rasgos** (máximo 2 por Rasgo), se calcula el **Aguante** (4 +Atletismo), se elige un **trasfondo** y se hace una pequeña **descripción** del PJ. Tras presentarse, se anotan los **vínculos** con los otros PJ.

En la creación, el Jugador puede elegir tantos **Cyberimplantes de nivel 1** y **Mutaciones** como quiera. La **humanidad** es 10 menos 1 por cada **Cyberimplante** o **Mutación**.

Si el DJ no indica otra cosa, los PJ comienzan con **1 arma ligera** y con una **herramienta**. En cuanto al **dinero**, dependerá de lo que indique el DJ al comenzar la aventura.