

# 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:

- ≤ Dificultad → **Fallo** (-1)
- ≥ 10 - Rasgo → **Acierto** (+1)

**Dar lo 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 Neutro) 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:  
**Éxito crítico** → +1 punto de humanidad / **Éxito** → Catatónico / **Fracaso** → Huye / **Pifia**: Ataca al PJ o PNJ más próximo.

Los efectos de Éxito, 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
Cuerpo a cuerpo	- / Daño 1	Ventaja / Daño 2	Ventaja / Daño 3
A distancia	Desventaja / Daño 1	- / Daño 2	- / 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:

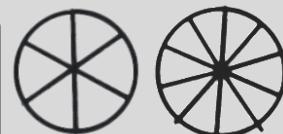
Mente:

Red:

Manos:

Carisma:

Percepción:



Aguante Humanidad

Mutaciones

Equipo

Cyberimplantes

Arma Rasgo Daño

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

JD-R diseñado por R. Fernández-Requeira 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.