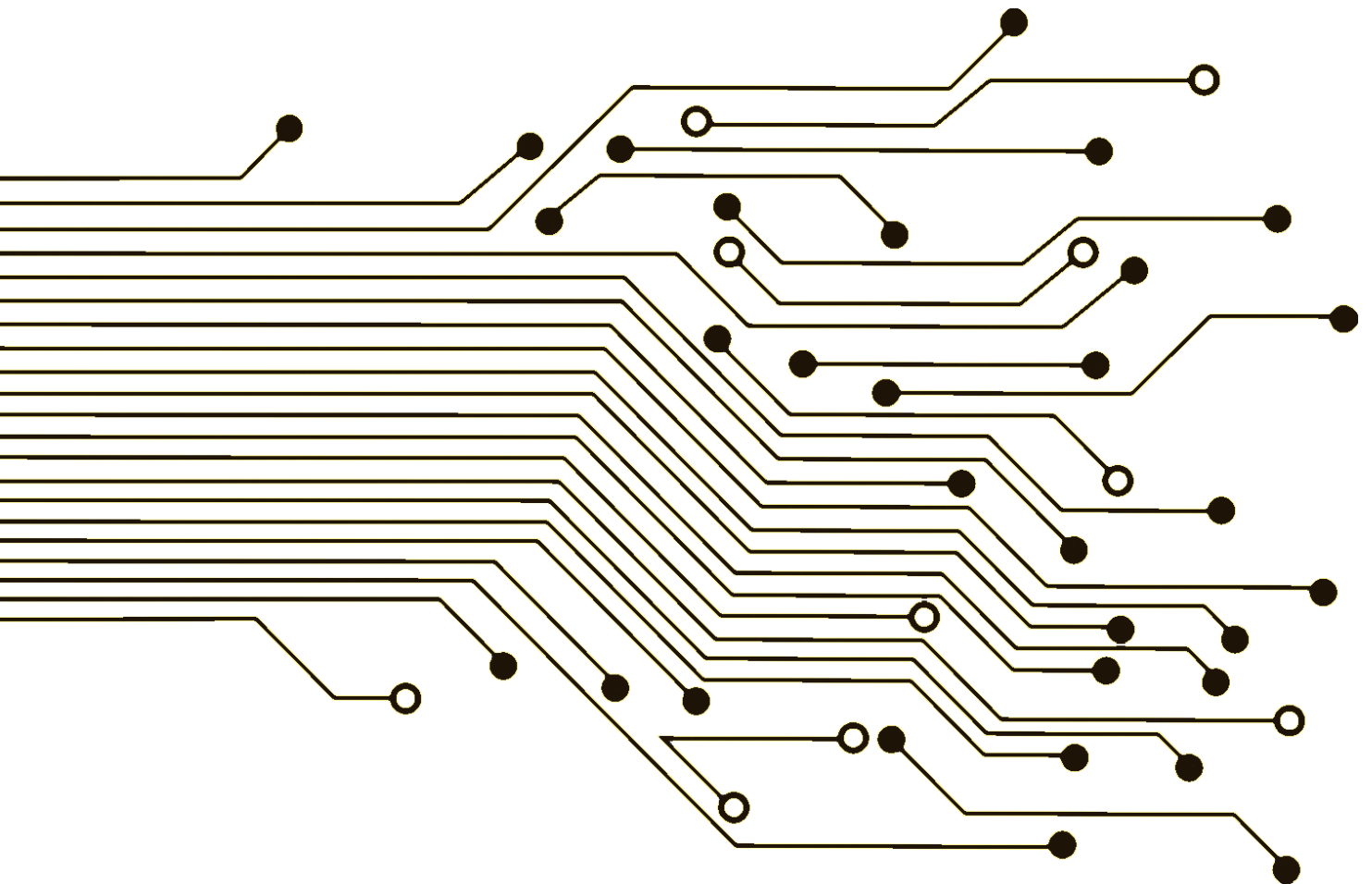


# WIRED NEON CITIES

Juego de Rol Cyberpunk  
Minimalista



# WIRED NEON CITIES

## Juego de Rol Cyberpunk Minimalista

### ASIGNAR ATRIBUTOS

Los personajes reparten los siguientes números entre sus atributos, de mejor a peor: 3+, 4+, 4+, 5+.

**CUERPO:** usado para fuerza y lucha cuerpo a cuerpo.

**FINURA:** usado para agilidad y ataques a distancia.

**MENTE:** usado para inteligencia, conocimientos, percepción y tecnología.

**PERSONA:** usado para interacciones personales y voluntad.

Anotan además las siguientes puntuaciones:

**HERIDAS:** 9 - puntuación de Cuerpo

**HUMANIDAD:** 9 - puntuación de Persona

**BITYENS:** 2d6 x 100 bityens.

### ESCOGE UNA CLASE

**SAMURAI CALLEJERO:** Gana tantos ataques extra por turno como la mitad de tu nivel, redondeando hacia arriba.

**NETRUNNER:** Repite tantas pruebas de hackeo por día como la mitad de tu nivel, redondeando hacia arriba.

**TEC:** Puede construir y recargar tantos drones como la mitad de su nivel, redondeando hacia arriba (ver Drones).

**DOC:** Gana tantas acciones médicas al día como la mitad de su nivel, redondeando hacia arriba. Cada acción médica cura 2 heridas a un objetivo adyacente.

**INFILTRADOR:** Repite tantas pruebas para pasar desapercibido por día como la mitad de tu nivel, redondeando hacia arriba.

**RELACIONES:** Repite tantas pruebas de Persona por día como la mitad de tu nivel, redondeando hacia arriba.

### HACER PRUEBAS

Cuando un personaje necesita hacer algo que tiene un riesgo de fallo, debe tirar 1d6 y comparar el resultado con un atributo relacionado. Las tareas difíciles implican un -1 al resultado y -2 las muy difíciles.

Igualar o superar el número es un éxito.

Un personaje puede gastar 1 punto de Experiencia para repetir una tirada.

### AVANCE DE LOS PERSONAJES

Gana puntos de Experiencia de la siguiente manera:

Completar una misión 7PX

Hacerlo con estilo 3PX

Cuando un personaje obtiene 10PX, puede gastarlos para subir de nivel, ganando 1 Herida extra o recuperando 1 Humanidad (hasta un máximo de la puntuación inicial). El máximo nivel es 6.

### COMBATE

**INICIATIVA:** Cada jugador tira Finura. Los éxitos actúan antes que los enemigos y los fracasos después.

**ACCIONES:** Los personajes pueden hacer una única acción por turno, como moverse, atacar, analizar un aparato o usar un objeto.

**ATACAR:** El atacante tira Cuerpo (cuerpo a cuerpo) o Finura (a distancia).

Con éxito, inflige 1 daño al oponente.

Las armas a distancia en cuerpo a cuerpo reciben un -1 al ataque.

Los personajes desarmados reciben un -1 al ataque.

### COMBATE AVANZADO

**EMBESTIDA:** Mueve y ataca a un oponente como acción. +1 al ataque y daño, pero el oponente recibe un +1 a su próximo ataque.

**DOS ARMAS:** Haz un segundo ataque con un penalizador de -2, solo si las armas son ligeras o no automáticas.

**FUEGO AUTOMÁTICO:** Haz un segundo ataque a distancia con un penalizador de -2, solo si el arma es automática.

**PARADA/PONERSE A CUEBIERTO:** El oponente recibe -1 a su siguiente ataque, pero el personaje no puede atacar este turno.

### DAÑO Y MUERTE

Si un personaje llega a 0 Heridas, cae inconsciente y no puede actuar.

Si llega a -1 Heridas, muere.

Las heridas se curan 1 punto por día.

### HUMANIDAD

Cuando un personaje contempla, experimenta o comete un acto atroz u horrible, hace una prueba de Persona para ver si su sensibilidad se ve afectada. Si es un éxito, pierde 1 punto de Humanidad.

Cada vez que un personaje se instala un implante, reduce su Humanidad en 1.

Si un personaje llega a 0 Humanidad, debe retirarse del juego.

## EFECTOS DE ESTADO

**Aturdido:** Recibe un -1 a las pruebas.

**Envenenado/Sangrando/Ácido:** Recibe 1 Herida cada turno.

**Atrapado:** Inmovilizado.

**Paralizado:** No puede moverse ni actuar.

**Estirado:** Requiere una acción para levantarse. Los ataques contra él reciben +1 cuerpo a cuerpo, -1 a distancia.

**Aterrado:** Debe alejarse de la fuente del efecto cada turno.

## HACKED

Los personajes pueden hackear la RED, a la que todo el mundo está conectado -personas y corporaciones. Hay cuatro niveles de dificultad para hackear un sistema o máquina. Para conseguirlo, haz una prueba de hackeo usando Mente cada turno, hasta alcanzar el número de éxitos requerido.

**SIMPLE:** 1 éxito (ej. Cerradura inteligente)

**AVANZADO:** 2 éxitos (ej. Red comercial)

**COMPLEJO:** 3 éxitos (ej. Cerebro androide)

**SUPERIOR:** 4 éxitos (ej. Red militar)

Algunos sistemas tienen contramedidas (ICE: Intrusion Counter Electronics) que pueden ser activadas al fallar una prueba de hackeo.

Los Programas (ver Objetos) se pueden usar una vez por hackeo cada uno:

**FIREWALL:** El sistema detecta el intento de hackeo, bloqueando accesos. Las siguientes pruebas se realizan con un -1.

**DESCONEXIÓN:** El hacker es expulsado de su conexión y pierde todos los éxitos acumulados en su hackeo.

**RASTREO:** El sistema detecta al hacker y localiza su posición, mandando un aviso a un equipo de intervención.

**BLACK ICE:** Un software ilegal de defensa, pero usado en redes secretas, que fríe el cerebro y la consola del hacker. Cada turno pierde 1 punto de Humanidad y es necesaria una prueba de Mente para desconectar del sistema.

## DRONES

**Dron espía:** Haz una prueba de Mente. Crea un diminuto dron espía (tamaño araña). Autonomía para 7 horas antes de requerir una recarga. Pueden transmitir vídeo o audio al Tec. Tiempo de fabricación: 1 hora. Coste: 40 bityens.

**Dron armado:** Haz una prueba de Mente. Crea un dron armado (tamaño perro), que ataca después de tu acción del turno. Autonomía para 4 horas antes de requerir una recarga. Usa las puntuaciones del Dron armado. Tiempo de fabricación: 2 horas. Coste: 70 bityens.

## ENEMIGOS

Los enemigos tienen un número contra el que tiran para hacer pruebas o atacar. También pueden tener una acción especial.

**Dron armado:** Un pequeño robot volador con un gran cañón. 5+, 2 Heridas, acción especial: puede cargar un objeto de unos 3 kg.

**Androide:** Un robot humanoide. 5+, 3 Heridas, acción especial: ninguna.

**Policía:** Cuerpos de seguridad privada. 4+, 4 Heridas, acción especial: Haz una prueba para apuntar y ganar un +1 al próximo ataque a distancia.

**Pandillero:** Miembro de una banda. 4+, 4 Heridas, acción especial: si el ataque golpea, el adversario hace una prueba de Finura o queda Aturdido 1 ronda.

**Colgado:** Yonqui puesto de drogas. 5+, 5 Heridas, acción especial: haz una prueba. Si tiene éxito, el Colgado recupera 1 Herida.

**Monje Motero:** Reza y caza. 4+, 5 Heridas, acción especial: si otro Monje Motero está adyacente, gana un +1 a su ataque.

**Chico Chispas:** Bravucón con porra electrificada. 4+, 5 Heridas, acción especial: si el ataque golpea, el adversario hace una prueba de Cuerpo o resulta Aturdido 1d3 rondas.

**Cyberninja:** Asesino callejero con una espada. 3+, 6 Heridas, acción especial: puede realizar un segundo ataque cuerpo a cuerpo.

**Cyberpsicópata:** Loco forrado de implantes. 3+, 9 Heridas, acción especial: si el ataque golpea, el adversario hace una prueba de Finura o queda Paralizado 1d3 rondas.

**Guardia pesado:** Vigilante enorme y blindado. 3+, 10 Heridas, acción especial: si el ataque golpea, el objetivo hace una prueba de Cuerpo o queda Atrapado.

## IMPLANTES

**1VPC** indica “Una Vez Por Combate” y se puede declarar su uso después de tirar los dados para el tipo de prueba indicada.

**Cuchillas de antebrazo:** Permite atacar cuerpo a cuerpo sin penalización. 1VPC puedes sumar un +2 a un ataque cuerpo a cuerpo. 400 bityens.

**Cyberbrazos:** Permite atacar cuerpo a cuerpo sin penalización. 1VPC un ataque cuerpo a cuerpo exitoso hace 2 Heridas. 500 bityens.

**Garras venenosas:** Permite atacar cuerpo a cuerpo sin penalización. 1VPC un ataque cuerpo a cuerpo exitoso deja al oponente Envenenado 1d3 turnos. 1000 bityens.

**Lanzallamas:** Lanzas fuego de tus manos. 1VPC un ataque a distancia exitoso hace que el objetivo pierda 1 Herida por turno durante 1d3 turnos. 1000 bityens.

**Reflejos aumentados:** 1VPC, los ataques dirigidos contra ti tienen un -1 durante 1d6 rondas. 1000 bityens.

**Blindaje dérmico:** 1VPC, aumenta tus Heridas máximas en 2 durante 1d3 rondas. 1000 bityens.

**Cyberpiernas:** Permite hacer una prueba de carrera, salto o similar con un +2. 500 bityens.

**Sistema de Puntería Inteligente (SPI):** 1VPC haz un ataque a distancia con un +2. 500 bityens.

**Visión nocturna:** Puedes ver claramente en la oscuridad hasta 20 metros. 400 bityens.

**Visión telescópica:** Puedes ver detalles hasta a 2 kilómetros de distancia. 400 bityens.

**Visión térmica:** Puedes ver las señales caloríficas hasta 300 metros, incluso a través de paredes. 600 bityens.

**Jack cerebral:** Conecta tu mente directamente a la RED. +1 en las pruebas de hackeo. 200 bityens.

**Enlace a vehículo:** Conecta tu mente directamente a los controles de un vehículo. Usa Mente en vez de Finura para pruebas de conducción. 200 bityens.

**Memoria encriptada:** Instalas un disco duro en tu cerebro. Puede almacenar gran cantidad de información encriptada. 400 bityens.

**Proyector ocular:** Tu ojo puede grabar y proyectar un video sobre una superficie durante 1 minuto. 200 bityens.

**Tanque de aire:** Puedes respirar bajo el agua, en el vacío o con gases durante 2 horas. 300 bityens.

**Traductor:** Implante en el oído. Permite entender cualquier lenguaje hablado. 400 bityens.

**Bolsillo oculto:** Tienes un espacio subdermal que puede ocultar un objeto pequeño (como un cuchillo). 150 bityens.

**Disfraz:** Puedes alterar tu cara para simular otra que hayas escaneado en las últimas 24 horas. Dura 4 horas antes de requerir recarga. 800 bityens.

**Modulador de voz:** Puedes imitar la voz de cualquier edad o sexo cambiando los tonos. 600 bityens.

## OBJETOS

**Arma simple:** Cuerpo a cuerpo ligera o a distancia no automática. 100 bityens.

**Arma cuerpo a cuerpo pesada:** A 2 manos. +1 daño. 250 bityens.

**Arma a distancia automática:** Permite fuego automático. 250 bityens.

**Arma hi-tech:** +1 ataque o daño. 500 bityens.

**Chaleco antibalas:** +1 Heridas. 500 bityens.

**Armadura de kevlar:** +2 Heridas. 1000 bityens.

**Droga- Adrenaline:** +1 a Cuerpo por 1 hora. 50 bityens.

**Droga- Nirvana:** +1 a Mente y Persona, -1 a Cuerpo y Finura por 1 hora. 50 bityens.

**Kit médico:** Cura 2 Heridas. 100 bityens.

**Código de ID falso.** 100 bityens.

**Consola de hackeo.** 100 bityens.

**Cuerda sintética y gancho plegable.** 50 bityens.

**Herramientas mecánicas:** Permiten reparaciones y forzar cerraduras. 50 bityens.

**Gafas de visión nocturna.** 100 bityens.

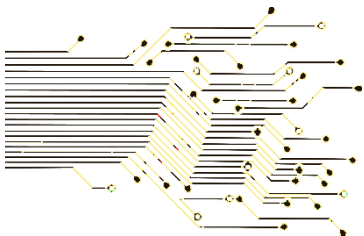
**Programa- ICE Breaker:** Elimina los efectos de un Firewall. 500 bityens.

**Programa- Backdoor:** Una Desconexión solo hace perder 1 éxito de los acumulados. 500 bityens.

**Programa- Cloak:** Evita los efectos de un Rastreo. 500 bityens.

**Créditos:** Modificado y traducido por Falenthal, sobre el juego original “Wired Neon Cities” con copyright Scott Malthouse (autor) y Trollish Delver Games (editorial) 2017. <https://www.drivethrurpg.com/product/210919/Wired-Neon-Cities--Minimalist-Cyberpunk-Roleplaying>

**Portada:** www.pngkit.com



# WIRED NEON CITIES

Juego de Rol Cyberpunk Minimalista

**NOMBRE:**

**CLASE:**

**NIVEL:**

**P. EXP.:**

**HABILIDAD:**

**CUERPO:**

**FINURA:**

**MENTE:**

**PERSONA:**

**HERIDAS (Armadura):**

**HUMANIDAD:**

**BITYENS:**

**OBJETOS**

**IMPLANTES**

