

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 peor a mejor: 5+, 4+, 4+, 3+.

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 4PX

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: Solo si las armas son ligeras o no automáticas. Haz un único ataque con un penalizador de -1 que, si tiene éxito, inflige 2 daños a un oponente.

FUEGO AUTOMÁTICO: Solo si el arma es automática. Haz dos ataques a distancia en un turno, ambos con un penalizador de -1.

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

Todo el mundo -personas y corporaciones- está conectado a la RED. 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: Intrusión 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 hace 2 Heridas. 500 bityens.

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

Lanzallamas: Lanzas fuego de tus manos. 1VPC un ataque a distancia 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 suma un +2 a un ataque a distancia. 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: @polygonatic



WIRED NEON CITIES

Juego de Rol Cyberpunk Minimalista

NOMBRE:

CLASE:

NIVEL:

P. EXP.:

HABILIDAD:

CUERPO:

FINURA:

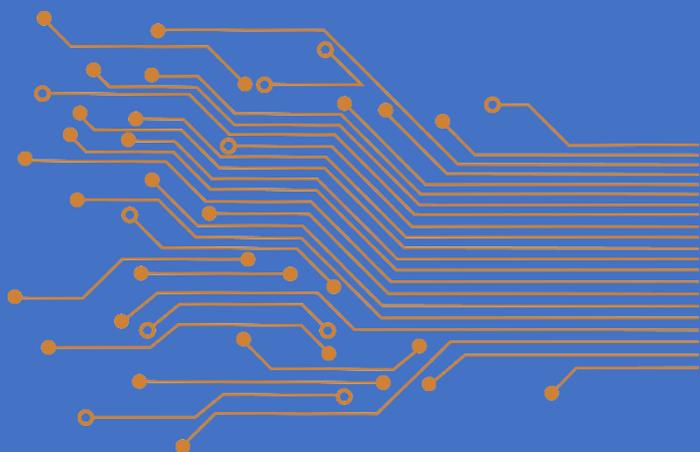
MENTE:

PERSONA:

HERIDAS (Armadura):

HUMANIDAD:

BITYENS:



OBJETOS

IMPLANTES