

Cyberfae



Un juego sobre hadas y otros seres sobrenaturales en un futuro cercano.
Creado por **Oscar Iglesias**.



Texto publicado bajo licencia **Creative Commons**.
Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International
([CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))



Las ilustraciones se han utilizado sin ánimo de lucro y son propiedad de sus respectivos autores:

- portada: [Grobi-Grafik](#)
- página 8: autor desconocido :(
- página 10: [Adrian Smith](#)
- página 12: [Bondarts](#)
- página 16: autor desconocido :(
- página 19: [Bread](#)

Index

Intro	4
Ambientación	4
El mundo	4
Las corporaciones	4
Los estados	6
La tecnología	6
Serendipia, el cisne negro	6
Los Al'faeri	7
Creación de personaje	7
Reglas de juego	9
Preparación de la partida	10
Comenzar "in media res"	11
Evolución de la partida	12
Resolución de conflictos	12
Ventaja y desventaja	13
Tiradas	13
Éxito y fracaso	14
Logros y consecuencias	14
Daño	15
Ayuda	15
Las cortes Al'faeri	15
Poderes de linaje	16
Habilidad de los implantes	18
Referencias	19
Anexos	19
Dificultad por escenas	19
Resultados en función de la posición	20
Logros y consecuencias	20
Creación del mazo de personaje	20
Arcanos mayores	20

1. Intro

CyberFae es un juego sobre personas que han sido imbuidas con la esencia de una criatura faébrica en un entorno futurista que está recuperando la magia del pasado.

Los jugadores encarnarán a estos personajes durante misiones en las que podrán utilizar sus nuevas habilidades mientras sobrellevan los cambios que su nueva condición implica.

CyberFae utiliza una baraja de tarot para resolver los conflictos. Cada jugador escogerá entre las cartas disponibles en su mano en el momento de la acción cuál desea jugar, decidiendo directamente el resultado de su acción. Esto tiene un impacto directo en la ficción, no solo el éxito o el fracaso, sino la forma en que se ha realizado.

2. Ambientación

En un futuro cercano, quizás más próximo de lo que nos gustaría, la tecnología se ha introducido en todos los aspectos de nuestra vida... y de nuestro cuerpo!. Los estados son indistinguibles de las corporaciones que los controlan, y los seres humanos seguimos estando en la última posición de la lista de intereses de los poderosos, muy por detrás de los beneficios.

2.1. El mundo

Nuestra querida Tierra no ha cambiado tanto. La contaminación está más presente que ahora, pero es lo normal para quienes se han criado en ese mundo. Hay voces que alertan del inminente peligro ecológico, quienes se burlan de esas ideas conspiranoicas y apocalípticas, y una gran mayoría de la población que simplemente tiene asuntos más importantes por los que preocuparse en su día a día.

Las sociedades siguen siendo básicamente iguales. Seguimos despreciando al vecino y buscando excusas para enfrentarnos a quienes percibimos como diferentes, aunque esa diferencia sea simplemente no tener el mismo modelo de lentillas. La humanidad sigue más preocupada en buscar diferencias que nos separen que en buscar semejanzas que nos unan.

La mayoría de la gente sigue teniendo que trabajar gran parte de su tiempo para poder pagarse un ritmo de vida que a todas luces siempre nos resulta insuficiente y del cual nos vamos a quejar continuamente. Si, el inconformismo sigue siendo una constante, pero solo para quejarnos, nunca llega a ser un catalizador de la acción. Al menos no para la mayoría del rebaño.

2.2. Las corporaciones

El poder que han adquirido las corporaciones en el futuro no es muy superior al que ya tienen actualmente, simplemente no lo ocultan.

En algunas ocasiones se han hecho con zonas completas del planeta para su uso exclusivo, con personas cuya nacionalidad pasa a ser trabajador de esa corporación.

Sin embargo, en la mayoría de los casos conviven entre sí y con las naciones remanentes.

Aunque hay muchas corporaciones, hay cinco que destacan por su presencia global y su influencia.

- **Infinity Information Inc. (I³)**

Un conglomerado de empresas centrado en la obtención, almacenamiento, gestión y manipulación de todo tipo de información. Las principales agencias de noticias, reporteros e incluso agentes independientes, están controlados directa o indirectamente por I³. Su origen es una mezcla de las agencias de inteligencia y grupos de noticias norteamericanos y rusos, siendo estas zonas sus principales focos de influencia.



- **Sakura Robotics**

Esta empresa de origen oriental mezcla los valores tradicionales con el esfuerzo familiar para crear los componentes tecnológicos más avanzados, desde todo tipo de robots, androides, drones e IAs, hasta el armamento más sofisticado y letal. Esto incluye, también, la base de la mayoría de ciberimplantes existentes.

Los miembros de Sakura se ven a sí mismos como una gran familia con lazos mucho más próximos que cualquier contrato corporativo, y usan esta imagen para salvar la mala prensa que sus negocios ocasionan.



- **Grupo Quetzalcóatl (Grupo Q)**

Incluso en el futuro seguimos estando atados al mundo material con necesidades tan básicas como refugiarnos de los elementos o tener un lugar donde dormir.

El Grupo Q es el conglomerado de empresas de ingeniería responsable de la mayoría de grandes construcciones. Desde edificios y carreteras, a líneas de telecomunicaciones, satélites o medios de transporte.

Con sede en Sudamérica, aprovecharon los recursos naturales de su tierra para hacerse un hueco en el complicado mundo corporativo.



- **Lazarus Bio Medics**

Quizás por haber sido maltratados en el pasado por todo tipo de enfermedades, o quizás por haber servido como campo de experimentación para los supuestos países civilizados, sea como sea África fue el origen de Lazarus Bio Medics, la mayor empresa farmacéutica del planeta. No solo eso, sus avances en genética fueron los que permitieron la integración plena con los ciberimplantes y los cultivos de órganos artificiales.

En la actualidad sus investigaciones les convierten en una de las empresas más queridas y a la vez más vilipendiadas, ya que por cada nueva cura y avance médico hay acusaciones de cepas víricas o experimentos con humanos de dudosa moralidad.



- Corporación Nereida

El Viejo Continente sabotó sus propios avances con políticas más restrictivas que el resto del planeta. La superioridad moral frenó el avance tecnológico, permitiendo que fueran otras corporaciones las que se hicieran con gran parte del mercado. Sin embargo, si algo habían aprendido los Europeos era los peligros del avance sin control.

Nereida es la respuesta a la explotación sin límites y la salvación frente a la depredación e inhumanidad corporativa. O eso dice su publicidad.

Desde cultivos ecosostenibles, a fuentes de energía alternativas, la conquista de las profundidades y del espacio pasa por las manos de los ingenieros de Nereida.



2.3. Los estados

Muchos pequeños países han desaparecido, anexionados a la cartera de propiedades de las corporaciones y pasando sus ciudadanos a ser trabajadores de esas empresas.

Otros continúan, pero su poder real se ha minimizado en gran medida. Algunos directamente no son más que títeres corporativos, mientras que otros sobreviven haciendo peligrosos equilibrios políticos en medio de la pecera de pirañas que es el entorno corporativo.

2.4. La tecnología

Seguimos sin teleportación, replicadores de comida ni coches voladores. De hecho el futuro no se diferencia tanto de la sociedad de principios del sXXI. Más brillante, eso sí, por los neones y la publicidad siempre presente, y mucho más entrelazado gracias a los avances en telecomunicaciones.

Quizás el mayor cambio tecnológico fuera el volcado de conciencias a la red, un salto tecnológico que facilitaba la telepresencia y volvía espectacularmente realistas los videojuegos que la usaban. Sin embargo, desde el incidente Cisne Negro esta tecnología está bajo vigilancia, y, aunque es posible conseguir accesos ilegales, ninguna corporación comercia abiertamente con esta tecnología.

2.5. Serendipia, el cisne negro

El Cisne Negro es como se denomina a la aparición de **Serendipia** hace 12 años, la primera **Al'faeri**.

Es un hecho que realmente no es la primera en la Tierra, y que ni siquiera es algo reciente que haya Al'faeri en nuestro mundo. Pero no se puede distinguir qué mitos del pasado se deben a simples supersticiones o a las acciones de los Al'faeri, y ninguno de los que aparecieron recientemente tuvo la repercusión que tuvo Serendipia, es por eso que su aparición se toma como punto de referencia.

Esta mujer se dió a conocer en redes como Al'faeri, y no habría pasado de ser la típica charlatana buscando algo de atención sino hubiera ido mostrando su transición y utilizando sus nuevas habilidades en público. Una mujer que rejuvenece no hubiera llamado la atención únicamente por ese hecho, una que transiciona hacia algo parecido a una elfa tampoco sería novedad, que sea una gran ilusionista como muchos otros en redes no es

motivo suficiente, y el relato pseudo-místico que traía podría haberse quedado en un fanfic más... sin embargo la confluencia de todo ello y el efecto que creaba en sus fans la dotó de una notoriedad nunca antes vista.

Tal es el impacto que tuvo que lo que empezó como una broma en redes comenzando a denominar los años como temporadas se ha quedado como la denominación oficial. Serendipia apareció en la 1ª temporada, y ahora estamos en la 12ª. De hecho se esperan grandes “giros de guión” para la 13ª.

2.6. Los Al’faeri

Los Al’faeri son seres humanos que se transforman paulatinamente en hadas. O esto es lo que piensa la mayoría de la población, los propios Al’faeri incluidos.

En realidad estas hadas son humanos contaminados por seres de otra dimensión: El Ensueño. En realidad el termino Al’faeri no equivale a “seres de luz” como a veces se traduce, sino “criaturas de otra luz” aludiendo a que vienen de otro universo completamente diferente.

En el pasado esta contaminación se producía a través de mentes débiles, bebés principalmente, de ahí viene el mito del cambiante (changeling). Sin embargo, la evolución de la sociedad hacía que esto fuera cada vez más complicado al alejar nuestra propia dimensión de la influencia del Ensueño, creando una sociedad más escéptica. Sin embargo, cuando las conexiones a la red dieron el paso a volcar conciencias completas esto creó una nueva fuente de infección. Mentes desprotegidas totalmente, imaginando sin límites en un entorno virtual. Habíamos lanzado carnaza al barril de las pirañas y no sabíamos cuánto hambre tenían.

La vida en El Ensueño es muy diferente, con grandes poderes, equivalentes a dioses o mentes colmena, impregnándolo todo. Estas entidades, o dioses del Ensueño, buscan como expandirse fuera de su mundo. Sin embargo por su propia naturaleza no pueden afectar directamente a nuestro mundo. Infectan a personas, convirtiéndoles en conductos de sus poderes, pero estos a su vez no pueden usar esos poderes directamente sino que deben canalizarlos a través de terceros.

Los infectados, los Al’faeri, se van convirtiendo en extensiones de los poderes del Ensueño, actuando de forma cada vez más parecida a los deseos de su patrón

3. Creación de personaje

Todos los personajes jugadores de CyberFae son Al’faeris, personas poseídas por la esencia de un “hada”, una entidad de otra dimensión incomprensible para la mente humana.

Los dos rasgos principales de cada personaje son su **linaje faérico** y su **implante característico**. Ambos se definen por medio de los arcanos mayores del tarot. Cada jugador recibe 3 cartas y decide cuál será su linaje y cual su implante.

El linaje indica el tipo de hada que se está manifestando, su origen y aspecto. Además, cada linaje otorga una habilidad. Sin embargo, las habilidad faéricas siempre deben manifestarse a través de otros, nunca a través del propio Al’faeri.

Aunque los personajes pueden tener todo tipo de implantes estos se consideran añadidos cosméticos. Salvo el implante característico, claro, que le otorga al personaje habilidades fuera de lo común.

El jugador se queda con las cartas seleccionadas y devuelve la tercera al Director.

Los arcanos mayores y sus respectivos linajes e implantes:

00. Quimera, percepción mística.
01. Lycan, chip de adrenalina.
02. Golem, sistema purificador.
03. Sirena, dron independiente.
04. Enana, blindaje dérmico.
05. Gnomo, traductor universal.
06. Súcubo, generador de feromonas.
07. Troll, brazos cibernéticos.
08. Shide, campo de fuerza.
09. Sluagh, implantes auditivos.
10. Leprechaun, conversor de karma.
11. Ogro, músculos reforzados.
12. Ondina, miembros reconfigurables.
13. Efreet, corazón cibernético.
14. Driade, conexión universal.
15. Dhampir, armas naturales.
16. Gremlin, explosivos implantados.
17. Engel, tatuajes luminosos.
18. Daemon, sistema de camuflaje.
19. Pooka, generador de energía.
20. Djinn, sistema de desplazamiento.
21. Shide, backUp de cuerpos.



En un primer acercamiento los personajes se definen por cuatro atributos que representan las características principales de cada personaje, a saber:

- **Empatía**, utilizada para medir la capacidad del personaje en todo tipo de interacciones sociales. Leer intenciones, convencer a otras personas, intimidar...
- **Creatividad**, la habilidad del personaje para imaginar y soñar representa su aptitud para manejar y comprender todo lo relacionado con los poderes arcanos.
- **Astucia**, representa la destreza mental y memoria del personaje, así como sus conocimientos en general y su capacidad para darse cuenta de lo que ocurre a su alrededor.
- **Violencia**, indica el potencial del personaje para todas las acciones físicas y directas. Desde agredir a sus oponentes, a su capacidad para soportar un esfuerzo prolongado.

Empatía y Creatividad están relacionados con la **Corte Luminosa**, mientras que la Astucia y la Violencia están relacionados con la **Corte Oscura**.

Cada jugador escribe 2 rasgos para su personaje por cada corte. Uno de ellos deberá indicar algo positivo del personaje, mientras que el segundo deberá poner de relieve algo problemático.

El resto de la ficha de personaje se define por medio del mazo de juego que tiene cada jugador.

Se necesitará al menos una baraja de tarot por cada 2 jugadores. Las cartas de arcano no pueden repetirse, al igual que otras cartas específicas que se consideran únicas.

Los 2 arcanos que han definido el linaje y el implante característico son las 2 primeras cartas de ese mazo.

A continuación el jugador selecciona 2 cartas de cualquier palo que entre ambas no sumen más de 8. Una de las cartas estará relacionada con el linaje y la otra con el implante, representando formas en las que ambas cualidades pueden meter en problemas al personaje. El palo debería estar relacionado con el atributo que suelen utilizar estas habilidades.

Dependiendo del mazo concreto los palos pueden variar, pero los más habituales son los siguientes:

- ● Copas / Corazones: Empatía, acercamiento social.
- ● Bastos / Tréboles: Creatividad, acercamiento arcano.
- ● Espadas / Picas: Astucia, acercamiento intelectual.
- ● Oros / Diamantes: Violencia, acercamiento físico.

A continuación cada jugador selecciona su atributo principal, todos deben ser diferentes, y añade el As del palo correspondiente a su mazo.

De forma similar cada jugador selecciona su punto débil, un acercamiento con el que son especialmente torpes y suelen terminar metiéndose en problemas. Cada jugador añade el 2 del palo correspondiente a su mazo.

El jugador selecciona uno de sus atributos luminosos y añade a su mazo una figura del palo correspondiente y una carta de valor inferior a 7 del mismo palo.

Repite esta operación con uno de sus atributos oscuros, añadiendo 2 nuevas cartas (una figura y un 6-).

A continuación selecciona una carta por cada uno de los atributos no seleccionados anteriormente. Entre ambas cartas deben sumar 17 o menos.

Y por último escoge un atributo mediocre que le meterá frecuentemente en problemas. Añade a su mazo una carta de ese palo de valor 6 o menos.

Este será el mazo de juego del personaje, y representa la forma en la que generalmente se enfrentará a los problemas, así como los resultados más habituales de sus acciones.

4. Reglas de juego

En una partida de CyberFae los personajes son Al'faeri recientemente contaminados que intentan controlar sus nuevas habilidades para sobrevivir en el mundo que les ha tocado vivir.

Este grupo es una **cuadrilla**, el nombre que reciben las bandas de Al'faeri unidas por magia faérica.

Una vez creadas las fichas de personaje se pasará a la preparación de la partida en sí misma. O, alternativamente, se comenzará a jugar "in media res".

Aparte de los mazos que se ha creado cada jugador para su personaje el Director tendrá su propia baraja de poker que se utilizará puntualmente para la toma de decisiones o conocer el devenir de la partida.

4.1. Preparación de la partida

La cuadrilla aceptará misiones para ganarse la vida. Para ello aceptan el encargo de una corporación cuyo objetivo será otra corporación diferente.

Cada corporación tiene una serie de intereses y especialidades propias:

- **I³**: información secreta y noticias de actualidad.
- **Sakura**: robótica, implantes y armamento.
- **LBM**: medicinas, tratamientos y drogas.
- **Nereida**: reciclaje, optimización y ecologismo.
- **Grupo Q**: ingeniería y transporte.

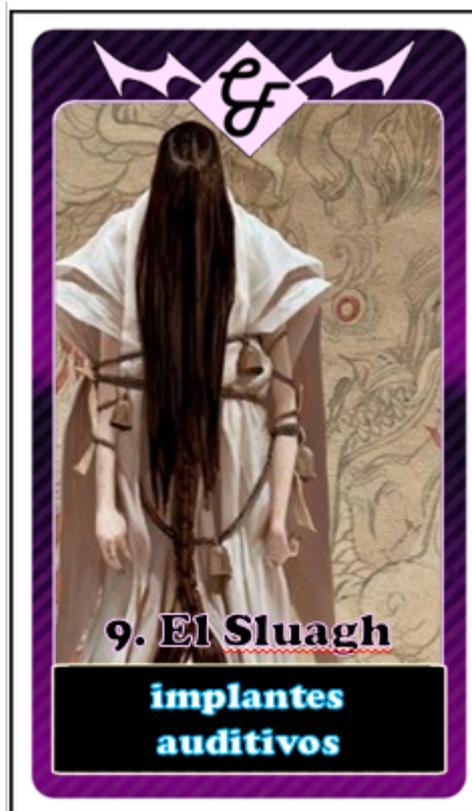
La *corporación contratante* determina las posibles ayudas extras que podrá recibir la cuadrilla.

La *corporación objetivo* indica la meta a conseguir durante la misión así como la naturaleza de las posibles complicaciones.

La mesa decide el objetivo de la misión así como los pasos previos que hay que dar para conseguirlo: Aproximación (planteamiento), Infiltración (nudo) y Consecución (desenlace).

Cada participante (y el Master en caso de ser 3-jugadores) planteará una complicación y una ayuda.

- Las complicaciones son problemas que se han detectado antes de la misión, debe incluirse al menos 1 problema por fase de la misión.
- Las ayudas son facilidades que puede proporcionar la corporación contratante, aunque puede que no lleguen a tiempo.



Las ayudas se generan como rumores. Los jugadores no sabrán si son ciertos o falsos, aunque al menos una ayuda será falsa. Por cada rumor se extrae una carta de un mazo de poker: rojo = cierto, negro = falso. Antes de extraer la carta correspondiente al último rumor se comprueba si se ha cumplido la condición, en caso contrario no se extrae carta y se asigna directamente (al menos una ayuda falsa).

Las ayudas podrán ir apareciendo durante la partida o las podrán utilizar los jugadores y arriesgarse a descubrir sobre la marcha si son ciertas o falsas. Si un personaje intenta resolver una situación gracias a la ayuda no tira, en lugar de ello se desvela si es cierta o falsa. En caso de ser cierta tendrá éxito automáticamente, pero si es falsa fallará automáticamente.

4.2. Comenzar “in media res”

Cuando se inicia la partida “in media res” la cuadrilla ya está metida hasta el cuello en la misión, literalmente en un problema.

Extrae una carta de tu baraja de poker para conocer la naturaleza del problema y su dificultad.

- Corazones: conflicto social
 - sobrepasados en número y armamento por un grupo de guardias al que deben engañar para salir del apuro.
 - se han colado en una fiesta y deben encontrar la forma de acceder a la zona restringida evitando que les descubran.
 - sometidos a un interrogatorio deben engañar a sus captores
- Tréboles: problema arcano
 - un descomunal golem/dragón les ataca en un espacio reducido
 - sombras vampíricas les persiguen por las instalaciones drenando su energía
 - unas runas arcanas les tienen atrapados mientras se acerca un peligro inminente: quedarse sin aire, descarrilar...
- Picas: conflicto intelectual
 - infiltración en una base enemiga, la cuadrilla debe permanecer escondida
 - zona aparentemente segura pero repleta de trampas ocultas
 - persecución a alta velocidad
- Diamantes: enfrentamiento físico
 - ensalada de tiros para atravesar una zona antes de que les vuelen la cabeza
 - escalada complicada en circunstancias peligrosas
 - combate cerrado con un buen montón de enemigos

El valor de la carta indica la dificultad de la situación, y serán los éxitos necesarios por la cuadrilla para superarla.

Una figura cuenta como dificultad 10 y además aparecerá un personaje recurrente.

- J: un importante sicario, consejero o guardaespaldas.
- Q: la mano en la sombra que lo controla todo realmente.
- K: el líder o la figura principal responsable.

- As: la escena en realidad es el último paso de la misión. Cada vez que se consiga un éxito se pasará a narrar una escena previa que irán dando sentido a la situación actual y la misión en general.
- Joker: traicionados! La corporación que les ha contratado en realidad pretende eliminarlos.

Una vez resuelta esta primera escena, y a partir de cada escena posterior, se irán descubriendo los parámetros de la misión uno por uno:

- corporación contratante
- corporación objetivo
- misión: localización
- misión: objetivo
- misión: punto de entrada o cobertura

Al inicio de cada escena uno de los jugadores expondrá uno de los peligros o complicaciones a los que debían enfrentarse. El jugador a su derecha indicará una posible ayuda. El Director utilizará su baraja para decidir si cuentan o no con esa ayuda (rojo = cierto, negro = falso).

4.3. Evolución de la partida

Una misión en CyberFae evoluciona a través de 3 fases diferenciadas:

- Aproximación (planteamiento)
- Infiltración (nudo)
- Consecución (desenlace)

Durante la **aproximación** la cuadrilla se acerca al objetivo y se hace consciente de las posibles dificultades que tendrán para conseguir su misión. En una partida de 4h esta parte llevará aproximadamente 1h y media, menos de la mitad de la partida. Durante estas escenas las reglas son más laxas y es más complicado que los personajes cometan fallos irreparables.

La **infiltración** se produce cuando la cuadrilla entra en contacto con el objetivo y la oposición, tratando de evitarla o enfrentándose a ella directamente. En una partida de 4h esta parte llevará aproximadamente 1h y media, menos de la mitad de la partida. Durante estas escenas las reglas comienzan a ser más duras, y los personajes empezarán a entrar en problemas serios.



La **consecución** es la última fase de la misión, cuando se decide todo. En una partida de 4h corresponderá con la última media hora. Durante esta escena, o escenas, finales será cuando los personajes se lo jueguen todo, no habrá espacio para medias tintas.

4.4. Resolución de conflictos

Cada escena puede incluir 1 o más conflictos a resolver. Cuando un jugador se enfrente a un conflicto deberá explicar cómo lo hace mostrando una carta de su mano. El palo de la carta indica el acercamiento utilizado, mientras que su valor indicará cómo se resuelve la acción.

Dependiendo de la fase de la misión los valores de las cartas pueden representar diferentes grados de resolución. Aunque una figura siempre será éxito y cualquier valor de 6- siempre será un fallo.

	Acercamiento	Infiltración	Consecución
Éxito	Figuras	10 y figuras	9-10 y figuras
Parcial	7-10	8-9	-
Fallo	6-	7-	8-

La dificultad de un encuentro es la cantidad de éxitos necesarios para superar dicho encuentro.

Los encuentros que se producen durante el planteamiento deberían ser sencillos, dificultad 1 o 2 en general, de modo que las escenas no se alarguen mucho y los personajes puedan avanzar en su acercamiento.

Durante la infiltración pueden aparecer desafíos más complejos cuya dificultad llegue a ser igual al número de jugadores.

El último encuentro será la escena más retadora, con una dificultad aproximada igual al doble de el número de personajes.

4.5. Ventaja y desventaja

La ventaja/desventaja indica la posición relativa de los personajes frente a su oposición. Puede representar tanto una diferencia de poder, como una situación puntual Y puede afectar a todo el grupo o únicamente a algunos personajes.

Enfrentarse a un dragón es una situación desventajosa para todo el grupo, igual que sufrir una emboscada. Sin embargo, el dragón impondrá la desventaja durante todo el encuentro salvo que se encuentre alguna forma de paliarla, mientras que la emboscada sólo proporcionará desventaja durante unos instantes.

Si ninguna de las partes tiene ningún tipo de ventaja sobre la otra se considera que es una situación arriesgada, que será el punto de partida habitual.

Ten en cuenta que si no hubiera ningún riesgo no habría conflicto.

4.6. Tiradas

Cada jugador habrá creado un mazo durante la creación de personajes. Al inicio de la partida roba 4 cartas de este mazo. Esa será su mano inicial.

Cada vez que tenga que resolver un reto selecciona una carta de su mano y la juega, explicando el resultado de la acción en función del palo y el valor de esta. Una vez resuelta la acción roba una nueva carta de su mazo.

Si en algún momento un jugador se queda únicamente con 2 o menos cartas en mano descarta todas las cartas que tenga, baraja su descarte y crea un nuevo mazo. A continuación roba 4 cartas.

4.7. Éxito y fracaso

El significado de la carta jugada depende del momento de la partida (Acercamiento - Infiltración - Consecución), y su efecto de la situación (Ventaja - Riesgo - Desventaja).

La situación por defecto con la que se tira es Riesgo, pero se puede variar durante un encuentro o por medio de la ficción.

	Ventaja	Riesgo	Desventaja
Arcano	Consigues un éxito arrollador (2 logros)	Consigues un éxito arrollador (2 logros)	Consigues tu objetivo (1 logro).
Éxito	Consigues un éxito arrollador (2 logros)	Consigues tu objetivo (1 logro)	Consigues tu objetivo con dificultad (1 logro y 1 consecuencia).
Parcial	Consigues tu objetivo (1 logro)	Consigues tu objetivo con dificultad (1 logro y 1 consecuencia).	Fallas (1 consecuencia) u obtienes tu objetivo con gran coste (1 logro y 2 consecuencias)
Fallo	Consigues tu objetivo con dificultad (1 logro y 1 consecuencia).	Fallas (1 consecuencia)	Fallas estrepitosamente (2 consecuencias)

4.8. Logros y consecuencias

En función de la carta jugada el personaje obtendrá una serie de logros y/o consecuencias que deberá añadir a su descripción de la acción. Estos deben ser coherentes con la ficción y la carta jugada.

- **2 logros:** el personaje puede zanjar inmediatamente un encuentro menor a su favor, describiendo cómo logra su objetivo. Esta opción no se puede aplicar durante la fase de Consecución.
- **1 logro:** el personaje mejora su posición en el conflicto. Esto puede implicar obtener ventaja, dejar de tener desventaja, avanzar 1 paso un reloj asociado, o causar 1 daño a un oponente.
- **1 consecuencia:** el conflicto se tuerce en contra del personaje. Obtiene desventaja, pierde la ventaja, el enemigo avanza un paso un reloj, o el personaje recibe 1 daño.
- **2 consecuencias:** el conflicto sobrepasa completamente al personaje, resolviéndose en su contra y dejándole fuera de escena. Se aplican 2 consecuencias mecánicas según sea apropiado a la escena.

No todas las opciones estarán disponibles en todo momento dependiendo de la situación. Tampoco se pueden aplicar logros y consecuencias contradictorios, como obtener ventaja y desventaja como resultado de la misma acción.

4.9. Daño

Cuando un personaje recibe daño como consecuencia de sus acciones añade una carta de fallo acorde al tipo de daño recibido. Esa carta va al descarte, dificultando las acciones del personaje en el futuro.

Entre escenas en las que los personajes tengan tiempo de descansar brevemente podrán descartarse de una consecuencia de la mano, es decir, una carta de fallo que no estuviera inicialmente en su mazo.

Cuando pueden descansar durante un periodo más largo o reciben atención médica podrán descartarse de una consecuencia de la mano, de su descarte o buscar una consecuencia en su mazo.

4.10. Ayuda

Cuando un personaje quiere ayudar a otro deberá indicar como lo hace y a continuación jugar una carta del palo apropiado a la ayuda y valor igual o mayor que la carta jugada originalmente por el personaje activo. Esto otorga un +1 al valor de la carta original.

La carta jugada no debe ser del mismo palo que la carta original, pero la acción explicada debe tener sentido en la ficción.

Cada personaje solo puede ayudar una vez por tirada.

4.11. Las cortes Al'faeri

Durante la creación de personajes los jugadores han creado 2 Rasgos para cada una de sus Cortes, uno positivo y uno negativo.

Al inicio de cada misión se decidirá aleatoriamente cuál es la Corte dominante del personaje durante esa misión y, por lo tanto, cuáles serán los rasgos predominantes del personaje.

Esto no significa que los otros rasgos desaparezcan, simplemente su personalidad asociada a la Corte concreta será la dominante.

El resto de jugadores no conocerá la Corte del personaje. Todas las Cortes serán secretas en un principio, de forma que solo los jugadores de cada personaje conocerán a que Corte pertenece su personaje.



Durante la misión podrán demostrar de forma clara su Corte, lo que en términos de juego se traduce a utilizar su rasgo positivo en una escena. Esto otorgará ventaja al personaje en la tirada en curso y le hará voltear la carta de Corte. Esta mostrará la Corte y la forma de volver a poder tener esta ventaja.

Si durante una escena el personaje utiliza el rasgo negativo de su Corte dominante para ponerse en problemas y obtener desventaja en una tirada podrá voltear la carta. Esto también puede ser forzado por el Director, indicando que en esa escena en concreto su personalidad negativa le causa problemas, aunque deberá ser aceptado por el jugador que es quien tiene la última palabra en la forma de interpretar a su personaje. Se recomienda aceptar estos ganchos narrativos aunque pongan en problemas a los personajes, ya que hacen más interesante la partida dándole más protagonismo al personaje.

Otra forma de activar el rasgo negativo es crear un problema que no existía, que se resolverá como un conflicto normalmente.

4.12. Poderes de linaje

Hay dos tipos de habilidades relacionadas con los diferentes linajes.

Las **capacidades de trasfondo** están relacionadas con la mitología asociada a cada linaje y se usan para dar color a la narración, sin otorgar ninguna ventaja mecánica pero pudiendo desembocar en diferentes escenas o pudiendo justificar aproximaciones diferentes. Esto puede utilizarse por un jugador Pooka para transformarse en un pequeño ratón y justificar de forma narrativa como intenta pasar desapercibido y esquivar a los guardias, sin embargo deberá realizar una tirada de sigilo normalmente. De forma similar un elemental de aire puede intentar hacer su cuerpo intangible para esquivar un ataque, pero deberá tirar normalmente para evitar ese ataque, en este caso para ver si le da tiempo a transformarse a tiempo o no.

Por otro lado, los **poderes de linaje** son los dones mágicos que pueden otorgar las hadas. Cada linaje manifiesta estas habilidades de forma diferente, y aunque se pueden utilizar de forma narrativa como una capacidad de trasfondo, cuando los jugadores quieren utilizarlos para obtener una ventaja mecánica tendrán que hacerlo seleccionándolos como la carta de su tirada, es decir, jugando el arcano asociado. Este arcano otorga éxito automático en la acción que se esté resolviendo y, salvo que se esté en desventaja, se considera éxito arrollador. A diferencia de otras cartas que están limitadas por su palo de forma que deben ser justificadas en la ficción por acciones relacionadas con el palo de la carta, los poderes de linaje deben justificarse en la ficción por medio de la aplicación del dón. Ahora bien, todos los dones Al'faeri se manifiestan siempre a través de terceros, es decir, que el personaje otorgará el don a otro personaje en la escena (otro PJ o un PNJ) que será quien resuelva exitosamente el conflicto. Si se trata de un PNJ será el jugador que ha realizado la tirada quien describa cómo se resuelve la acción gracias a su don, sin embargo, si se trata de otro PJ deberán ponerse de acuerdo ambos jugadores en cómo el don jugado permite al personaje receptor resolver la acción.

A continuación el listado con todos los arcanos mayores, su linaje correspondiente, una pequeña explicación del linaje y su poder relacionado.

00. **Quimera**. Eres una mezcla de hadas sin origen concluyente.
Poder de linaje: Aspecto ilusorio.
01. **Lycan**. Eres un espíritu animal inquieto y astuto.
Poder de linaje: Reflejos animales incrementados.
02. **Golem**, elemental de tierra (∇). Eres un espíritu elemental de gran paciencia y pureza.
Poder de linaje: Cuerpo de piedra.
03. **Sirena/Sirenido**. Eres un espíritu marino familiar y dominante.
Poder de linaje: Copias temporales.
04. **Enano/a**. Eres una criatura faérica con las cosas claras, voluntad de hierro y respeto a la autoridad.
Poder de linaje: Inspiración inquebrantable.
05. **Gnomo/a**. Eres un espíritu gregario y trabajador.
Poder de linaje: Mente colmena.

06. **Súcubo/Íncubo**. Eres una criatura dedicada a los impulsos sexuales y románticos.
Poder de linaje: Atractivo irresistible.
07. **Troll**. Eres una criatura nacida para el conflicto y ejercer tu dominio por la fuerza.
Poder de linaje: Fuerza de troll.
08. **Shide**. Eres un espíritu de la perfección que está por encima de las debilidades mortales.
Poder de linaje: Integridad intachable.
09. **Sluagh**. Eres un espíritu solitario y sigiloso que se alimenta de los secretos.
Poder de linaje: Conocer secreto.
10. **Leprechaun**. Eres una pequeña criatura que negocia con pactos y promesas.
Poder de linaje: Golpe de fortuna.
11. **Ogro/a**. Eres una criatura faérica de naturaleza marcial.
Poder de linaje: Sabiduría del soldado invencible.
12. **Ondina/Tritón**, elemental de agua (∇). Eres un espíritu elemental capaz de adaptarse a las dificultades.
Poder de linaje: Sacrificio del agua protectora.
13. **Efreet**, elemental de fuego (Δ). Eres un espíritu elemental rebosante de energía y pasión.
Poder de linaje: La estrella que brilla con el doble de intensidad.
14. **Driade**. Eres un espíritu de la naturaleza en armonía con tu entorno.
Poder de linaje: Adaptación natural.
15. **Dhampir**. Eres una criatura de violencia desatada.
Poder de linaje: Voluntad del tirano.
16. **Gremlin**. Eres un espíritu del caos y la destrucción.
Poder de linaje: Devastación sobrenatural.
17. **Engel**. Eres un espíritu mensajero, portador de fe y esperanza.
Poder de linaje: Icono de esperanza.
18. **Daemon**. Eres una criatura de la oscuridad, nacida para el engaño y la mentira.
Poder de linaje: Manto de invisibilidad.
19. **Pooka**. Eres un espíritu animal rebosante de energía.
Poder de linaje: Presencia inspiradora.
20. **Djinn**, elemental de aire (Δ). Eres un espíritu elemental inquieto de curiosidad insaciable.
Poder de linaje: ¡Eureka!.
21. **Shide**. Eres un espíritu de la perfección eterna ante las adversidades mundanas.
Poder de linaje: Avatar de los Shide.

a. Habilidad de los implantes

De forma similar a las habilidades de linaje los personajes pueden tener y utilizar todos los implantes que quieran para darle color a la narración sin recibir ningún tipo de beneficio mecánico, sin embargo, el arcano que representa su **implante principal** funciona como el poder de linaje, aunque en este caso es una habilidad que utiliza y de la cual se beneficia el propio personaje.

A continuación el listado de todos los arcanos mayores con su implante correspondiente.

00. El loco, percepción mística.
01. El mago, chip de adrenalina.
02. La sacerdotisa, sistema purificador.
03. La emperatriz, dron independiente.
04. El emperador, blindaje dérmico.
05. El sumo sacerdote, traductor universal.
06. Los enamorados, generador de feromonas.
07. El carro, brazos cibernéticos.
08. La justicia, campo de fuerza.
09. El ermitaño, implantes auditivos.
10. La rueda, conversor de karma.
11. La fuerza, músculos reforzados.
12. El ahorcado, miembros reconfigurables.
13. La muerte, corazón cibernético.
14. La templanza, conexión universal.
15. El diablo, armas naturales.
16. La torre, explosivos implantados.
17. La estrella, tatuajes luminosos.
18. La luna, sistema de camuflaje.
19. El sol, generador de energía.
20. El juicio, sistema de desplazamiento.
21. El mundo, backUp de cuerpos.

5. Referencias

Cyberpunk 2020
Ghost in the Shell
Changeling the Dreaming
Planescape
Warhammer 40.000

Una lista de spotify para escuchar de fondo durante la partida: <http://tiny.cc/CyberFae>



6. Anexos

Tablas y ayudas de juego.

6.1. Dificultad por escenas

	Aproximación	Infiltración	Consecución
Éxito	Figuras	10 + figuras	9-10 + figuras
Parcial	7-10	8-9	-
Fallo	6-	7-	8-

6.2. Resultados en función de la posición

	Ventaja	Riesgo	Desventaja
Arcano			
Éxito			
Parcial			
Fallo			

6.3. Logros y consecuencias

- 2 logros: zanjás el encuentro a tu favor
- 1 logro: pones el encuentro a tu favor (obienes ventaja o pierdes la desventaja), avanzas 1 paso un reloj, causas 1 daño
- 1 consecuencia: se tuerce el encuentro en tu contra (obienes desventaja o pierdes la ventaja), el enemigo avanza 1 paso un reloj, recibes 1 daño
- 2 consecuencias: el encuentro se resuelve en tu contra

6.4. Creación del mazo de personaje

- Poder faérico en función de la raza: arcano y fallo
- Implante cibernético: arcano y fallo
 - estos 2 fallos están relacionados con los atributos que suelen utilizar esos poderes/implantes. Entre ambos deben sumar 8-
- Seleccionar un atributo principal: un as

- Seleccionar un atributo maldito: un 2
- Seleccionar atributo luminoso: figura y 6-
- Seleccionar atributo oscuridad: figura y 6-
- Seleccionar 2 atributos diferentes: dos cartas que sumen 17- entre ambas.
- Seleccionar un atributo mediocre: un 6-
- En total el personaje tendrá un mazo de 13 cartas.

6.5. Arcanos mayores

	Carta	Implante (habilidad propia)	Habilidad de linaje (poder otorgado a otros)
0	La Quimera con gafas de neon holográficas.		
	<i>Eres una mezcla de hadas sin origen concluyente.</i>		
	El loco	Percepción mística	Aspecto ilusorio
1	El Lycan de incomparable capacidad de reacción.		
	<i>Eres un espíritu animal inquieto y astuto.</i>		
	El mago	Chip de adrenalina	Reflejos animales incrementados
2	La Golem (Elemental de Tierra ♁) purifica su cuerpo.		
	<i>Eres un espíritu elemental de gran paciencia y pureza.</i>		
	La sacerdotisa	Órgano inmunidad a venenos y drogas.	Cuerpo de piedra
3	La Sirena y su dron sirviente.		
	<i>Eres un espíritu marino familiar y dominante.</i>		
	La emperatriz	Dron independiente conectado.	Copias temporales.
4	La Enana lo aguanta todo gracias a su blindaje dérmico.		
	<i>Eres una criatura faébrica con las cosas claras, voluntad de hierro y respeto a la autoridad.</i>		
	El emperador	Blindaje dérmico	Inspiración inquebrantable.
5	El Gnomo une a los trabajadores con su multitractor.		
	<i>Eres un espíritu gregario y laborioso.</i>		

	El sumo sacerdote	Traductor universal y comunicador de corto alcance	Mente colmena
6	La Súcubo es el centro de atención gracias a su generador de feromonas.		
	<i>Eres una criatura dedicada a sus impulsos sexuales y románticos.</i>		
	Los enamorados	Generador de feromonas	Atractivo irresistible
7	La Troll con sus descomunales brazos cibernéticos.		
	<i>Eres una criatura creada para el conflicto y ejercer tu dominio a la fuerza.</i>		
	El carro	Brazos cibernéticos, fuerza descomunal	Fuerza de troll
8	La Shide protegida por su campo de fuerza.		
	<i>Eres un espíritu de la perfección por encima de las debilidades mortales.</i>		
	La justicia	Generador de campo de fuerza	Integridad intachable
9	El Sluagh que escucha el menor sonido con sus implantes auditivos.		
	<i>Eres un espíritu solitario y sigiloso que se alimenta de los secretos.</i>		
	El ermitaño	Implantes auditivos	Conocer secreto
10	La Leprechaun que puede alterar la fortuna con su conversor de karma.		
	<i>Eres una pequeña criatura que negocia con pactos y promesas.</i>		
	La rueda	Conversor de karma	Golpe de fortuna
11	El Ogro con su impresionante musculatura reforzada.		
	<i>Eres una criatura faérica de naturaleza marcial .</i>		
	La fuerza	Músculos reforzados	Sabiduría del soldado invencible
12	El Tritón (Elemental de Agua ∇) reconfigurando sus miembros.		
	<i>Eres un espíritu elemental capaz de adaptarse a las dificultades.</i>		
	El ahorcado	Miembros reconfigurables	Sacrificio del agua protectora
13	La Efreet (Elemental de Fuego Δ) y su corazón cibernético.		
	<i>Eres un espíritu elemental rebosante de pasión y energía.</i>		

	La muerte	Corazón cibernético	La estrella que brilla con el doble de intensidad.
14	El Driade capaz de conectarse con cualquier artilugio.		
	<i>Eres un espíritu de la naturaleza en armonía con tu entorno.</i>		
	La templanza	Conexión universal con aparatos.	Adaptación natural
15	La Dhampir con peligrosas armas naturales implantadas.		
	<i>Eres una criatura de violencia desatada.</i>		
	El diablo	Armas naturales	Voluntad del tirano
16	El Gremlin con explosivos implantados en su cuerpo.		
	<i>Eres un espíritu del caos y la destrucción.</i>		
	La torre	Explosivos implantados	Devastación sobrenatural
17	La Engel de tatuajes luminosos.		
	<i>Eres un espíritu mensajero, portador de fe y esperanza.</i>		
	La estrella	Tatuajes luminosos	Icono de esperanza
18	El Daemon camuflado en las sombras.		
	<i>Eres una criatura de la oscuridad espíritu mensajero, portador de fe y esperanza.</i>		
	La luna	Sistema de camuflaje	Manto de invisibilidad
19	La Pooka y su generador de energía.		
	<i>Eres un espíritu animal rebotante de energía.</i>		
	El sol	Generador de energía	Presencia inspiradora
20	El Djinn (Elemental de Aire Δ) volando con sus patines propulsores.		
	<i>Eres un espíritu elemental inquieto de curiosidad insaciable.</i>		
	El juicio	Sistema de desplazamiento autónomo	Eureka!
21	El Shide de múltiples cuerpos.		
	<i>Eres un espíritu de la perfección eterna ante las adversidades mundanas.</i>		
	El mundo	BackUp de cuerpos	Avatar de los Shide

Cyberdae

