



**Infinity
Information
Inc.**

SAKURA



ROBOTICS

Lazarus
BioMedics

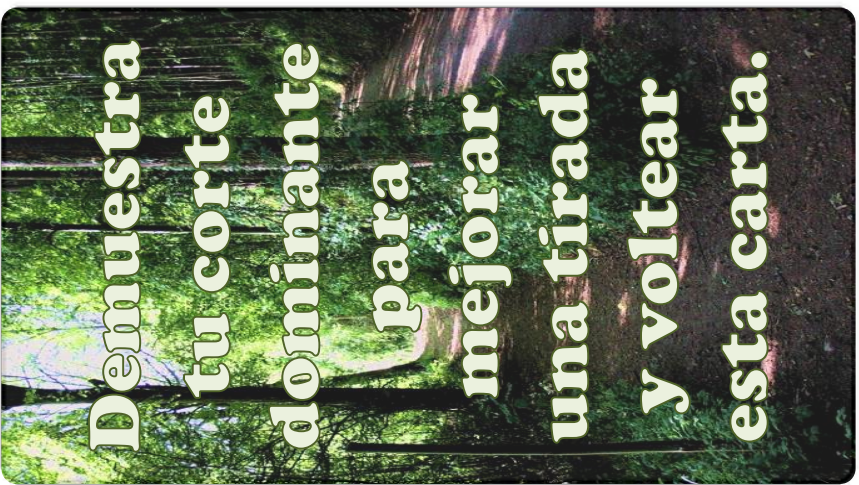
LBM

Moreida

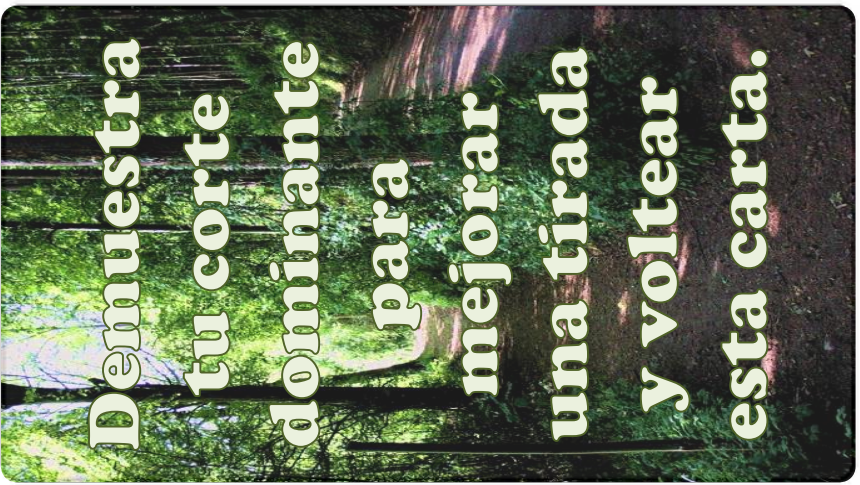


Grupo
Quetzaleón





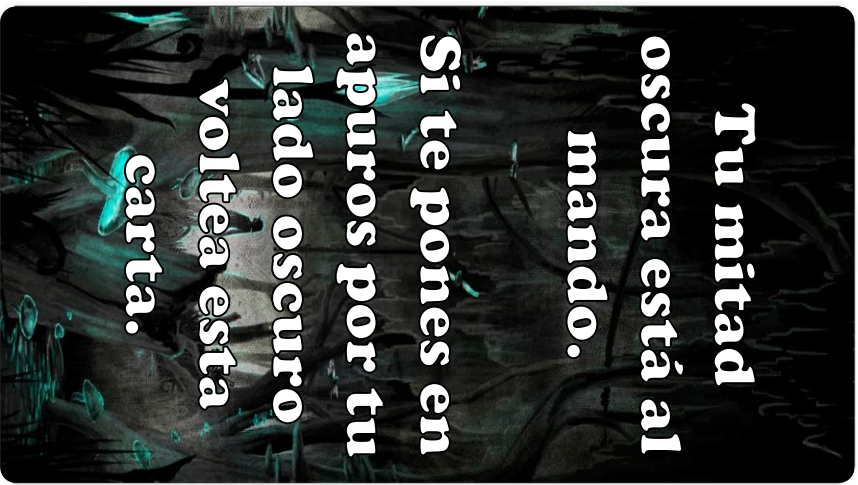
**Demuestra
tu corte
dominante
para
mejorar
una tirada
y voltear
esta carta.**



**Demuestra
tu corte
dominante
para
mejorar
una tirada
y voltear
esta carta.**



**Tu mitad
luminosa está
al mando.
Si te pones en
apuros por tu
lado
luminoso
voltea esta
carta.**



**Tu mitad
oscura está al
mando.
Si te pones en
apuros por tu
lado oscuro
voltea esta
carta.**





0. La Quimera

**percepción
mística**



1. El Lycan

**chip de
adrenalina**



2. La Golem

**resistencia a
tóxicos**



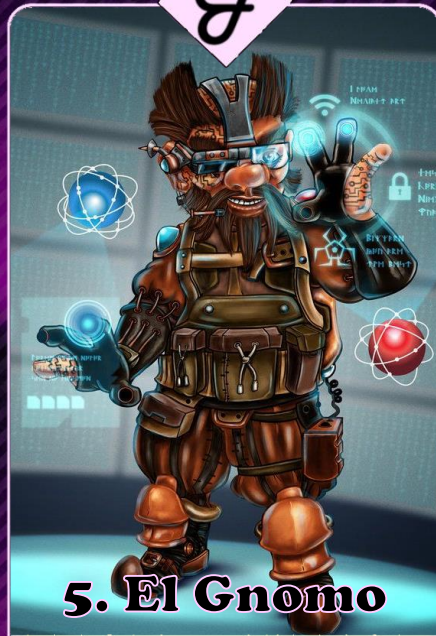
3. La Sirena

**drón
independiente**



4. La Enana

blindaje dérmico



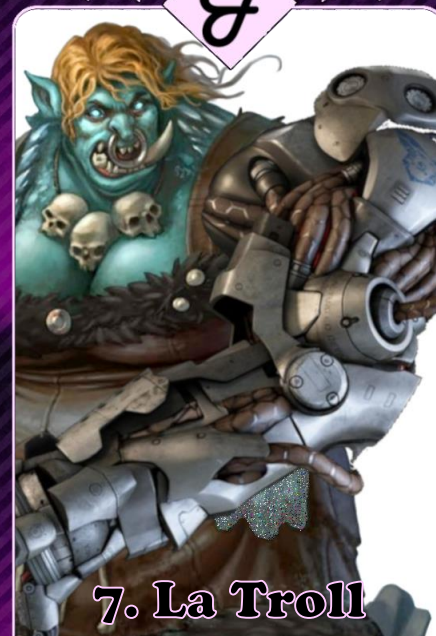
5. El Gnomo

**traductor
universal**



6. La Súcubo

**generador de
feromonas**



7. La Troll

**brazos
cibernéticos**



8. La Shíde

**generador de
campo de fuerza**



9. El Sluagh

**implantes
auditivos**

**conversor de
karna**

10. La Leprechaun



**músculos
reforzados**

11. El Ogro



**corazón
cibernético**

13. La Fireet



**miembros
reconfigurables**

12. El Tritón



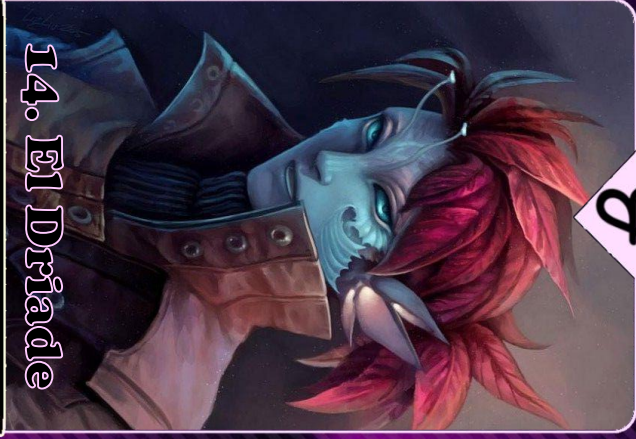
armas naturales

15. La Dhanpūi



**conector
universal**

14. El Driade



**tatuajes
luminosos**

17. La Engel



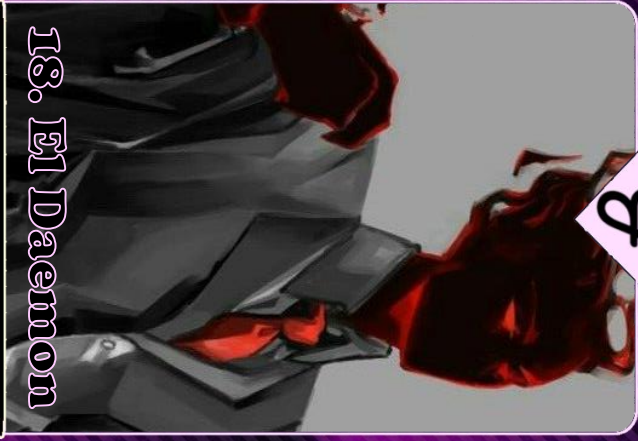
**explosivos
implantados**

16. El Gremilín



**sistema de
camuflaje**

18. El Daemon



£

**generador de
energía**

19. La Pooka



£

**sistema de
desplazamiento**

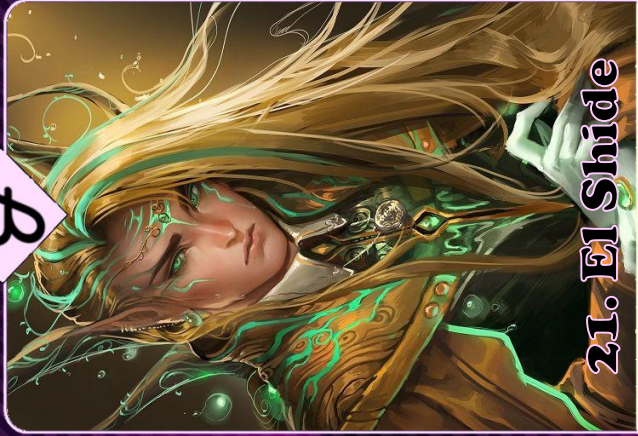
20. El Djinn



£

**BackUp de
cuerpos**

21. El Shide



£

CyberFae

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

	Ventaja	Riesgo	Desventaja
Arcano			
Éxito			 
Parcial		 	 o  
Fallo	 		

Efecto de logros y consecuencias:

- 2 logros: zañas 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

Daño:

- El personaje recibe una carta de fallo acorde al tipo de daño recibido. Esa carta va al descarte.
- Si recibe la consecuencia estando en ventaja puede escoger cualquier fallo de 6-.
- Si recibe la consecuencia en una situación de riesgo deberá ser un 4-.
- Si estaba en desventaja solo podrá escoger 2-.
- Entre escenas en las que los personajes tengan tiempo de descansar brevemente podrán descartarse de una consecuencia de la mano que sea 3+.
- Cuando pasa un periodo de descanso más largo o reciben atención médica podrán descartarse de una consecuencia de la mano de cualquier valor, o buscar una consecuencia en su mazo de valor 3+.

Ayuda:

- Usar una carta mayor que la jugada da +1 al valor de la carta jugada.
- Se debe explicar la ayuda.

Preparación de la partida:

- Generar personajes
 - Crear mazos de personaje
- Generar misión
 - Decidir corte de cada personaje

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.

Arcanos mayores:

- Se utilizan para determinar el linaje del Fae: Chimera, Gnomos, Enanos, Leprechaun, Sluagh, Ogros, Trolls, Redcap, 2 Sidhe, Sátiros, Driades, Gremlins, Pooka, Lycan, 4 Elementales, Daemon, Sirenas, Engel.
- También determinan algún tipo de implante especial (aunque puede tener más): Percepción, Conexión, Resistencia, Miembros, Movimiento.

Generar la misión:

- Se extrae una corporación al azar como contratante y otra como objetivo: I3, Sakura, LBM, Nereida, GrupoQ.
- La corporación objetivo determina la meta de la misión así como las posibles complicaciones.
 - I3: info, noticias
 - Sakura: robots, armamento
 - LBM: medicinas, drogas
 - Nereida: ecologismo
 - GrupoQ: construcción
- La corporación contratante determina las posibles ayudas extras que puede tener el grupo.
- La mesa decide el objetivo de la misión, y 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 posibles problemas que se han detectado antes de la misión, aunque puede que no se lleguen a materializar.
 - Las ayudas son facilidades que puede proporcionar la corporación contratante, aunque puede que no lleguen a tiempo.
 - Todas ellas se generan como rumores. Los jugadores no sabrán si son ciertos o falsos, aunque al menos una complicación será cierta y 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 de cada tipo se comprueba si se ha cumplido la condición, en caso contrario no se extrae carta y se asigna directamente (al menos una complicación cierta y una ayuda falsa).

CyberFae

Palos:

Copas (Empatía) _____

Bastos (Magia) _____

Espadas (Astucia) _____

Oros (Violencia) _____

❖ Personaje: _____

❖ Descriptores:

	Carta
Linaje ()	
Fallo de linaje	
Implante ()	
Fallo de implante	
Atributo principal	Ats de
Atributo maldito	2 de
Atributo luminoso	
Fallo luminoso	
Atributo oscuro	
Fallo oscuro	
Atributo mundano	
Atributo mundano	
Atributo mediocre	

CyberFae

Palos:

Copas (Empatía) _____

Bastos (Magia) _____

Espadas (Astucia) _____

Oros (Violencia) _____

❖ Personaje: _____

❖ Descriptores:

	Carta
Linaje ()	
Fallo de linaje	
Implante ()	
Fallo de implante	
Atributo principal	Ats de
Atributo maldito	2 de
Atributo luminoso	
Fallo luminoso	
Atributo oscuro	
Fallo oscuro	
Atributo mundano	
Atributo mundano	
Atributo mediocre	