

# Paramnesia

## en 9299

un juego de Oscar Iglesias

Un juego de agentes faéricos unidos por un chip que les permite compartir conocimientos y atisbar el futuro en un mundo syberpunk.  
Creado por **Oscar Iglesias**.



Texto obra de Oscar Iglesias  
Imágenes generadas con DALL-E  
Todo el juego está 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/))



# Index

<b>1. Intro</b>	<b>6</b>
• ¿Qué es CyberFae: Paramnesia?	6
• Cómo jugar	6
• Tono y temas	8
• Influencias	9
<b>2. Informe de situación</b>	<b>10</b>
• El mundo de CyberFae: Paramnesia.	10
• Corporaciones.	11
• Los Al'faeri	16
• El campo paramnésico	19
• Cerebra S.A.	20
<b>3. Configuración de Agente</b>	<b>21</b>
• Elegir arquetipo	22
• Seleccionar linaje Al'faeri	22
• Habilidades y acercamientos	35
• Estrés y disonancia	36
• Detalles finales	37
<b>4. Protocolo operativo</b>	<b>39</b>
• Resolución de acciones	39
• Modificadores a las tiradas	40
• Tipos de habilidad	41
• Beneficios y consecuencias	42
• Estrés y disonancia	43
• Reglas de ayuda	44
• Glamour y manifestación mágica	45
<b>5. Sincronización de cuadrilla</b>	<b>46</b>
• Generar personajes	46
• Elección de corporación y tipo de misión	47
• Establecer amenaza y detalles	49
• Esbozar la estructura narrativa	49
• Generar visiones (Predicciones)	50
<b>6. El enlace paramnésico</b>	<b>52</b>
• Comunicación mental	52
• Compartir habilidades	53
• Activar visiones (Predicciones)	54
• Disonancia en acción	54
• Usar el Enlace como recurso narrativo	55
<b>7. Control de misión</b>	<b>56</b>

● El rol del Supervisor	57
● Preparar la partida	57
● Narración	58
● Cuándo pedir tiradas y cómo interpretarlas	59
● Relojes narrativos	59
● Estrés y disonancia	60
● Visiones y activación narrativa	61
● El Ensueño: lo extraño, lo simbólico, lo imposible	62
● Juego continuado	62
<b>8. Anexos operativos</b>	<b>64</b>
● Fichas rápidas de corporaciones	64
● Generador rápido de misión	65
● Tipos de amenaza por arquetipo	66
● Tarjetas de visiones	66
● Relojes	67
● Tarot de linajes	67
● Marcadores y estados	68
● Referencia para tiradas	69



## 1. Intro

- ¿Qué es CyberFae: Paramnesia?

*CyberFae: Paramnesia* es un juego de rol ambientado en un futuro cercano, donde las corporaciones controlan todos los aspectos de nuestra vida, la tecnología forma parte de nuestro día a día, y la magia—olvidada durante siglos—ha regresado por mano de los **Al'faeri**.

Los jugadores encarnan a un grupo de estos **Al'faeri**, humanos transformados en criaturas que combinan lo posthumano y lo sobrenatural. Todos los personajes trabajan como agentes especializados para **Cerebra S.A.**, una pequeña compañía que ha desarrollado un chip cerebral revolucionario: el **Implante Paramnésico**.

Este chip permite a los personajes conectarse al campo paramnésico, una suerte de consciencia global de todos los sueños y mitos de la humanidad. Lo que les da la capacidad de comunicarse mentalmente con otros agentes, compartir habilidades y recuerdos entre ellos y vislumbrar retazos del futuro.

Con estas herramientas, los jugadores tomarán parte en misiones de alto riesgo, guiados por realidades que aun no han sucedido, modificados por su naturaleza faérica, y dependientes de sus habilidades excepcionales.

- Cómo jugar

*CyberFae: Paramnesia* se juega en sesiones que mezclan investigación, infiltración, magia y combate. El grupo de jugadores forma un equipo operativo: una célula paramnésica. Cada partida gira en torno a una **misión**, contratados por una corporación para obtener ventaja sobre otra, adaptada según las capacidades del grupo.

Usaremos **dados (1d20 + modificadores)** para resolver las situaciones que aparezcan a lo largo de la misión cuyo resultado no sea evidente. Los resultados se clasificarán como fallo, éxito parcial o éxito completo. Las tiradas se basan en **acercamientos** (como violencia, astucia o magia) y se afinan con **habilidades** específicas, teniendo en cuenta cual es la especialidad del agente implicado en la tirada, o si utiliza una habilidad prestada por otro agente.

Gracias al implante paramnésico los personajes pueden **predecir el futuro**, lo que permite que los jugadores introduzcan giros narrativos previamente “previstos” por sus personajes.

La partida alternará escenas de acción con momentos de planificación, drama y dilemas morales, dependiendo de la misión y las preferencias del grupo de juego.



- Tono y temas

*CyberFae: Paramnesia* se mueve entre lo **tecnológico y lo místico**, entre la **opresión** de las corporaciones y las **promesas de libertad** idealistas, entre la **irracionalidad** de predecir el futuro y la **fría lógica** de los implantes y las conexiones a la red de información.

Como juego se basa en las misiones episódicas, con su buena dosis de épica y acción, donde los personajes podrán demostrar sus capacidades excepcionales y colaborar entre sí gracias a los chips paramnésicos.

Los temas principales que se espera que aparezcan en una partida de *CyberFae: Paramnesia* son:

- Dualidad **magia y tecnología**: seres míticos, ciberimplantes, conjuros, IAs...
- Influencia omnipresente de las **corporaciones**.
- **Predestinación**. Agentes especializados increíblemente buenos en su campo que además pueden predecir el futuro.

Además, dependiendo de los gustos e intereses del grupo, se pueden traer a la mesa otros temas adicionales relacionados con la ambientación:

- **Identidad**: ¿Sigue siendo humano alguien que comparte conciencia con otros? ¿Cuántos implantes puedes tener antes de convertirte en una máquina?
- **Lealtad**: ¿A quién obedeces cuando tus pensamientos ya no son solo tuyos? ¿Cuánto tiene que pagar una corporación por tu alma?
- **Magia emergente**: ¿Los Al'faeri siguen siendo humanos? ¿La magia es una anomalía estadística?
- **Opresión**. ¿Qué opciones quedan cuando las corporaciones lo controlan todo? ¿Es mejor el caos del libre albedrío o preferimos la tranquilidad de vivir una vida completamente ordenada y controlada?

El tono por defecto es cercano a la **épica urbana**, acción distendida donde pueden surgir momentos puntuales de drama que serán compensados con un tono ligero.

Como en la mayoría de los juegos de rol, el grupo colaborará por un objetivo común. En el caso de *CyberFae: Paramnesia* esta colaboración se ha potenciado dándoles una motivación común a todos los personajes, y permitiéndoles colaborar compartiendo habilidades o fortaleciendo a los compañeros con la magia Al'faeri.

Por supuesto, dada la ambientación, el tono puede ser mucho más sobrio, incluso oscuro, surrealista o filosófico, dependiendo de los gustos del grupo de juego. Es recomendable avisar de estas posibilidades a los jugadores antes de comenzar la partida, y evitar traer estos temas a la mesa si no están todos los participantes de acuerdo.

- Influencias

*CyberFae: Paramnesia* bebe de múltiples fuentes tanto del rol como de la ficción especulativa:

- ***La Sombra del Rey Demonio*** y ***Lancer*** han sido las principales inspiraciones a nivel mecánico, junto con muchos juegos de narrativa compartida, especialmente los basados en *Powered by the Apocalypse*.
- ***Ghost in the Shell***, ***Bubblegum Crisis*** y ***GUNNM (Battle Angel Alita)***, por la fusión de redes neuronales, implantes y pérdida de identidad, así como su visión del futuro cyberpunk y la influencia de las megacorporaciones.
- ***Changeling: The Dreaming*** y ***Changeling: The Lost*** por su visión de lo feérico y lo oculto.



## 2. Informe de situación

- El mundo de CyberFae: Paramnesia.

Cuando llegó el futuro el mundo no terminó, pero tampoco mejoró. Las promesas de prosperidad tecnológica se cumplieron... para unos pocos. Para el resto, el futuro es una iteración distorsionada del presente: más brillante en la superficie, más oscura en su interior. Todo es más rápido, más brillante, más limpio... pero solo para quienes lo pueden pagar.

En este futuro cercano, la humanidad vive conectada, vigilada y segmentada. Los Estados han perdido casi todo su poder político, y las corporaciones controlan la mayoría de recursos, la información y los territorios. Vivir implica ser útil. Y ser útil significa ser explotado. Aquellos que no producen valor son invisibles para el sistema. El acceso a servicios básicos—como vivienda, seguridad o medicina—ya no se garantiza por derecho, sino por relevancia.



La mayoría de la población sobrevive como puede. Algunos trabajan directamente para las grandes compañías y disfrutan de una vida más o menos estable. Los más afortunados, los imprescindibles, viven incluso protegidos dentro de los enclaves corporativos: burbujas autosuficientes donde la realidad está filtrada por interfaces amables y clima simulado. El resto se conforma con trabajos temporales, entretenimiento digital, religiones virales o drogas legales—todo ello cuidadosamente administrado para mantenerlos funcionales, pero al margen.

La tecnología está en todas partes: implantes neurológicos, lentes de realidad aumentada, asistentes mentales, prótesis impresas. Pero lo extraordinario no es la tecnología: es su banalidad. Lo milagroso ya no sorprende a nadie. La mayoría de la población convive con versiones obsoletas, baratas o de segunda mano, cuando no directamente defectuosas. Solo quienes trabajan directamente para las corporaciones acceden a lo último, y solo los más valiosos reciben soporte técnico. Para el resto, los avances sirven como parche o placebo: mejoran lo justo para que sigas siendo funcional.

- Corporaciones.

Cinco grandes corporaciones dominan el escenario global. Cada una funciona como una nación sin territorio fijo: con cultura propia, recursos inabarcables y un sistema legal interno que se impone allí donde tenga presencia. No necesitan imponer su autoridad: basta con que sus servicios sean imprescindibles.

Las misiones más comunes para los Agentes Al'faeri implican trabajar para una de estas entidades—por contrato directo o a través de intermediarios—para obtener ventaja sobre otra. La competencia entre corporaciones es total, aunque rara vez abierta: sabotajes encubiertos, espionaje industrial, manipulación simbólica o recuperación de artefactos mágicos son el pan de cada día..

- **Infinity Information Inc. (I<sup>3</sup>)**

**"Nada está oculto si sabes dónde mirar."**

*Control informativo, manipulación narrativa, vigilancia total.*

**Origen:** Fusión de agencias de inteligencia y tecnológicas de EE. UU. y Rusia.

Infinity Information Inc., conocida como I<sup>3</sup>, no construye ni combate: observa. Recoge, analiza y filtra la totalidad del flujo informativo global. Controla medios de comunicación, redes sociales, archivos históricos y entornos de realidad aumentada. Se presenta como garante de la transparencia: defensores del derecho a saber. En realidad, deciden qué se sabe y cuándo.

No poseen ejércitos: contratan relatos. Sus armas son la reputación, la duda y la posverdad. Los Al'faeri les resultan fascinantes por su capacidad de afectar a la realidad simbólica, pero



a la vez les generan un miedo primitivo ya que no se pueden mapear con precisión.

### Misiones de ejemplo:

- **Garra:**
  - Destruir físicamente un servidor móvil de backup antes de que lo transfieran.
  - Interceptar un convoy blindado que transporta un analista disidente.
- **Runa:**
  - Infiltrarse en una intranet simbólica y robar metadatos sin ser detectados.
  - Instalar una historia falsa en los ficheros históricos de una corporación y sostenerla con pruebas manipuladas.
- **Llama:**
  - Localizar y neutralizar una IA oráculo que ha empezado a canalizar el Ensueño.
  - Investigar un símbolo recurrente que aparece en todos los sueños colectivos.
- **Copa:**
  - Infiltrarse como influencer para manipular la opinión pública sobre un linaje.
  - Convencer a un periodista de que revele sus fuentes, sabiendo que eso le costará su carrera.

### - Sakura Robotics

#### **"Tradición y eficiencia."**

*Tecnología bélica, inteligencia artificial, replicación sintética.*

**Origen:** Japón, con integración de tecnología surcoreana y china.

Sakura es el mayor fabricante de inteligencia artificial, androides, sistemas de defensa y ciberimplantes. Su estética combina los rituales más tradicionales con la automatización más moderna: exoesqueletos con aspecto de kimonos ceremoniales, código samurái de comportamiento implantados en mechas autónomos... A nivel interno, su estructura corporativa funciona como una gran familia jerárquica donde las órdenes se dan con suavidad, pero no se cuestionan jamás.

Los trabajadores de Sakura son discretos pero implacables. Muchos de sus ejecutivos son sintéticos. El 60% de los cuerpos de seguridad del mundo usan armamento o software suyo.



Pese a su imagen impoluta, sus operaciones negras incluyen creación de dobles sintéticos, infiltración por replicantes y contratos con facciones paramilitares.

Su relación con los Al'faeri es una mezcla de temor reverencial y deseo de replicar sus patrones mágicos. Algunos investigadores de Sakura incluso intentan codificar el Ensueño.

### Misiones de ejemplo:

- **Garra:**
  - Derribar una unidad de combate experimental que ha escapado del control.
  - Eliminar a un replicante que ha asumido la identidad de un agente fallecido.
- **Runa:**
  - Engañar a un núcleo de IA táctica para que revele su objetivo oculto.
  - Introducir una anomalía en el sistema de fabricación de drones.
- **Llama:**
  - Exorcizar un androide afectado por la magia simbólica del barrio de Maleficio.
  - Detener un ritual de fusión entre espíritu y máquina que está alterando la red.
- **Copa:**
  - Ganarse la confianza de un androide autoconsciente para evitar su autodestrucción.
  - Manipular una cadena de favores para llegar hasta el programador original de un arma sintiente.

### - Grupo Quetzalcóatl (Grupo Q)

#### **"Construimos tu mañana."**

*Ingeniería a escala planetaria, megainfraestructura, redes subterráneas ocultas.*

**Origen:** Alianza de empresas de ingeniería de México, Brasil y Chile.

El Grupo Q es infraestructura: puentes, túneles, redes subterráneas, estaciones orbitales... Se encargan de construir lo imposible. Donde aparecen, el paisaje cambia. Se presentan como herederos de las culturas precolombinas: usan simbología maya o mexicana, pero su estructura es fría, modular, despiadada. Sus directivos muchas veces ni siquiera pisan tierra firme: trabajan desde plataformas voladoras o ciudades flotantes.

Pese a su control sobre la infraestructura global, el verdadero poder del Grupo Q está en su



capacidad de ocultar cosas dentro de esas infraestructuras. Muchas misiones se relacionan con niveles secretos, satélites "perdidos" o túneles que no deberían existir.

Consideran a los Al'faeri anomalías estructurales.

Algunos de sus ingenieros creen que pueden "canalizar" al Ensueño por geometría.

### Misiones de ejemplo:

- **Garra:**
  - Irrumpir en un nodo de tránsito subterráneo durante un deslizamiento sísmico.
  - Asegurar una cápsula contenida en una presa antes de que se libere.
- **Runa:**
  - Investigar una sección perdida de un túnel cuyas coordenadas cambian a diario.
  - Acceder a planos arcaicos codificados con simbología precolombina.
- **Llama:**
  - Sellar una grieta de glamour que emerge bajo una plataforma de extracción.
  - Destruir un tótem de la construcción que ha adquirido voluntad propia.
- **Copa:**
  - Mediar entre dos cuadrillas rivales de obreros infectados por distintos linajes.
  - Convencer a un arquitecto corporativo de abandonar su proyecto por razones éticas.

### - Lazarus Bio Medics (LBM)

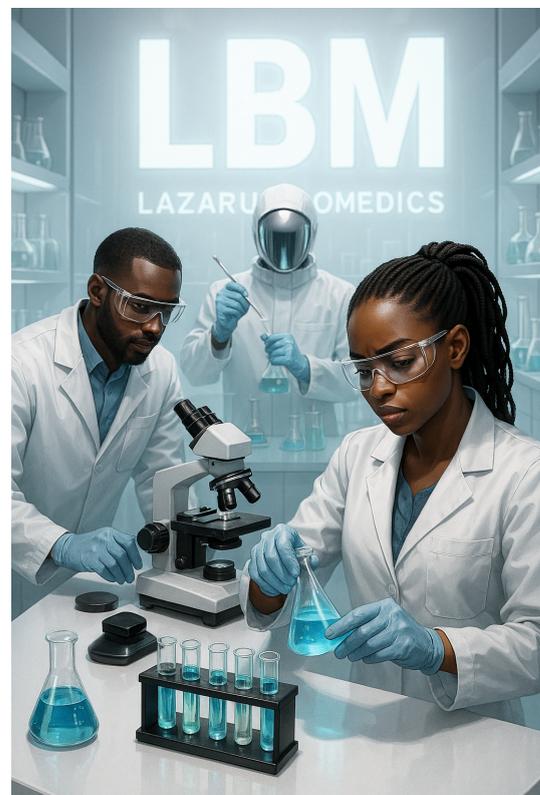
**"Tu vida, reimaginada."**

*Modificación genética, mejoras corporales, biotecnología avanzada.*

**Origen:** Redes médicas descentralizadas en África.

Lazarus Bio Medics es la cara amable de la eugenesia. Prometen una vida sin enfermedad, sin edad, sin defectos. Y lo cumplen, si puedes pagar el precio. Son líderes en modificación genética, medicina regenerativa, almacenamiento de conciencia y cuerpos de repuesto. Hay colonias enteras pobladas por clones funcionales.

A nivel público son filántropos. En sus laboratorios, experimentan con magia y biología en busca de formas de vida más eficientes. Se



rumorea que ciertos linajes Al'faeri surgieron tras exposiciones inducidas en sus instalaciones.

### Misiones de ejemplo:

- **Garra:**
  - Entrar en una biozona prohibida plagada de defensas orgánicas.
  - Eliminar a un paciente que ha evolucionado más allá de la biología humana.
- **Runa:**
  - Recuperar los datos de una vacuna que puede alterar el comportamiento colectivo.
  - Exponer el fraude de una clínica milagrosa mediante pruebas biométricas falsas.
- **Llama:**
  - Estabilizar a un sujeto cuya alma se ha dividido en múltiples cuerpos.
  - Realizar una intervención mágica en un embrión que ha "soñado" su propio nacimiento.
- **Copa:**
  - Fingir ser un familiar para infiltrar una clínica privada y contactar a un paciente.
  - Convencer a un bioingeniero arrepentido para que revele los protocolos de reproducción cruzada.

### - Corporación Nereida

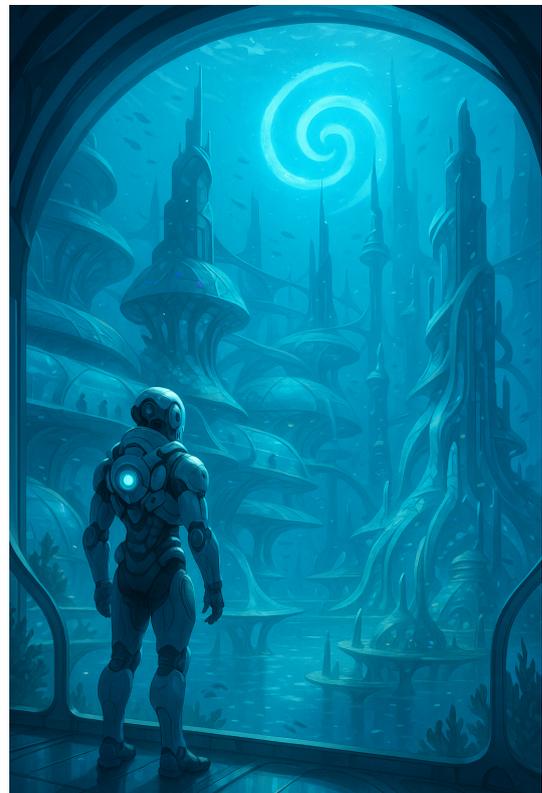
**"Por un futuro limpio, social y sostenible."**

*Sostenibilidad elitista, terraformación, control climático y espacial.*

**Origen:** Unión de centros de investigación del Mediterráneo y Noreuropeos.

Nereida es la máscara verde del corporativismo. Domina los sectores de energía limpia, terraformación, gestión climática, reciclaje profundo y colonización espacial. Hablan de sostenibilidad, pero sus proyectos suelen excluir a cualquiera que no cumpla con sus estándares genéticos, conductuales o estéticos.

Diseñan sociedades cerradas y autosuficientes: jardines orbitales, ciudades bajo el mar,



ecosistemas cerrados con población seleccionada. Si no formas parte del plan, no entras. Y si quieres entrar, mejor que encajes.

Creen que pueden integrar la naturaleza Al'faeri dentro de "biomas simbólicos controlados". Algunos enclaves de Maleficio han sido terraformados como experimento.

### Misiones de ejemplo:

- **Garra:**
  - Asaltar una estación climática para interrumpir un patrón de sequía artificial.
  - Destrozar un artefacto que regula los ecosistemas de una ciudad cerrada.
- **Runa:**
  - Rastrear la ruta de exportación de muestras del Ensueño desde un arrecife terraformado.
  - Descifrar los protocolos de acceso a un archivo climático que oculta predicciones manipuladas.
- **Llama:**
  - Deshacer la armonización mágica de una burbuja ecológica que impide salir a sus habitantes.
  - Invocar un espíritu climático vinculado a una región que ha perdido sus estaciones.
- **Copa:**
  - Infiltrarse en un comité de selección genética que decide quién merece emigrar al nuevo hábitat.
  - Convencer a una investigadora de que filtre el verdadero coste ecológico de su proyecto.

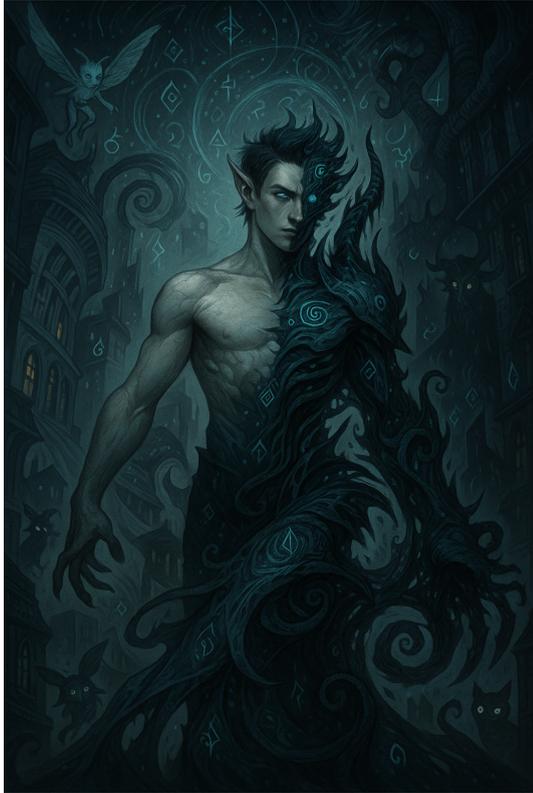
- **Los Al'faeri**

Aparecieron hace más de una década. Al principio eran solo ruido en la red: vídeos virales, rumores de cuerpos que cambiaban, milagros grabados en baja resolución. Todo eso cambió con **el incidente del Cisne Negro**.

*Serendipia* fue la primera. Así se hacía llamar. Transmitió todo el proceso de su transformación en directo a lo largo de varios meses, mostrando un proceso que ningún espectador pudo olvidar. Su cuerpo se fué alterando en cada transmisión. Su voz se volvía hipnótica. Sus acciones comenzaban a afectar la realidad de formas inexplicables.

Desde entonces, la aparición de **Al'faeri** se ha multiplicado. Para la población, son humanos especiales. Para las corporaciones, un nuevo tipo de arma. Para los estudiosos del Ensueño, una grieta por la que se cuela lo imposible.

Para el público general, los Al'faeri son una nueva especie, "seres de luz", una mutación o el siguiente paso evolutivo. Para las corporaciones, son una herramienta. Para los gobiernos... una amenaza.



La verdad es más inquietante: los Al'faeri son **entes contaminados por el Ensueño**, una dimensión no euclidiana de conciencia simbólica, deidad fractal y ecos míticos. No son hadas clásicas, sino **infectados por entidades de nivel superior**, seres con patrones más cercanos a los Mitos de Cthulhu que a un cuento de Tolkien.

La traducción del nombre lleva a confusión, ya que en realidad no son "seres de luz" sino "seres de otra luz", haciendo referencia a su origen extradimensional.

El Ensueño es una dimensión diferente a la nuestra que se rige por principios y leyes completamente alienígenas para nosotros y habitada por entidades inabarcables que se acercan más a conceptos o ideas.

Estas entidades entraron en contacto con los seres humanos hace muchos años, cuando empezamos a soñar, pues en ese estado

estamos mucho más cerca de su dimensión o simplemente somos más susceptibles a su influencia, y los impregnaron de su esencia. Los seres humanos contaminados por estas entidades son las criaturas que ahora llamamos Al'faeri. En el pasado dieron origen a todo tipo de mitos e historias sobre criaturas fantásticas, héroes, dioses, habilidades especiales, fenómenos paranormales... Con el tiempo la humanidad se fue alejando del Ensueño. Nuestra naturaleza se volvió más pragmática, nuestra existencia más banal, pero todo cambió cuando comenzaron las transferencias completas a la red. Una tecnología que permitía conectarse a la red directamente volcando la esencia de sus usuarios. Por desgracia, eso implicaba tener una mente completamente desprotegida pensando y soñando sin ningún tipo de limitación. Una cebo demasiado atractivo para las criaturas del Ensueño que volvieron a prestar atención a la humanidad.

Este "virus" modifica poco a poco a su portador, transformándolo física y mentalmente en una extensión de la naturaleza de la entidad que le ha infectado. Por ese motivo los Al'faeri parecen obsesionados con patrones de pensamiento, y por eso todas las familias de Al'faeri presentan aspectos y comportamientos similares al haber sido infectados por la misma entidad. Además, estas entidades buscan expandirse, por eso la magia Al'faeri se manifiesta habitualmente como bendiciones, para seguir extendiendo su forma de ver el mundo.

El proceso de transformación es progresivo: primero, una sensibilidad distinta. Luego, cambios físicos menores. Después, habilidades que no pueden explicarse por medios científicos. Finalmente, una transformación absoluta en cuerpo, mente y propósito. Pocas cosas en este mundo son tan impredecibles como un Al'faeri completamente convertido.

#### - Maleficio

Muchos Al'faeri se agrupan en enclaves urbanos conocidos como **barrios de Maleficio**. Cada ciudad relativamente importante tiene una de estas zonas, y todas se comunican entre sí ya que la principal característica de los barrios de Maleficio es que en realidad todos son parte de la misma ciudad, solo hay un barrio de Maleficio.

Maleficio es una zona autónoma, fluctuante, donde la arquitectura obedece más al simbolismo que a la física. Cuando un grupo numeroso de Al'faeri forman una comunidad con un peso importante esa zona pasa a formar parte de Maleficio, no desaparece del mundo real, pero si pasa a ser una parte más de esa gran ciudad que es Maleficio.

Por este motivo las hadas pueden pasear por el barrio de Maleficio de una ciudad y aparecer en el barrio de otra ciudad muy diferente. Los Al'faeri entienden de forma intuitiva la lógica de Maleficio y pueden usarla a su favor. Sin embargo, los humanos solo pueden moverse dentro de las restricciones de nuestra propia realidad.



Corre el rumor dentro de los Al'faeri que hay zonas de Maleficio más allá de nuestra realidad. Lugares de arquitectura imposible, música irrepitible, donde se comercia con

ideas y los secretos son la moneda habitual. Si este lugar existe podría tratarse del equivalente a Maleficio en el Ensueño, o quizás un lugar a medio camino.

Maleficio es el medio de transporte habitual de las cuadrillas de Paramnesia. Una forma de viajar instantáneamente de un punto del planeta a otro.

- El campo paramnésico

Existe un espacio invisible, transversal, donde los recuerdos colectivos, los mitos arquetípicos y los sueños compartidos se cruzan: el **campo paramnésico**.



Descubierto por los investigadores de Cerebra S.A. tras el incidente del Cisne Negro, este campo funciona como una **red de probabilidad simbólica**. Al conectar una mente al campo, es posible leer patrones futuros como si fueran líneas de código arquetípico, y acceder a recuerdos, habilidades y conocimientos vertidos en la red paramnésica.

Este campo no está gestionado por ninguna corporación. Es un fenómeno emergente, desconocido para la mayoría de las corporaciones y para el público en general. Su potencial es incalculable y, como todo poder sin dueño, su existencia molesta.

Qué relación tiene el campo paramnésico con los Al'faeri y el Ensueño está por descubrir. Por un lado parece algo propio de criaturas basadas en ideas y conceptos, sin embargo, todo lo que hay en la red paramnésica son los mitos, ideas y creencias de la humanidad, con lo cual puede ser algo propio. O, quizás, ¿todos nuestros mitos han estado influenciados desde el comienzo por el Ensueño?

- Cerebra S.A.

**Cerebra S.A.** es una startup con base en Málaga que ha hecho lo que nadie más ha logrado: sincronizar voluntariamente mentes humanas a través del campo paramnésico. Lo ha logrado mediante el desarrollo de un implante cerebral: el **chip paramnésico**.

Cerebra opera al margen de las grandes corporaciones. No pertenece a ninguna macrocorporación, y su estructura es poco convencional. Mezcla ingeniería neuroespiritual, activismo tecnológico y una filosofía interna que oscila entre la utopía y la obsesión.

Sus agentes son Al'faeri elegidos por su compatibilidad única con el campo paramnésico. Equipados con el chip, son capaces de operar como un **enjambre de mentes compartidas**, anticipando movimientos, prestandose habilidades y ejecutando estrategias con una coordinación que ninguna otra organización puede replicar.

Este chip otorga tres capacidades clave a los agentes:

1. **Comunicación mental total** entre los usuarios conectados.
2. **Préstamo de habilidades** entre agentes: lo que uno sabe, todos pueden usarlo.
3. **Predicción intuitiva**: los agentes tienen la capacidad de predecir el futuro en base a los retazos de visiones que pueden recibir del campo paramnésico.

Cerebra no tiene, ni busca, la capacidad de enfrentarse frontalmente a las grandes corporaciones. Pero tampoco lo necesita. Su fuerza está en la anticipación, y su negocio en la satisfacción de sus clientes.



### 3. Configuración de Agente



Convertirse en un agente operativo de Cerebra S.A. no es solo una cuestión de entrenamiento. Implica aceptar que ya no eres solo tú. Que compartes pensamientos, fragmentos de memoria y visiones de futuros posibles con otros como tú.

Todos los agentes son individuos excepcionales en su campo de especialidad, pero con el chip paramnésico tienen a su alcance la capacidad de ser mucho más de lo que nunca habrían imaginado.

En este capítulo encontrarás todos los pasos necesarios para construir a tu personaje, desde su rol operativo hasta los detalles que definen cómo se manifiesta su conexión mágica y tecnológica con el mundo.

- Elegir arquetipo

Cada Agente es un especialista en una forma de actuar, un **acercamiento** que representa su manera preferente de abordar los conflictos. Este acercamiento define su **arquetipo**.

Los arquetipos indican cuál es el campo en el que el Agente es especialmente competente y cuáles son sus **habilidades propias** (acciones que puede ejecutar a la perfección).

Cada jugador debe escoger un arquetipo diferente:

- **Garra** (*Violencia*): combate, infiltración, acciones físicas...
- **Runa** (*Astucia*): análisis, deducción, hackeo...
- **Llama** (*Magia*): manifestación mágica, canalización de glamour, percepción arcana...
- **Copa** (*Empatía*): manipulación social, intuición emocional, persuasión...



- Seleccionar linaje Al'faeri

Los Al'faeri no eligen su naturaleza. La contaminación del Ensueño se manifiesta en ellos como una **preferencia conductual**, una estética reconocible, y una forma particular de alterar la realidad.

Al seleccionar un linaje, el jugador define:

- Una **estética** hacia la que el personaje tenderá y cuyos rasgos irá adquiriendo en mayor o menor medida. Pueden ser desde orejas picudas a un cuerpo esquelético, pasando por pelo en llamas. La apariencia del agente no tiene efectos mecánicos directos, aunque puede afectar positiva o negativamente durante la partida acorde a la ficción.
- Una **preferencia de comportamiento**, obsesión simbólica o forma de pensamiento recurrente. La forma de pensar del agente tampoco tiene efecto mecánico en juego, pero debería dictar su forma de actuar durante la partida.

- Puntos a distribuir entre los **acercamientos**, reflejando qué tipo de acciones ejecutan con más soltura habitualmente los miembros de ese linaje. Mecánicamente esto es solo una ayuda ya que la especialidad del agente define mucho más las acciones del personaje.
- Un **don de linaje**: una capacidad mágica única que solo se puede manifestar a través de otros personajes aliados, como una bendición. El objetivo debe aceptar voluntariamente esta capacidad.
- Un **poder de linaje** que representa una capacidad especial común a todos los miembros de ese linaje.

Cada linaje representa una forma concreta en que una entidad del Ensueño se manifiesta a través de un ser humano. Aunque los linajes comparten ciertos patrones, cada Al'faeri es único.

A continuación se listan todos los linajes disponibles con sus características propias, incluyendo los puntos a distribuir en cada acercamiento, su don y su poder:



- **Quimera**. Eres una mezcla de hadas sin origen concluyente. Es habitual que manifiesten físicamente rasgos de al menos un par de linajes diferentes. Un bicho raro incluso entre los Al'faeri.
  - *Violencia*: 1
  - *Astucia*: 1
  - *Magia*: 1
  - *Empatía*: 1
  - *Don de linaje*: Aspecto ilusorio. Tu objetivo puede cambiar su aspecto.
  - *Poder de linaje*: De origen desconocido. Al inicio de cada escena puedes mover 1 punto de una habilidad a una diferente.



- **Lycan.** Eres un espíritu animal inquieto y astuto. Los Lycan representan el mito de los cambiaformas, pero también todas las bestias salvajes de las historias.
  - *Violencia:* 2
  - *Astucia:* 2
  - *Magia:* 0
  - *Empatía:* 0
  - *Don de linaje:* Reflejos animales incrementados. Tu objetivo obtiene ventaja mientras actúe de forma precipitada e irreflexiva.
  - *Poder de linaje:* Forma feral. Define tu forma feral. Cuando cambies a esta forma obtienes ventaja en todas las tiradas de un acercamiento y desventaja en otro, además de un rasgo especial propio de tu forma: planear, respirar bajo el agua, armas naturales, velocidad incrementada, pegarte a paredes...



- **Golem**, elemental de tierra (∇). Eres un espíritu elemental de gran paciencia y pureza. Representas la tierra en su forma más pura y simbólica.
  - *Violencia:* 4
  - *Astucia:* 0
  - *Magia:* 0
  - *Empatía:* 0
  - *Don de linaje:* Cuerpo de piedra. Tu objetivo puede cambiar su cuerpo y adoptar las propiedades de la tierra/roca/arena durante una escena.
  - *Poder de linaje:* Herencia elemental. Puedes aplicar el don *Cuerpo de piedra* sobre tu propio cuerpo.



- **Sirena/Sirenido.** Eres un espíritu marino familiar y dominante, pero también un alma en pena solitaria y aterradora. En las historias tu voz ha atraído a marineros, engañado a aventureros y causado locura a intrusos.
  - *Violencia:* 0
  - *Astucia:* 0
  - *Magia:* 2
  - *Empatía:* 2
  - *Don de linaje:* Mente colmena. Puedes enlazar tu objetivo con otras personas fuera del enlace paramnésico.
  - *Poder de linaje:* Canto sobrenatural. Puedes afectar a la mente de un objetivo con tu voz (obienes ventaja en tiradas de manipulación con la voz)



- **Enano/a.** Eres una criatura faérica con las cosas claras, voluntad de hierro y respeto a la autoridad. Representas la tenacidad y el trabajo duro, un linaje honorable pero también profundamente rencoroso con aquellos que perturban sus ideas del orden.
  - *Violencia:* 2
  - *Astucia:* 2
  - *Magia:* 0
  - *Empatía:* 0
  - *Don de linaje:* Inspiración inquebrantable. Tu objetivo puede ignorar (cambiándola por otra) o retrasar las consecuencias de sus acciones durante una escena.
  - *Poder de linaje:* Libro de los agravios. Cuando recibes daño puedes retrasar sus efectos hasta finalizar la escena o jurar venganza contra quien lo ha causado. Si juras venganza tendrás ventaja en todas tus tiradas contra ese

objetivo hasta que le produzcas un daño equivalente. No hay límite a la cantidad de venganzas que puedes tener pendientes.



- **Gnomo/a.** Eres un espíritu gregario y trabajador. Representas a criaturas grupales y familiares, trabajadores dedicados y tremendamente colaboradores.
  - *Violencia:* 0
  - *Astucia:* 2
  - *Magia:* 0
  - *Empatía:* 2
  - *Don de linaje:* Copias temporales. Puedes crear copias temporales de tu objetivo que actúan como si se tratará de versiones simplificadas de tu objetivo. A cada copia le prestas uno de tus puntos de estrés que no puedes recuperar mientras estén activas. Las copias no pueden alejarse más de 1Km de su origen o se desvanecen automáticamente.
  - *Poder de linaje:* Sin descanso. Puedes realizar trabajos artesanales o repetitivos en una fracción del tiempo que llevarían a otras personas (1/10) siempre que no te vea nadie que no sea otro Gnomo.



- **Súcubo/Íncubo.** Eres una criatura dedicada a los impulsos sexuales y románticos. El mito de la tentación, pero también de la lujuria desenfrenada y del amor platónico.
  - *Violencia:* 2
  - *Astucia:* 0
  - *Magia:* 0
  - *Empatía:* 2

- *Don de linaje*: Atractivo irresistible. Tu objetivo se vuelve irresistible, puede intentar forzar reacciones en otras personas (ventaja al utilizar su atractivo físico).
- *Poder de linaje*: Feromonas. Puedes activar tu habilidad para potenciar todas las emociones sensuales lo que te otorgará 2 ventajas en todas las interacciones con personas que pueden ser posibles parejas. Sin embargo tendrás desventaja con aquellas para las que inicialmente no podrías ser una opción.



- **Troll**. Eres una criatura nacida para el conflicto y ejercer tu dominio por la fuerza. Eres el abusón y el maltratador. El monstruo de la historia.
  - *Violencia*: 2
  - *Astucia*: 0
  - *Magia*: 2
  - *Empatía*: 0
  - *Don de linaje*: Fuerza de troll. Tu objetivo adquiere una fuerza desmesurada. Tiene un beneficio adicional automático en cualquier tirada relacionada con la fuerza, pero también produce una consecuencia adicional.
  - *Poder de linaje*: Regeneración. Al finalizar una escena recupera una herida, la más grave de las que tengas en ese momento.



- **Shide**. Eres un espíritu de la perfección que está por encima de las debilidades mortales. El ideal de belleza y nobleza más allá de lo humanamente posible. También el orgullo y el ego.
  - *Violencia*: 0

- *Astucia: 2*
- *Magia: 2*
- *Empatía: 0*
- *Don de linaje:* Integridad intachable. Tu objetivo no puede quedar en ridículo, ignora cualquier consecuencia social que le hagan quedar mal.
- *Poder de linaje:* De buena cuna. Obtienes ventaja cuando interactúas con otros personajes desde una posición de superioridad (real o no, lo importante es que la otra parte se crea inferior).



- **Sluagh.** Eres un espíritu solitario y sigiloso que se alimenta de los secretos. Un murmullo, un susurro, una sombra que acecha bajo la cama.
  - *Violencia: 0*
  - *Astucia: 2*
  - *Magia: 2*
  - *Empatía: 0*
  - *Don de linaje:* Conocer secreto. Tu objetivo adquiere la capacidad de percibir aquello que los demás quieren ocultar.
  - *Poder de linaje:* Contorsionismo. Puedes colarte por cualquier espacio por el que puedas meter tu cabeza.



- **Leprechaun.** Eres una pequeña criatura que negocia con pactos y promesas. Eres ambicioso y egoísta, obsesionado con los objetos materiales, y puedes engañar, ser artero o encantador para conseguir tus fines.
  - *Violencia: 0*
  - *Astucia: 2*

- *Magia*: 0
- *Empatía*: 2
- *Don de linaje*: Golpe de fortuna. Tu objetivo puede forzar la suerte después de una tirada lanzando 1 dado de ventaja adicional. Adquirirá una deuda kármica en forma de 1 dado de desventaja que se utilizará la próxima vez que tenga éxito. Se pueden acumular hasta 5 dados de desventaja por este don, alcanzado ese límite no podrán ganarse más dados hasta que no se vayan gastando los dados de desventaja.
- *Poder de linaje*: Negociación. Obtienes ventaja en cualquier tirada que implique sellar un trato. La otra parte debe sentir que gana algo con el trato.



- **Ogro/a**. Eres una criatura faérica de naturaleza marcial. Un guerrero imponente y honorable. El defensor de los inocentes, el protector del reino, el mentor del héroe.
  - *Violencia*: 2
  - *Astucia*: 0
  - *Magia*: 2
  - *Empatía*: 0
  - *Don de linaje*: Sabiduría del soldado invencible. Tu objetivo obtiene ventaja en situaciones de combate que algún miembro del enlace paramnésico haya vivido con anterioridad (mismo enemigo, situación y armamento).
  - *Poder de linaje*: Tradición marcial. Escoge un estilo de combate o un tipo de arma con el que vas a tener ventaja siempre que puedas utilizarlo.



- **Ondina/Tritón**, elemental de agua ( $\nabla$ ). Eres un espíritu elemental capaz de adaptarse a las dificultades. La quintaesencia del agua, la fuerza de las olas, el misterio de las profundidades, la flexibilidad del líquido elemento.
  - *Violencia*: 0
  - *Astucia*: 0
  - *Magia*: 0
  - *Empatía*: 4
  - *Don de linaje*: Sacrificio del agua protectora. Tu objetivo queda cubierto por una fina capa de agua enlazada contigo. Puedes redirigir el primer daño que reciba tu objetivo a ti mismo para otorgarle a tu objetivo inmunidad a ese tipo de daño el resto de la escena (la capa protectora se adapta).
  - *Poder de linaje*: Herencia elemental. Puedes licuarte temporalmente. En esta forma de charco mantienes a duras penas tu integridad estructural y solo puedes desplazarte muy lentamente. Mantener esta forma durante algo más de unos segundos te causará estrés.



- **Efreet**, elemental de fuego ( $\Delta$ ). Eres un espíritu elemental rebosante de energía y pasión. Eres furia, quemas, calientas, proteges, dañas, consumes.
  - *Violencia*: 0
  - *Astucia*: 0
  - *Magia*: 4
  - *Empatía*: 0
  - *Don de linaje*: La estrella que brilla con el doble de intensidad. Tu objetivo puede “quemarse” para mejorar su nivel de éxito. Queda quemadura causa 1 daño de estrés.

- *Poder de linaje*: Herencia elemental. Puedes generar fuego desde tu cuerpo, obtienes ventaja al utilizar magia ígnea y causas daño adicional cuando utilizar tu cuerpo para atacar a seres vivos u objetos que pueden prenderse.



- **Driade**. Eres un espíritu de la naturaleza en armonía con tu entorno. Eres el espíritu que protege el bosque, la energía que hace florecer las plantas, la planta carnívora que devora sin piedad, la zarza espinosa rebosante de crueldad.
  - *Violencia*: 2
  - *Astucia*: 0
  - *Magia*: 0
  - *Empatía*: 2
  - *Don de linaje*: Adaptación natural. Puedes adaptar tu objetivo a una condición de entorno, dándole una capacidad o ventaja para resistirse. Esto puede permitir efectos como respirar bajo el agua o caminar sin dejar huella.
  - *Poder de linaje*: Comunicación natural. Puedes comunicarte con las plantas del entorno como si fueran otros personajes.



- **Dhampir**. Eres una criatura de violencia desatada. El mito de una criatura obsesionada por la sangre, que te potencia pero también la necesitas para subsistir.
  - *Violencia*: 2
  - *Astucia*: 0
  - *Magia*: 2
  - *Empatía*: 0
  - *Don de linaje*: Voluntad del tirano. Tu objetivo obtiene ventaja cuando intenta imponer su voluntad por medio de amenazas, extorsión o violencia.

- *Poder de linaje*: Furia roja. Tu capacidad para hacer daño a otros seres vivos te otorga un beneficio adicional automático en cualquier tirada relacionada con causar daño, pero también produce una consecuencia adicional.



- **Gremlin**. Eres un espíritu del caos y la destrucción. Las máquinas dejan de funcionar a tu alrededor, los sistemas se colapsan, la tecnología falla misteriosamente.
  - *Violencia*: 2
  - *Astucia*: 0
  - *Magia*: 2
  - *Empatía*: 0
  - *Don de linaje*: Devastación sobrenatural. Tu objetivo adquiere la capacidad de conocer la forma más efectiva de desestabilizar un sistema.
  - *Poder de linaje*: Nemesis tecnológico. Obtienes ventaja al intentar sabotear, destruir o dañar de algún modo artefactos tecnológicos.



- **Engel**. Eres un espíritu mensajero, portador de fe y esperanza. Representas a un poder superior y parte de su presencia te acompaña.
  - *Violencia*: 0
  - *Astucia*: 2
  - *Magia*: 0
  - *Empatía*: 2
  - *Don de linaje*: Icono de esperanza. Tu objetivo se convierte en un nexo de las esperanzas de la gente a su alrededor. Cuando actúa guiando e inspirando a los demás obtiene ventaja en sus acciones.

- *Poder de linaje*: Las alas del mensajero. Tus alas te permiten planear con facilidad y volar por breves periodos de tiempo.



- **Daemon.** Eres una criatura de la oscuridad, nacida para el engaño y la mentira. Representas el inframundo y la perdición, la tentación, la sombra, el castigo.
  - *Violencia*: 0
  - *Astucia*: 2
  - *Magia*: 0
  - *Empatía*: 2
  - Don de linaje: Manto de invisibilidad. Tu objetivo puede volverse invisible durante una escena.
  - Poder de linaje: Lengua del diablo. Obtienes ventaja en cualquier situación en la que uses mentiras y subterfugios para obtener tu objetivo.



- **Pooka.** Eres un espíritu animal rebotante de energía. Entañable, cariñoso, inocente, bromista.
  - *Violencia*: 0
  - *Astucia*: 0
  - *Magia*: 2
  - *Empatía*: 2
  - Don de linaje: Presencia inspiradora. Puedes inspirar a tu objetivo indicándole algo que puede hacer pese a las dificultades. Obtendrá ventaja en todas las acciones que le acerquen a ese objetivo, pero tendrá desventaja en el resto de acciones.

- *Poder de linaje*: Cambio de forma. Cuando nadie te mira puedes convertirte en un pequeño animal doméstico. Solo puedes volver a tu forma original cuando nadie te está observando.



- **Djinn**, elemental de aire (Δ). Eres un espíritu elemental inquieto de curiosidad insaciable. Eres fría lógica y conocimiento sin fin. Inestable como el viento, peligroso como un huracán, inofensivo como una brisa.
  - *Violencia*: 0
  - *Astucia*: 4
  - *Magia*: 0
  - *Empatía*: 0
  - *Don de linaje*: ¡Eureka!. Tu objetivo obtiene una comprensión inmediata de la situación avanzando un reloj un paso, comprendiendo como superar un obstáculo o el punto débil de un enemigo. Este momento de brillantez es evidente y espectacular, incrementando un paso el nivel de alarma.
  - *Poder de linaje*: Herencia elemental. Puedes volverte intangible temporalmente. Mientras estés en esta forma puedes desplazarte levitando lentamente pero no puedes interactuar con tu entorno.



- **Cadaver**. Eres un espíritu de la vida eterna y la muerte. Un cuerpo sin vida y la promesa de continuar pese a todo. Eres el cambio radical, el temor fundamental.
  - *Violencia*: 1
  - *Astucia*: 1
  - *Magia*: 1
  - *Empatía*: 1

- *Don de linaje*: Avatar de la muerte. Tu objetivo adopta el aspecto de la muerte. Causa un daño adicional a todos los seres vivos que toque/ataque, obtiene ventaja para asustar e intimidar, pero recibe desventaja en todas las tiradas sociales y cualquier acción que no implique hacer daño o destruir.
- *Poder de linaje*: Muerto viviente. Ignora la desventaja por heridas. Si caes derrotado estás fuera de combate hasta el final de la escena.

- **Habilidades y acercamientos**

Las **habilidades** representan conjuntos de acciones genéricas y será lo que se utilice cuando no esté claro el éxito o fracaso de una acción que estén realizando los personajes. Los agentes podrán tener bonificadores en algunas de estas habilidades, que se añadirán a la tirada.

Están organizadas en torno a los cuatro **acercamientos** principales del juego:

- **Violencia**

**[Superar, Evitar, Derrotar]**

Engloba todas las acciones puramente físicas. Desde el combate hasta la infiltración, pasando por cualquier desafío que exija fuerza, destreza o resistencia corporal.

- **Superar**: Resolver obstáculos físicos mediante fuerza, precisión o movimientos controlados, sin enfrentarse directamente a una amenaza activa. Incluye tanto acciones contundentes como sutiles, siempre que el objetivo sea abrirse paso, imponerse al entorno o manipular físicamente una estructura u objeto.
- **Evitar**: Eludir daños, amenazas o efectos físicos adversos mediante agilidad, reflejos o resistencia. Se utiliza para escapar, esquivar, soportar tensiones extremas o permanecer a salvo en situaciones de peligro inminente.
- **Derrotar**: Neutralizar amenazas físicas mediante confrontación directa. Incluye cualquier forma de violencia ejercida sobre oponentes activos, ya sea letal, no letal, táctica o improvisada.

- **Astucia**

**[Recordar, Analizar, Detectar]**

Reúne todas las acciones relacionadas con el pensamiento lógico, la deducción, la interpretación de datos y el conocimiento.

- **Recordar**: Acceder a conocimientos previos o experiencias pasadas. Saber cosas porque ya las aprendiste: historia, teoría, protocolos, mitos, estructuras, detalles técnicos o culturales.
- **Analizar**: Entender una situación en tiempo real, interpretar patrones, deducir intenciones o consecuencias. Se usa al estudiar artefactos, mapas, estructuras, textos codificados o comportamientos de objetos.
- **Detectar**: Localizar información oculta o relevante. Rastrear pistas, buscar conexiones, encontrar un objetivo, escanear una red o reconocer un patrón

de comportamiento o movimiento.

- **Empatía**

**[Convencer, Engañar, Leer intenciones]**

Se utiliza en todas las interacciones sociales: desde la persuasión honesta hasta la manipulación emocional o la lectura de lenguaje corporal.

- **Convencer:** Ganar la cooperación de alguien a través de la lógica, la honestidad o la confianza. Incluye negociar, liderar, motivar, inspirar o mediar en un conflicto.
- **Engañar:** Manipular a los demás con mentiras, omisiones, seducción o teatralidad. Ideal para infiltrarse, distraer, embaucar o falsear identidades.
- **Leer intenciones:** Interpretar emociones, detectar mentiras, anticipar reacciones o descubrir motivaciones ocultas. Es la habilidad para "leer a la gente".

- **Magia**

**[Invocar, Manipular, Percibir]**

Permite interactuar directamente con lo sobrenatural. Todo lo que involucre al Ensueño, al Glamour, a los linajes o al uso de poderes arquetípicos pasa por aquí.

- **Invocar:** Llamar o manifestar elementos mágicos. Desatar conjuros, hacer aparecer entidades o generar efectos directos del Ensueño en la realidad física.
- **Manipular:** Controlar, alterar o aplacar magia ya presente. Canalizar el Glamour, modificar ilusiones, redirigir energías, reforzar bendiciones o contener entidades. Abarca el dominio del flujo mágico.
- **Percibir:** Detectar lo sobrenatural, interpretar símbolos mágicos, leer presencias invisibles o reconocer los efectos del Ensueño. También permite ver a través de ilusiones, auras o campos de realidad alterada.

Aunque muchas acciones pueden parecer híbridas (por ejemplo, leer un grimorio podría implicar Astucia y Magia), el acercamiento adecuado se elige en función del **tipo de acción que describe la ficción**, no del contenido. Si estás tratando de comprender cómo funciona, usarás *Analizar* (Astucia). Si estás activándolo mágicamente, será *Manipular* (Magia).

Los puntos disponibles para repartir en estas habilidades están determinados por el linaje escogido.

- **Estrés y disonancia**

Todos los agentes comienzan con **0 puntos de estrés** y **0 de disonancia**.

- El **estrés** representa el daño físico, mental o emocional que sufre el agente.
- La **disonancia** representa el desgaste o inestabilidad de la conexión colectiva entre agentes a través del campo paramnésico.

El estrés es una puntuación individual de cada agente mientras que la disonancia es una puntuación del grupo.



Ambos conceptos se detallan mecánicamente en el capítulo de reglas, pero en este punto basta con entender que son recursos narrativos que reflejan el coste de operar en los márgenes de la realidad, los peligros del trabajo de los miembros de la cuadrilla..

- Detalles finales

Una vez definidos los aspectos mecánicos del personaje, queda perfilarlo desde lo narrativo. Es recomendable que cada jugador decida o anote:

- **Nombre** operativo y/o alias para su agente.
- Descripción del **aspecto**, incluyendo cualquier signo visible de su linaje Al'faeri.

- **Primera impresión.** Rasgos no visuales que llaman la atención como un andar amenazante o una sonrisa que hace que sea fácil confiar en el personaje.
- Retazos del **pasado**: ¿qué hacía antes de Cerebra? ¿A qué renunció?
- **Relación** con la red paramnésica, Cerebra S.A. y el grupo: ¿le obsesiona el futuro? ¿Evita usar el chip salvo en misión?

Además, cada personaje debe definir cómo se manifiestan ciertos aspectos clave de su conexión mágica o funcional:

#### - **Glamour**

El **Glamour** es la forma por defecto en la que se manifiesta la magia del personaje: puede ser un aura de fuego, una melodía de fondo, luz que distorsiona el espacio o palabras que resuenan en el aire. Esta manifestación no tiene efecto mecánico, pero sí narrativo: es cómo se percibe tu presencia sobrenatural al modificar la realidad.

#### - **Especialidad por arquetipo**

Cada arquetipo escoge un aspecto concreto para su especialidad. Será la forma por defecto en que utilizará ese rasgo durante la partida:

- **Garra – Senda:** su estilo de combate favorito (combate cuerpo a cuerpo brutal, disparos precisos, explosiones controladas...).
- **Runa – Acceso:** su fuente principal de conocimiento (visiones, hacking, libros arcanos, fuentes corporativas).
- **Llama – Arte:** una segunda forma de manifestar su magia, además del Glamour (poesía ritual, danza mágica, tatuajes que se activan...). Arte es la forma en la que las hadas se refieren al estudio y uso de la magia.
- **Copa – Contactos:** su red de informantes preferente (corporativos, mafias, sindicatos, activistas...).

Estos elementos sirven para anclar al personaje en el mundo, dotarlo de color narrativo, y proporcionar ganchos para que el Supervisor cree escenas significativas para él.

## 4. Protocolo operativo

Este capítulo detalla cómo se resuelven las acciones durante una partida. Aquí se explica cómo se usan los dados, qué significan los resultados, y cómo influyen las habilidades, el estrés, la disonancia y la colaboración entre agentes.

- **Resolución de acciones**

Cuando un personaje intenta algo cuyo resultado no es evidente —colarse en un edificio, convencer a una ejecutiva, invocar una criatura del Ensueño— se debe realizar una tirada de habilidad para conocer el resultado de la acción. Nótese que cuando el resultado es evidente, tanto éxitos como fracasos, no se deberá realizar ninguna tirada, el Supervisor continuará narrando la escena con el resultado evidente de la acción.

- **Tirada básica:**

Antes de realizar la tirada debe estar claro que se está intentando conseguir o evitar, la forma en la que se está intentando, y las posibles consecuencias de la acción.

Si el Supervisor va a pedir una tirada de una habilidad diferente de la que el Jugador entiende que estaba definiendo se puede replantear la situación de forma que la narración deje clara la habilidad a tirar.

La tirada, el sistema, sigue a la narración y no al revés.

Una vez aclarada la habilidad sigue los siguientes pasos:

- Lanza **1d20**.
- Añade el modificador correspondiente por habilidad.
- Aplica ventajas o desventajas si existieran.
- Consulta el resultado final:

Resultado total	Efecto
9 o menos	Fallo
10–19	Éxito parcial
20 o más	Éxito



Un fallo indica que no se ha conseguido lo que se buscaba, mientras que un éxito significa que se ha conseguido exactamente lo que se pretendía. Un éxito parcial es un resultado mixto donde las cosas no han salido exactamente como se pretendía.

El resultado final depende de si el agente estaba usando una habilidad **propia, prestada o ajena**.

- **Modificadores a las tiradas**

El resultado de la tirada puede verse modificado de dos formas principales: modificadores de habilidad y ventaja/desventaja.

- **Modificadores de habilidad**

Algunas habilidades del agente pueden tener bonificadores positivos que se añadirán al resultado de la tirada de dado de 20.

Estos bonificadores vienen dados por el linaje de cada agente, como se detalla en el capítulo 3 (Configuración de Agente).

- **Ventaja y desventaja**

En algunas circunstancias los agentes pueden estar en situación de ventaja o desventaja. También puede ocurrir que los poderes de los linajes u otros efectos sobrenaturales otorguen ventaja o desventaja en determinadas tiradas.

- **Ventaja:** lanza **1d6 adicional**.
- **Desventaja:** lanza **1d6 adicional**.

Si hay fuentes múltiples de ventaja o desventaja se tirarán varios datos pero **solo se usa el resultado del dado más alto**.

Si en una misma tirada hubiera ventaja y desventaja estas se cancelarán mutuamente en pares 1:1. Cada dado de desventaja cancela un dado de ventaja y viceversa hasta que solo se tiren dados adicionales de un tipo o no se tiren dados adicionales.

*E.g.- un agente tiene 3 dados de ventaja y 2 dados de desventaja. Los 2 dados de desventaja cancelan 2 dados de ventaja, lo que hace que el agente tire únicamente 1 dado de ventaja.*

El resultado del dado de **ventaja** más alto **se añade** a la tirada, mejorando las posibilidades de éxito.

En el caso de los dados de **desventaja** el valor más alto **se resta** a la tirada, dificultando las posibilidades de éxito.

- Tipos de habilidad

La forma en la que el agente obtiene conocimiento sobre la habilidad a tirar afecta el resultado de la tirada. Las habilidades pueden obtenerse de 3 orígenes diferentes:

- **Habilidad propia:** corresponde al acercamiento propio del arquetipo (por ejemplo, una Runa usando Astucia). Los agentes son especialmente diestros en sus habilidades de arquetipo.
- **Habilidad prestada:** mientras los personajes estén conectados al enlace paramnésico pueden hacer uso de habilidades de otros arquetipos en el mismo enlace. Sin embargo no serán tan diestros como el personaje con el conocimiento original.
- **Habilidad ajena:** cuando un personaje debe utilizar una habilidad que no es propia de su arquetipo y no puede conectarse a nadie con esa habilidad a través de la red paramnesia entonces estará utilizando una habilidad ajena.



- **Resultados según tipo de habilidad:**

En función de la forma en la que el agente ha obtenido conocimiento de la habilidad cambia lo que implica un resultado de fallo, éxito o éxito parcial.

		Origen de la habilidad		
		Propia	Prestada	Ajena
Resultado	Fallo	Beneficio + Consecuencia	Consecuencia	2 Consecuencias
	Éxito parcial	Beneficio	Beneficio + Consecuencia	Consecuencia
	Éxito	2 Beneficios	Beneficio	Beneficio + Consecuencia

Nótese que un agente utilizando su habilidad de arquetipo siempre conseguirá su objetivo, obtendrá mínimo un beneficio. Esto representa el nivel de maestría que los agentes tienen en su campo. Solo en el peor de los casos ocurrirán consecuencias inesperadas, aunque seguirá consiguiendo su objetivo en cualquier caso.

Justo lo contrario ocurre cuando los agentes intentan algo que no es su especialidad y no pueden usar la habilidad de un compañero. Están intentando una acción para la que no han sido entrenados en un momento de tensión, lo cual siempre va a terminar mal. Y solo en algunos casos van a conseguir obtener algún beneficio.

● **Beneficios y consecuencias**

Dependiendo del grado de éxito (fallo, éxito parcial o éxito) y del tipo de habilidad utilizada (propia, prestada o ajena) se obtendrán una cantidad de beneficios y consecuencias diferente según la tabla anterior.

Si hay al menos un beneficio se considera que el agente ha conseguido su objetivo, lo que estuviera tratando de lograr o evitar. La narración continuará teniendo esto en cuenta y aplicando todos los beneficios y consecuencias como elementos adicionales de la narración.

En el caso de que no haya ningún beneficio el agente habrá fracasado en su intento. La narración continuará explicando ese fracaso teniendo en cuenta las consecuencias seleccionadas.

Nótese que un jugador puede optar por fracasar voluntariamente en una acción aunque haya obtenido algún beneficio si se ha producido al menos una consecuencia.

- **Beneficios**

- Infligir 1 punto de daño al objetivo.
- Eliminar 1 punto de disonancia de la red paramnésica.

- Reintegrarse al campo paramnésico.
- Avanzar 1 paso un objetivo.
- Obtener ventaja en la escena.
- Forzar un cambio narrativo a favor del personaje. Esto implica desde obtener una pista a conseguir un cambio de actitud en un PNJ. En general se tratará de una ventaja narrativa menor equivalente al resto de beneficios.

#### - **Consecuencias**

- Recibir 1 punto de estrés.
- Generar 1 punto de disonancia en la red paramnesia.
- Desconexión temporal del campo paramnésico.
- Avanzar 1 paso una amenaza latente.
- Obtener desventaja en la escena.
- Forzar un cambio narrativo en contra del personaje. Esto implica desde que se produzcan daños colaterales no deseados a enemistarse con PNJs. En general se tratará de una desventaja narrativa equivalente al resto de consecuencias.

El Supervisor y los propios jugadores decidirán cómo se manifiestan estos efectos en la ficción, siguiendo el tono y contexto de la escena. Cualquier beneficio o consecuencia debe ser coherente con la historia creada hasta el momento, y con la situación que se está resolviendo.

Como la situación se ha definido antes de realizar la tirada, aplicar beneficios y consecuencias debería ser algo evidente para toda la mesa.

#### ● Estrés y disonancia

El Estrés y la Disonancia representan la integridad de los agentes, tanto a nivel individual (Estrés) como la fuerza de su enlace paramnésico (Disonancia).

Cuando esta integridad se ve comprometida el daño se irá reflejando en los medidores de Estrés y Disonancia, lo que irá ocasionando diferentes efectos negativos en la capacidad operativa de los agentes.

#### - **Estrés**

El estrés refleja el agotamiento físico, emocional o mental del agente. Es una condición **individual**.

- Se acumula por fallos en tiradas, como resultado narrativa de una escena o a causa de una disonancia mal gestionada.
- Puede causar desventaja cuando alcanza ciertos niveles o incapacitar al agente.
  - Los primeros 3 daños de Estrés son **rasguños** sin efectos mecánicos.

- Los siguientes 2 niveles son **heridas**. Cada herida aplica desventaja a una tirada relacionada con el motivo de la herida. Debe apuntarse el tipo de herida para tenerlo en cuenta a nivel narrativo y mecánico.
- Una vez completados todos los marcadores, si el personaje sufre daño adicional pasa a estar **derrotado**. Solo puede actuar con dificultad y sufre una desventaja adicional a todas sus tiradas por cada nivel de derrotado marcado.

## - Disonancia

La disonancia representa la **inestabilidad del enlace colectivo**. Es una condición **grupal** que afecta a la capacidad para utilizar las habilidades del enlace paramnésico.

- Se produce por fallos en tiradas, y como resultado narrativo de escenas o conflictos internos entre los agentes.
- Ciertos umbrales de disonancia provocan retroalimentación: efectos adversos para todos los miembros conectados.
  - Los primeros 2 niveles de Disonancia no tienen efectos mecánicos. Hay algunos **murmillos** de fondo en las comunicaciones pero nada grave.
  - El siguiente nivel incrementa el nivel de **ruido** y produce desventaja en cualquier tirada que se realice utilizando habilidades prestadas.
  - Si se daña una vez más el enlace se produce una **retroalimentación** que produce 1 punto de daño de Estrés a todos los agentes. El enlace se restablece y se eliminan todos los niveles de Disonancia.

## ● Reglas de ayuda

Un agente puede **ayudar** a otro durante una acción. Para ello no necesita estar físicamente presente y realizando la misma acción, solo poder justificar la ayuda de algún modo. Desde palabras de ánimo, compartir conocimientos, soporte emocional o ayuda mágica.

Cada personaje que ayude debe describir la forma en la que ayuda y como eso aplica positivamente en la resolución de la acción a favor del agente ayudado.

Cada ayuda otorga 1 dado de ventaja.

Cada ayudante tirará su dado de ventaja o cancelará un dado de desventaja, y podrán ser escogidos por el agente que realiza la acción como cualquier otro dado.

Si en el dado de ayuda se obtiene un "1" el personaje que ayuda sufrirá una consecuencia derivada de la acción en la que está ayudando.

- Glamour y manifestación mágica

El **Glamour** es la forma perceptible de la magia Al'faeri. Cada personaje ha definido en la creación de personaje cómo se manifiesta principalmente su Glamour: niebla, luz distorsionada, símbolos flotantes, etc... Aunque pueden usar su magia para generar cualquier efecto, esta será la forma por defecto en la que se manifestará, y la que tenderá a utilizar el personaje.

Los personajes del arquetipo **Llama** tienen además del Glamour el **Arte**, que es una manifestación adicional mágica. Esto representa su conexión especial con la magia, permitiéndoles utilizar de forma habitual varios acercamientos.

La magia no está limitada a un conjunto cerrado de hechizos. Cualquier acción sobrenatural se resuelve usando el acercamiento de **Magia**.



- **Invocar** se utiliza para crear efectos mágicos, traer el glamour al mundo material, modificar la realidad.
- **Manipular** es la habilidad para controlar, modificar o minimizar los efectos de la magia, desterrar invocaciones, o afectar a criaturas sobrenaturales.
- **Percibir** es la capacidad para “ver” y entender la magia, conocer su origen o desentrañar su función.

Los jugadores pueden utilizar magia en cualquier situación explicando por medio de su Glamour como afrontan la situación.

Un agente cuya magia se manifieste como “*Glamour: piromancia*” tendrá más fácil explicar cómo invoca llamas para dañar a sus enemigos y destruir objetos que justificar como cura a sus compañeros. No obstante, si podrá utilizar sus efectos de fuego para explicar como intenta Convencer (acercamiento de Empatía) a alguien impresionándole o intimidándole con sus llamas. En este caso el Glamour es un efecto estético, el jugador seguirá tirando con la habilidad de Convencer, pero la escena se enriquece a nivel narrativo. Esto también aplica cuando se utilizan habilidades prestadas. Cualquier agente que utilice habilidades del personaje con magia ígnea puede utilizar las llamas como adorno cuando narre la resolución de la tirada, no solo enriquece la narración sino que hace participe al otro jugador de lo que está haciendo como si participara directamente en la resolución.

La magia también puede aparecer en partida cuando los personajes utilizan sus poderes y habilidades de linaje.

## 5. Sincronización de cuadrilla

Antes de iniciar cualquier misión, la cuadrilla paramnésica debe estar completamente sincronizada. Esto implica preparar a los agentes, establecer el objetivo operativo y activar los protocolos de previsión.



Este capítulo recoge los pasos necesarios para preparar una partida de *CyberFae: Paramnesia*.

- Generar personajes

Si aún no se ha hecho, cada jugador debe crear su Agente siguiendo los pasos descritos en el capítulo 3.

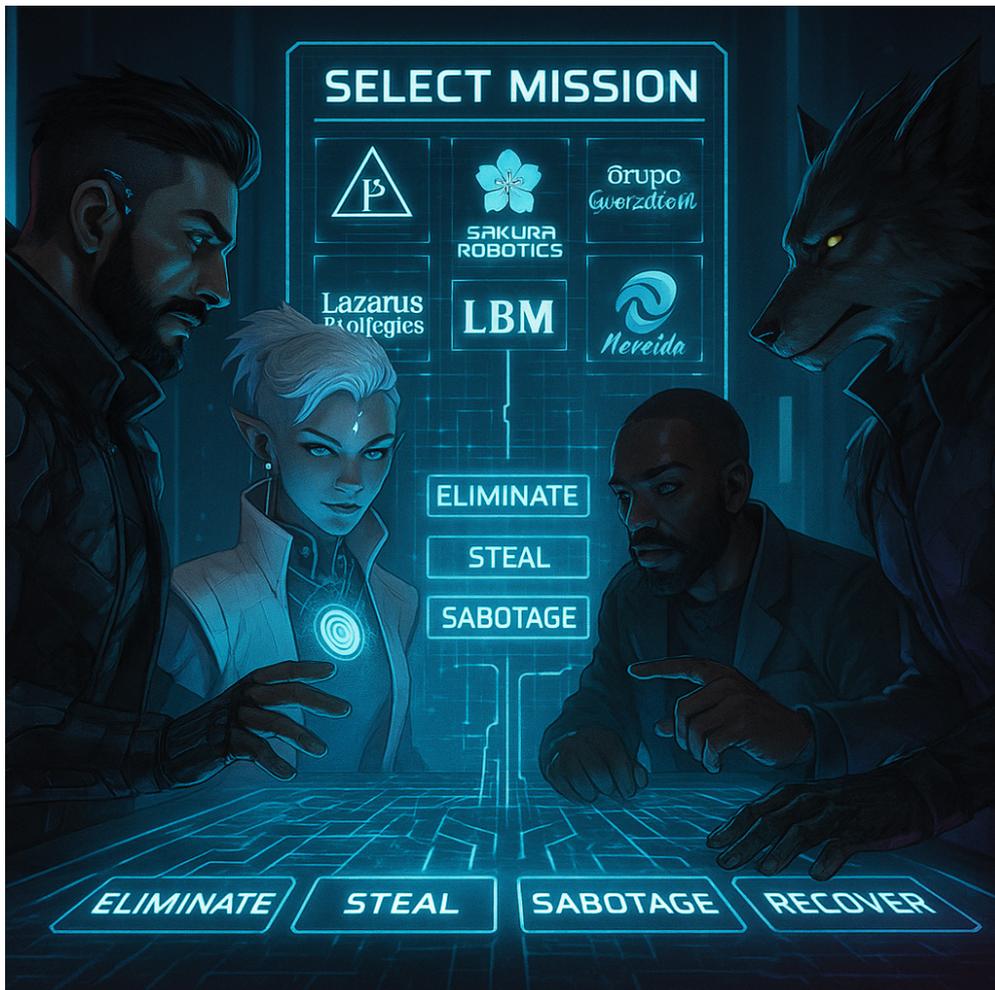
A modo de resumen estos son los pasos a seguir para crear un agente:

- **Seleccionar arquetipos:** no se pueden repetir. Cada jugador obtiene una ficha de personaje acorde al arquetipo seleccionado.
  - Garra → Especialista de combate e infiltración.
  - Runa → Eruditos, hackers y traficantes de información.
  - Llama → Expertos en el Arte, la aplicación de la magia Al'faeri en el mundo material.
  - Copa → La cara sociable de la cuadrilla.
- **Escoger linajes:** cada jugador recibe 2 opciones de linaje aleatorias y escoge una. Opcionalmente los jugadores pueden escoger su linaje favorito o seleccionarlos aleatoriamente.
- **Anotar Don y Poder de linaje:** cada linaje proporciona 2 capacidades especiales: un Don y un Poder. El primero es un poder que se manifiesta a través de los demás, mientras que el Poder es una capacidad propia del personaje.
- **Asignar puntos de habilidad:** cada linaje proporciona puntos en diferentes acercamientos. Repartir esos puntos en las habilidades del acercamiento con un máximo de 4 puntos en una misma habilidad.
- **Definir el Glamour:** cada jugador elige cómo se manifiesta su magia habitualmente.
- **Elegir la especialidad de arquetipo:**
  - Garra → Senda (estilo de combate preferido)
  - Runa → Acceso (fuente de conocimiento)
  - Llama → Arte (manera secundaria de manifestar magia)
  - Copa → Contactos (red de aliados)
  
- Elección de corporación y tipo de misión

Una misión típica se inicia con un encargo de una de las grandes corporaciones. El objetivo puede ser eliminar una amenaza, recuperar un artefacto, sabotear una operación, descubrir una verdad peligrosa...

- Seleccionad una corporación al azar. Esta será la corporación contratante:
  - *I<sup>3</sup>*
  - *Sakura Robotics*
  - *Grupo Quetzalcóatl*
  - *Lazarus Bio Medics*
  - *Nereida*
- Seleccionad una corporación diferente para que sea el objetivo de la misión.
- Escoged un agente al azar. Ese agente ha sido el responsable de contactar con la corporación contratante por medio de sus contactos, siendo cada agente un especialista en su campo es habitual que encuentren misiones asociadas a su especialidad. El jugador que controla el agente selecciona un **tipo de misión** en función de su arquetipo. A continuación listamos unos ejemplos para cada arquetipo.

- **Garra / Violencia**
  - Contener un levantamiento rebelde
  - Eliminar una célula terrorista
  - Neutralizar un fugitivo peligroso
  - Proteger de la amenaza de unas criaturas salvajes
  - Eliminar una figura pública
  - Operación de rescate



- **Runa / Astucia**
  - Estudio tecnológico en desarrollo
  - Conocimiento peligroso robado
  - Criaturas terroríficas
  - Lugar desconocido
  - Investigación de asuntos internos
  - Conspiración en la sombra
- **Copa / Empatía**
  - Disputa comercial
  - Campaña de desprestigio
  - Embajadores de buena voluntad
  - Problema fronterizo

- **Llama / Magia**
  - Portal a lo desconocido
  - Fenómenos extraños
  - Cultistas de lo sobrenatural
  - Criaturas de otro mundo
  - Hada mágica peligrosa

Esto servirá para esbozar el objetivo principal así como la mayor amenaza al éxito de los agente. El resto de la mesa puede colaborar y aportar ideas, por supuesto.

- **Establecer amenaza y detalles**

Definidas las corporaciones implicadas y el tipo de misión, a continuación, el resto de jugadores responden a una **pregunta narrativa** relacionada con su arquetipo, para añadir matices a la misión:

- **Garra:** ¿Existe algún peligro físico que deba ser tenido en cuenta?
- **Runa:** ¿Algo o alguien no es lo que parece?
- **Copa:** ¿Qué consecuencias políticas puede tener esta misión?
- **Llama:** ¿Hay algún elemento sobrenatural que no se haya revelado todavía?

Estas respuestas ayudan a perfilar el contexto, complicaciones y posibles giros de la historia antes de empezar a jugar.

Como es habitual, todos los jugadores pueden participar aportando ideas o sugiriendo variantes de las ideas propuestas por otros jugadores. El objetivo final es, al fin y al cabo, crear una misión al gusto de toda la mesa.

- **Esbozar la estructura narrativa**

Con la amenaza definida y los matices aportados por toda la mesa de juego, se estructura la misión siguiendo el esquema clásico:

- **Planteamiento:** lo que se sabe al comenzar. ¿Quién contrata? ¿Cuál es el objetivo aparente?
- **Nudo:** obstáculos, sospechas, subtramas, complicaciones. ¿Qué deben descubrir o superar para llegar al desenlace?
- **Desenlace:** el objetivo final. ¿Qué supone el éxito o el fracaso?

Este esqueleto no limita la ficción, pero proporciona un marco claro para empezar sobre el que se irá trabajando durante la sesión. Sería el equivalente a la sinopsis de la partida.

- Generar visiones (Predicciones)

Una vez estructurada la misión, cada jugador genera visiones: fragmentos de futuro que su personaje ha “previsto” a través del campo paramnésico.

1. Cada jugador recibe **2 tarjetas de visión** en partidas de 3 o menos jugadores. En partidas de 4 o más jugadores se reparte **1 única tarjeta** a cada jugador.
2. En cada tarjeta, marcan si se trata de un **objeto**, un **lugar**, una **persona** o una **situación**.
3. A continuación **describen** su visión lo más brevemente posible. Una sola palabra o una frase.
4. Cuando todos los jugadores hayan escrito sus visiones pasan una tarjeta al jugador de su izquierda y otra al de su derecha.

Cada jugador acabará con **2 tarjetas** de visión escritas por otros jugadores.



Durante la partida, un jugador puede **activar** una de sus tarjetas para tomar el control narrativo de una escena, revelando que esa visión se ha hecho realidad.

Esta mecánica permite alterar el curso de la misión, introducir aliados, obstáculos, localizaciones inesperadas o reforzar las obsesiones y estilos narrativos de los personajes.

Las tarjetas deben permanecer ocultas hasta su activación, pero el Supervisor tiene que tener acceso a ellas en todo momento para que pueda introducir ganchos narrativos durante la partida que faciliten su activación.

## 6. El enlace paramnésico

Cada agente de Cerebra está equipado con un chip cerebral que lo conecta al campo paramnésico: una red intangible donde convergen recuerdos, mitos, deseos y futuros posibles.

Este campo permite que los miembros de la cuadrilla funcionen como una mente distribuida: un enjambre de conciencias capaces de compartir habilidades, comunicarse sin palabras y ver más allá del presente.



Este capítulo detalla cómo se usa el campo paramnésico durante la partida y qué implicaciones tiene en la narración y en la mecánica de juego.

- Comunicación mental

Mientras los agentes estén conectados al enlace podrán **comunicarse** entre sí de forma inmediata, sin importar la distancia.

- Esto es primero y antes que nada una justificación para que los jugadores puedan hablar entre ellos durante la partida.
- **No hay latencia, ni ruido, ni idioma.** La comunicación se basa en conceptos e intenciones, no en palabras exactas.

- Los personajes pueden **compartir recuerdos**, imágenes, olores... no solamente hablar.
  - La comunicación es silenciosa e **imperceptible** por los PNJs salvo que tengan algún método especial para descubrirla y/o interceptarla.
  - Esta comunicación puede ser interrumpida temporalmente cuando un agente se desconecta del enlace o por efectos sobrenaturales, pero en condiciones normales es constante.
- **Compartir habilidades**

Gracias al chip un agente puede adquirir un dominio inmediato de una habilidad en la que no ha sido entrenado, obteniendo temporalmente el conocimiento de otro agente conectado. Sin embargo, aunque se adquiere el conocimiento no se adquiere la práctica ni la experiencia, con lo cual no serán tan efectivos en su uso como aquellos agentes que si han sido entrenados en ello.

Esto se conoce como usar una **habilidad prestada**.

Para poder utilizar una habilidad prestada:

- Ambos agentes deben estar conectados al campo paramnésico.
- El personaje que presta la habilidad no necesita estar presente en la escena, ni siquiera consciente
- Se realiza la tirada normalmente, aplicando todos los bonificadores apropiados por habilidades propias o ventajas/desventajas, pero se mirarán los resultados en la columna de **habilidad prestada** (ver capítulo 4).
- Una alta Disonancia puede ocasionar desventaja en las tiradas con habilidades prestadas.

La habilidad prestada no es solo un truco mecánico: representa una transferencia momentánea de conocimiento, un flash de memoria o un recuerdo implantado.

El personaje que utiliza la habilidad adquiere ese conocimiento de su compañero, con lo que aparte de los efectos mecánicos podéis aprovechar para adornar las escenas con detalles basados en este hecho, por ejemplo:

*- si un agente utiliza el estilo de combate de la Garra, inmediatamente cambia su postura y forma de moverse.*

*- cuando le pides prestado a la Copa su carisma te cambia el acento para asemejarse al de tu compañero.*

*- al utilizar los conocimientos mágicos de la Llama tus hechizos se ven modificados con la manifestación de Glamour del otro agente.*

*- cuando un agente recibe una habilidad puede recibir también recuerdos del pasado del otro agente, como imágenes de su mentor, o algún evento particularmente llamativo*

asociado a esa habilidad. Aprovechad para enriquecer el pasado y las relaciones de vuestros personajes.

- Activar visiones (Predicciones)

Cada jugador posee una o más **tarjetas de visión** generadas durante la preparación de la partida (ver capítulo anterior). Estas representan **fragmentos de futuro** que su personaje ha visto o soñado a través del campo paramnésico. Cada personaje recibe esos retazos del pasado de forma diferente, y aunque en el momento de la definición no concretamos el hecho, el personaje sí ha tenido una visión completa.

El grupo de jugadores solo puede activar una tarjeta por escena.

- Al hacerlo, explica la visión completamente. Describiendo el contenido de la tarjeta en el contexto de la escena.
- El personaje “*ya lo sabía*”, “*lo vió venir*”, “*estaba esperando este momento*”...
- En ese momento el jugador **adquiere el control narrativo** de la escena. Esto implica que pasa a describir lo que ocurre como si hubiera obtenido un éxito crítico en una tirada. Por supuesto, el resto de la mesa puede aportar ideas y sugerencias.
- Las visiones no pueden contradecir la narración previa ya establecida, pero pueden redirigirla o resignificarla.



- Disonancia en acción

La disonancia representa la interferencia mental, la fragmentación simbólica y el **ruido emocional** dentro de la cuadrilla.

Se genera por:

- Fallos con habilidades prestadas o ajenas.
- Conflictos internos no resueltos.

- Fuerzas externas que distorsionan la conexión.

Efectos de la disonancia:

- **Nivel 1-2:** murmullos de fondo, efectos narrativos menores.
- **Nivel 3:** ruido en la conexión, desventaja al usar habilidades prestadas.
- **Nivel 4:** se produce **retroalimentación**: todos los agentes sufren 1 punto de Estrés y el nivel de disonancia se reinicia.

Cuando la cuadrilla acumula Disonancia es recomendable reflejar esto en la narración. Por ejemplo:

- Voces mezcladas en la mente.
- Recuerdos mal formados o emociones contradictorias.
- Incapacidad para distinguir pensamientos propios de los ajenos.

La disonancia **no es solo penalización**: puede enriquecer la historia con momentos de caos, trauma compartido o ruptura en la unidad del grupo.

- Usar el Enlace como recurso narrativo

El campo paramnésico no es solo un sistema de juego: es una **herramienta de atmósfera, identidad y tono**. Algunas buenas prácticas:

- Refleja momentos de **sincronía absoluta** con frases terminadas en eco por varios jugadores.
- Permite momentos de **traición interna** cuando alguien corta la conexión voluntariamente.
- Introduce el lenguaje de sueños o símbolos compartidos entre escenas para reforzar la idea de una mente colectiva.

## 7. Control de misión

En *CyberFae: Paramnesia*, el Supervisor es la entidad que observa, modula y desencadena el mundo de juego alrededor de los personajes jugadores. No es un enemigo, ni un juez, ni un aliado. Es el que activa el protocolo, deja caer los hilos de un destino inestable, y sostiene el equilibrio entre lo previsible y lo imposible.



Este capítulo ofrece herramientas para preparar y dirigir misiones, interpretar las mecánicas en contexto, modular el ritmo narrativo, y mantener viva la tensión del campo paramnésico.

- El rol del Supervisor

El Supervisor es quien da forma a la realidad. Controlas el mundo, las corporaciones, el Ensueño, y debes gestionar todos los imprevistos del sistema.

Tu función no es derrotar a los agentes ni salvarlos: es desafiar sus decisiones y amplificar sus consecuencias, construyendo escenas que les permitan brillar, sufrir, fallar o trascender. **Crear una historia** colaborando con los jugadores con la ayuda de las reglas.

Como Supervisor debes:

- **Escuchar:** detectar lo que los jugadores quieren explorar e ir ajustando el ritmo y contenido de la historia a las preferencias de la mesa.
- **Filtrar:** descartar elementos que no refuercen el tono deseado.
- **Redirigir:** cuando la narración se distancie de la ficción creada recuerda lo que se había definido y propón alternativas.
- **Intervenir:** introducir conflicto, urgencia o emoción cuando la ficción se estanca.
- Mantener el **ritmo:** ni precipitado ni estancado, como el flujo de una sinapsis colectiva.
- Mantener el **tono:** cuando se aleje de la propuesta o pueda incomodar a alguien reconduce o sugiere cambios.

- Preparar la partida

El capítulo 5 ofrece una estructura colaborativa para diseñar misiones en modo **one-shot**, que comiencen y terminen en la misma sesión.

Te recomendamos seguir este esquema inicialmente o cuando juegues con un grupo nuevo, ya que su diseño estructurado te da un marco de referencia estable, y facilita la gestión de la partida dando voz a los intereses de toda la mesa.

Cuando tengas más experiencia podrás experimentar a crear tus propias partidas aplicando todo lo aprendido.

- Recuerda ajustar la **misión** al grupo: un equipo con una Copa y una Runa pero sin Garra no debería enfrentarse a una misión cuyo componente principal sea el enfrentamiento directo.
- Introduce elementos relacionados con el **Ensueño:** linajes, conflictos simbólicos, barrios de Maleficio, magia, criaturas fantásticas...
- Haz que los jugadores sientan la opresión de un mundo **cyberpunk:** ambición corporativa, cybertecnología, injusticias, violencia...
- Adecúa el **tono** a la sesión y a tus jugadores: ¿ligero y heroico? ¿tenso y surrealista? ¿místico y profético?

Piensa en una **estructura abierta** con:

- Un conflicto evidente (lo que saben al principio)
- Un par de giros o complicaciones potenciales (misterios, traiciones, descubrimientos)
- Una escena crítica final (el clímax)

Adapta la partida a la ficción que se va creando. Evita fijarte un camino del que no quieras/puedas salirte y abraza la creatividad de la mesa.

Ten en cuenta los tiempos de la sesión. Por ejemplo, en una sesión de 4 horas empezando de cero deberías tener los personajes y la misión creada en la primera hora, dedicar las siguientes dos horas a avanzar la trama, y reservar la última hora para resolver un conflicto final. Utiliza esos tiempos para ajustar el ritmo y acortar o alargar escenas en función de lo que necesites.



- Narración

Una **historia** de Paramnesia puede jugarse a lo largo de varias **sesiones** de juego, siendo una sesión el tiempo que se juega de forma continuada un mismo día. Es recomendable que podáis jugar sesiones de 2 a 4 horas. Menos de 2 horas no da tiempo a “meterse en el papel”, y con más de 4 horas dispersa la atención y se vuelve agotador. De hecho, en sesiones muy largas se recomienda hacer descansos puntuales para airear la mente y descansar un poco.

Durante una sesión la narración se dividirá en **escenas**, pequeños fragmentos de narración autoconclusivos en sí mismos, igual que cuando vemos una película o una serie. Cuando una escena es muy larga lo habitual será que se divida a su vez en escenas más pequeñas en las que vaya cambiando el foco y se proporcionen pequeños avances en la historia que se está contando.

- **Cuándo pedir tiradas y cómo interpretarlas**

Las reglas giran en torno a la narrativa. Pide una tirada solo cuando:

- Hay **riesgo** o **consecuencias reales**.
- El resultado es **incierto** o **disputado**.
- La acción desafía un obstáculo significativo.

Por el contrario, no pidas tiradas:

- Por acciones triviales o que refuerzan la estética del personaje.
- Cuando ya está claro lo que pasará.
- Para castigar a un jugador.

Interpreta los resultados según la fuente:

- **Propia**: el personaje domina la acción. Incluso en un fallo el personaje obtiene lo que buscaba pero algo no ha salido como pretendía o se han producido daños colaterales. Los personajes son especialistas en sus respectivos campos, y esto debe notarse en la ficción.
- **Prestada**: el personaje está usando una habilidad prestada de un compañero de cuadrilla. Aprovechad para detallar cómo se manifiesta esto en la ficción.
- **Ajena**: los agentes van a intentar evitar realizar acciones con habilidades que no les resultan familiares. Cuando esto suceda serán momentos puntuales y especiales en los que se puede aprovechar para incluir un extra de drama.

Cuando apliques **beneficios y consecuencias**, haz que tengan peso narrativo. No solo daño o avance mecánico: que se noten en el mundo y en los personajes. Las tiradas nacen de la ficción y sus resultados ayudan a seguir construyendo la historia.

- **Relojes narrativos**

Los relojes son herramientas visuales para representar el paso del tiempo, la escalada del peligro o el progreso hacia un objetivo.

Se utilizan relojes de dos tipos en Paramnesia:

- **Reloj de objetivo**: se llena al conseguir beneficios significativos. Cuando se completa indica que se ha logrado el objetivo.

- **Reloj de amenaza:** se llena por fallos, consecuencias y decisiones peligrosas. Al completarse se desata un nuevo obstáculo o una complicación grave.

En partida los relojes se utilizan de la siguiente forma:

- Crea un reloj cada vez que necesites llevar el control de algo que no se resuelve en una única tirada. El nivel de alarma durante una incursión se puede ir completando con los fallos de los agentes y cuando se llene indicará que la cuadrilla ha sido descubierta. En una escena social se puede crear un reloj para indicar el nivel de avance de los agentes buscando pruebas sobre un determinado caso, completarlo indicará que la cuadrilla ha conseguido las pruebas que buscaba.
- Decide la dificultad del reloj. Eso representará la cantidad de éxitos que deben conseguir los jugadores para completarlo, o la cantidad de fallos que se deben acumular.
- Todos los relojes tienen que tener nombre, pero los jugadores no tienen por qué conocer las consecuencias que implica completar un determinado reloj.
- Marca el progreso de los relojes siempre de forma pública para reforzar la tensión.



Los agentes pueden marcar secciones del reloj con cualquier acción que esté relacionada con el reloj en cuestión. La mayoría de las veces eso implicará un éxito en una tirada, pero se pueden marcar secciones por interpretación de escenas si la ficción así lo manda, o simplemente por el paso del tiempo.

Al inicio de la sesión crea un **reloj de alarma** con el doble de secciones que el número de agentes, esto representa el nivel de atención que están produciendo los agentes sobre su actividad. Si este reloj se completa la corporación ha enviado un equipo especial de intervención contra la cuadrilla.

La partida termina inmediatamente con la derrota de los personajes. Se puede narrar como son eliminados, apresados o tienen que huir, dependiendo de la continuidad que se le quiera dar a la partida.

- Estrés y disonancia

El **Estrés** representa el daño individual (físico, emocional, cognitivo).

La **Disonancia** representa la tensión colectiva dentro del enlace paramnésico.

Como Supervisor:

- Usa el Estrés para presionar sin matar. Un agente puede caer, pero puede volver. Que el desgaste importe más que la muerte.
- Usa la Disonancia como catalizador de escenas tensas, interferencias, voces cruzadas, acciones contradictorias.
- Propón escenas interludio si la Disonancia o el Estrés se acumulan: descansos, enfrentamientos internos, sueños compartidos...

Por su lado, los enemigos en Paramnesia no tienen Estrés sino que se tratan como un obstáculo más. A efectos del sistema se trata igual derrotar a un agente corporativo, que infiltrarse en una base de datos o convencer a un dragón de que te regale su tesoro. Lo único que cambia es la dificultad de las acciones.

La mayoría de las acciones se resolverán con un **único éxito** en la tirada correspondiente, mientras que situaciones más complejas requerirán completar un reloj.

Un reloj con tantas casillas como agentes es un obstáculo **intermedio** en el que todos los personajes deben colaborar para superarlo.

Un reloj con el doble de casillas que agentes es un obstáculo de **alta dificultad**. Reserva estos encuentros para la escena final, o como relojes de larga duración que indiquen información general de la partida (e.g. el reloj de alarma).

- Visiones y activación narrativa

Cuando un jugador activa una visión (tarjeta de predicción), acepta que la historia se doble y que los jugadores te sorprendan con sus ocurrencias.

Como Supervisor:

- Acepta que *“todo esto estaba previsto”*.
- No frenes una buena idea solo porque no la habías preparado.
- Usa la predicción para construir desde ahí: consecuencias inesperadas, conexiones con lo revelado, ecos con el Ensueño.

Si contradice hechos establecidos, negocia: puede ser un malentendido, una visión falsa, o una visión que aún no se ha cumplido. Evita el NO rotundo, en lugar de eso busca entre todos una forma de aplicar la visión a la situación y producir un momento memorable para el personaje.

Recuerda que las visiones de los agentes es algo que **debe ocurrir** en partida. Ten en cuenta las tarjetas de visión y trata de proporcionar ganchos narrativos en las escenas que faciliten disparar las visiones.

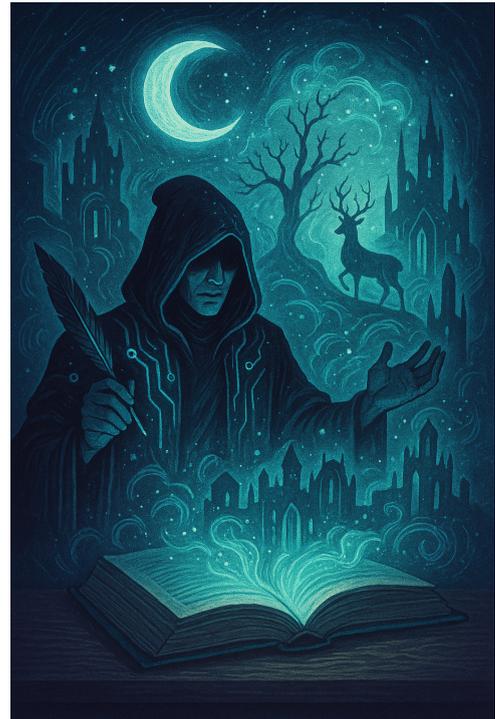
- El Ensueño: lo extraño, lo simbólico, lo imposible

El Ensueño es una grieta narrativa. Cuando entra en juego, **la lógica se pliega, el tiempo se distorsiona y la realidad se vuelve poética.**

Como Supervisor, puedes usarlo para:

- Escenas oníricas, flashbacks deformados, arquitectura viva, NPCs simbólicos.
- Efectos mágicos inexplicables: “*está ocurriendo porque tenía que ocurrir*”.
- Exploraciones de identidad, trauma o sublimación.

Todo lo relacionado con el Ensueño representa “*lo extraño*” en el mundo en contraposición con el aburrido, monótono, lógico y previsible mundo material.



- Juego continuado

Aunque la premisa para cada sesión emule el estilo one-shots, esto no implica que los agentes no puedan continuar sus aventuras. No es necesario crear personajes nuevos cada vez que se juega.

Sí que habrá que generar una **nueva misión**.

Esto se puede hacer partiendo de cero y usando la generación presentada anteriormente, o seleccionando específicamente alguno de los parámetros.

*Por ejemplo, si en la anterior misión los jugadores fracasaron y tuvieron que huir de una base de LBM la nueva misión podría tratar sobre los jugadores eliminando las pruebas de su anterior fracaso, o tratando de sobrevivir a una cacería de mercenarios contratados por LBM.*

Otra forma de generar la misión es que el Supervisor traiga una propuesta diseñada donde ha definido todos los parámetros y ha pensado varias escenas y giros argumentales.

Cualquiera de los 3 métodos es perfectamente válido. Utilizad el que creáis que vaya a dar mejores resultados en vuestro grupo.

Incluso el tema de las visiones puede haber sido generado previamente por el Supervisor. Siempre con cuidado de no diseñar una aventura completamente cerrada en la que los agentes no tengan capacidad de maniobra, ni los jugadores puedan aportar con sus ideas.

El objetivo final es crear una narración compartida en la que todos nos divirtamos, y para ello las ideas de los jugadores deben poder tener efecto en el juego.

## - Mejora de los agentes

A medida que la cuadrilla va superando retos los agentes de campo van adquiriendo experiencia, conocimientos y aliados.

Esto se representa de varias formas:

- Al finalizar cada misión los agentes reciben 1 punto de **habilidad** para mejorar cualquiera de sus habilidades.
- Cada 2 misiones la **puntuación máxima** de las habilidades - inicialmente 4 - se incrementa en 1.
- Cada 3 misiones la conexión de los personajes con el Ensueño se incrementa, lo cual se manifiesta de varias formas, algunas positivas... otras no tanto.
  - los personajes pueden obtener un nuevo **Don de linaje**, un nuevo **Poder de linaje**, o adquirir la capacidad de tener una **visión adicional** por sesión.
  - al mismo tiempo deberán adquirir un **rasgo de linaje**, una **compulsión de linaje** o una **compulsión de corte**.

Los **rasgos de linaje** son cambios físicos que manifiestan los agentes y los hacen más parecidos al ideal que representan. Mecánicamente estos rasgos son desventajas a las acciones de los agentes. Tu cuerpo monstruoso puede causarte desventaja social, mientras que tu baja estatura puede otorgarte una desventaja física. Estas desventajas son acumulativas con cualquier otra desventaja que pueda tener el personaje.



Las **compulsiones** son similares a los rasgos de linaje, pero se manifiestan de forma intelectual y emocional haciendo que el agente se deba comportar o no se pueda comportar de cierta forma. Tu ego desmedido te puede causar problemas al relacionarte con otros personajes, o quizás tu sentido del honor no te permita utilizar la mentira para conseguir tus fines.

Las compulsiones pueden venir originadas por tu **linaje**, lo cual tenderá a hacer que te comportes de una forma parecida a la idea que representa tu ascendencia faérica.

Por otro lado, las compulsiones también pueden venir a través de tu **corte**. Todas las hadas tienden de forma natural a manifestar rasgos de su corte. Las cortes representan patrones generales de comportamiento de todas las hadas, independientemente de su linaje, y aunque todas las hadas manifiestan rasgos de ambas cortes, cuanto más tiempo transcurre más se asientan los ideales de una u otra.

- La corte luminosa (seelie) representa el orden y la inflexibilidad.
- La corte oscura (unseelie) representa el caos y la imprevisibilidad.

#### - **Incremento de la dificultad**

De igual forma que los agentes mejoran poco a poco, también van haciendo enemigos y siendo más conocidos en el mundo corporativo.

Por cada misión que haya jugado el equipo el Supervisor obtiene 1 dado de desventaja acumulativo al inicio de la misión que podrá utilizar en cualquier momento de la partida para dificultar una acción de un agente. Máximo de 1 dado por tirada.

De forma similar, cada 3 misiones se reduce en 1 paso el reloj de alarma. La cuadrilla es famosa y las corporaciones les están buscando.

## **8. Anexos operativos**

Este capítulo es un compendio de apoyo táctico y narrativo para Supervisores, estructurado para su uso directo durante la partida. Encontrarás aquí fichas resumidas, tablas de inspiración, ayudas visuales y herramientas que refuerzan el estilo propio de *CyberFae: Paramnesia*.

- Fichas rápidas de corporaciones

Utiliza las cartas de corporación para seleccionar aleatoriamente quien ha contratado a los agentes y cual es el objetivo. Alternativamente tirad en la siguiente tabla:

- *I<sup>3</sup>*
- *Sakura Robotics*
- *Grupo Quetzalcóatl*
- *Lazarus Bio Medics*

- *Nereida*



En el Capítulo 2 tienes la descripción de las corporaciones.

- **Generador rápido de misión**

Para crear misiones sobre la marcha o cuando los jugadores quieran explorar sin planificación previa.

**Paso 1: Contratante y objetivo**

- Extrae 2 cartas del mazo de corporaciones: la primera es quien contrata, la segunda quien será el objetivo

**Paso 2: Tipo de misión**

Un agente al azar es quien ha obtenido el contacto de la misión, su arquetipo define el tipo de misión.

- Garra: eliminación, rescate, extracción violenta.
- Runa: infiltración digital, sabotaje, robo de datos.
- Llama: perturbación mágica, recuperación de artefactos, estabilización de disonancia.
- Copa: negociación, infiltración social, control de opinión.

**Paso 3: Preguntas guía**

El resto de personajes aportan detalles adicionales a la misión.

- Garra: ¿Existe algún peligro (físico) que deba ser tenido en cuenta?
- Runa: ¿Algo o alguien no es lo que parece?.
- Llama: ¿Hay algún elemento sobrenatural que tener en cuenta en la misión?
- Copa: ¿Qué consecuencias políticas puede tener la misión?

**Paso 4: Esbozar la misión**

Con la información extraída esbozad por encima los objetivos y pasos a seguir para completar la misión.

- Tipos de amenaza por arquetipo

Una ayuda para generar oposición alineada con el estilo de cada agente.

### Garra (Violencia)

- Guardias de élite
- Seguridad cibernética armada
- Mercenarios con IAs tácticas
- Clones defectuosos
- Gólems corporativos

### Runa (Astucia)

- Sistemas antifuga predictivos
- Hackers sincronizados
- Archivos trampa con efecto simbólico
- Entidades de control algorítmico
- Laberintos informacionales



### Llama (Magia)

- Manifestaciones del Ensueño
- Entes simbólicos encarnados
- Reversión mágica no autorizada
- Tecnología contaminada
- Arquetipos frágiles que mutan al ser tocados

### Copa (Empatía)

- Manipuladores carismáticos
- Evangelistas virales
- Cultos corporativos
- Dobles agendas diplomáticas
- Programas de reeducación emocional

Céntrate en los tipos de amenaza acordes a la misión que tengan relación con los arquetipos de los agentes.

- Tarjetas de visiones

Podeis utilizar las tarjetas de visiones propuestas, crear vuestras propias tarjetas o simplemente apuntarlo en cachos de papel.

# *Disonancia*

<i>Rumores</i>		
<i>Ruido</i>		Desventaja en prestadas

## *Retroalimentación*

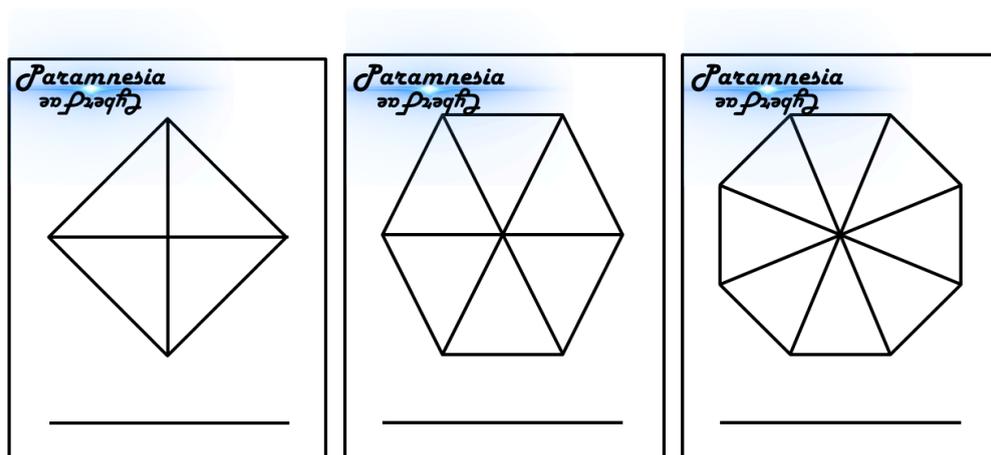
+1 estrés a todo el grupo. Reset disonancia.

## *Paramnesia*

*αα ραεηε*

- Relojes

Podeis utilizar los relojes propuestos, crear vuestros propios relojes o utilizar cualquier otro sistema de marcar el nivel de dificultad y avance para los diferentes objetivos y amenazas de la partida.



- Tarot de linajes

El mazo de linajes cumple varias funciones en el juego:

### 1. Identidad del PJ

- Ayuda a generar aleatoriamente los linajes de los personajes.
- Permite recordar fácilmente poderes y habilidades.
- Proporciona una ayuda visual de cada personaje.

## 2. Herramienta de improvisación

Cuando estés bloqueado en la partida y necesites una ayuda pregunta al tarot. Piensa tu pregunta y extrae una carta. En función de la pregunta presta atención a uno de los elementos de la carta y dejate guiar por lo primero que te venga a la mente.

- **Ilustración** → genera PNJ, situaciones, ambientación.
- **Sol/Luna** → respuesta binaria rápida (Sí/No).
- **Palabras clave** → tono simbólico y contraste entre lo natural y lo tecnológico.

- Marcadores y estados

Esto son ayudas visuales para reforzar diferentes estados en juego:

- **Marcador de jugador:** identifica al PJ en mesa con su arquetipo y un símbolo
- **Marcador de don aplicado:** se coloca sobre otro jugador para indicar que ha sido bendecido por el personaje con el mismo símbolo.
- **Indicador de desconexión:** utilízalo cuando un PJ pierde acceso al campo paramnésico.
- **Medidor de disonancia:** sirve para rastrear la estabilidad de la conexión del grupo.



- Referencia para tiradas

Tirar 1d20:

- 9- : fallo
- 10-19: éxito parcial
- 20+ : éxito

Los puntos en habilidades otorgan +1 cada uno.

Cada ventaja es 1d6 adicional.

Cada desventaja es 1d6 que se restará.

Ventaja y Desventaja se cancelan.

Aunque se tiren varios dados de Ventaja/Desventaja solo se contará el más alto.

	Propia	Prestada	Ajena
Fallo	Beneficio+ Consecuencia	Consecuencia	2xConsecuencia
Parcial	Beneficio	Beneficio+ Consecuencia	Consecuencia
Éxito	2xbeneficio	Beneficio	Beneficio+ Consecuencia

**Consecuencias:** recibir 1 daño (estrés o disonancia), marcar un reloj de amenaza, daños colaterales, desconexión de la red paramnésica

**Beneficios:** infligir 1 daño, eliminar disonancia, reintegrar en la red paramnésica, avanzar un reloj de objetivo, daños colaterales

### Daños

-*Estrés:* daño al cuerpo, cansancio, daño mental, vergüenza

Rasguños: 3 niveles sin consecuencias

Heridas: 2 niveles aplican desventaja (-1d6 a las tiradas que apliquen)

Heridas adicionales: el personaje está derrotado y solo puede actuar con dificultad. Marca un nivel de derrota. Por cada nivel derrotado aplica desventaja adicional a todas sus tiradas.

-*Disonancia:* daño grupal al constructo mental compartido

2 niveles sin consecuencias

1 nivel aplica desventaja al usar habilidades prestadas

1 nivel retroalimentación: +1 estrés a todo el grupo, resetea disonancia