AYUDA DE JUEGO

SOULPUNK

- **CREACIÓN DE PJS.**
- Seleccionar Arquetipo.
- Rellenar datos personales.
- Escoger origen. Añadir 1 pto habilidad (max 2)*.
- Escoger pasado. Añadir 1 pto habilidad (max 2).
- Añadir 2 puntos de habilidad adicionales (max 2).
- Seleccionar habilidad especial inicial (1).
- Describir aliados, enemigos y contactos según el arquetipo escogido.

* Las habilidades solo pueden tener un máximo de 2 durante la creación de personajes. Una vez que los jugadores “despierten” podrán subir sus habilidades hasta 3. Solo se pueden subir a 4 habilidades marcadas, y solo se podrá usar el 4º punto mientras la habilidad este marcada.

- **CREACION CIUDAD**.
- Cada jugador añade una zona, lugar o edificio a la ciudad.
- Entre todos deben crear al menos 2 bandas rivales de nivel 1.

- **EXPERIENCIA**
- Cada vez que se realiza una tirada desesperada el PJ marca el atributo asociado.
- Además, al final de la sesión se obtienen puntos de experiencia adicionales:
- 1px si el PJ se enfrentó a algún desafío siguiendo el espíritu de su libreto.
- 1px si el jugador mostró en partida las creencias de su PJ, sus motivaciones, su origen o su pasado.
- 1px si el PJ tuvo que enfrentarse a los problemas de sus vicios o traumas durante la sesión.
- 2px si lo hizo varias veces.

- Traumas elementales: cuando un PJ completa su medidor de estrés durante la misión cae derrotado y marca 1 trauma.
- Metal: obsesión
- Tierra: obstinación
- Agua: inestabilidad
- Madera: paranoia
- Aire: visiones
- Fuego: imprudencia

Oscar Iglesias, PsiLAN.net

ATRIBUTOS Y TIRADAS

SOULPUNK

- **ASTUCIA**
- **Estudio**. Buscar detalles e interpretar evidencias. Detectar mentira o analizar sentimientos. Investigar.
- **Infiltración**. Acechar sin ser visto. Colarse en un lugar. Moverse sin llamar la atención. Atacar con precisión desde la distancia.
- **Ingeniería**. Modificar o inhabilitar mecanismos, objetos o implantes. Desarmar trampas o abrir cerraduras.
- **Interfaz**. Comprender sistemas digitales. Controlar objetos remotos conectados a un interfaz. Obtener información en la red. Evitar llamar la atención en el cyberespacio.

- **FORTALEZA**
- **Asalto**. Tomar una posición. Avanzar frente al peligro. Tomar por la fuerza.
- **Combate**. Lucha encarnizada. Mantener una posición.
- **Sabotaje**. Aplicar fuerza bruta o sabotear un lugar, objeto u obstáculo. Romper la defensa. Crear distracciones. Causar caos.
- **Sutileza**. Controlar un vehículo o montura. Escamotear algo pequeño. Fintar, despistar o confundir con tus movimientos.

- **VOLUNTAD**
- **Carisma**. Influir en los demás mediante el encanto, la lógica, el engaño o la mentira. Cambiar actitudes o comportamientos por medio de la manipulación o la seducción.
- **Espionaje**. Observar una persona o situación y prever qué ocurrirá a continuación. Descubrir oportunidades o debilidades. Leer intenciones o motivaciones.
- **Mando**. Ordenar a los demás imponiendo la fuerza de tu personalidad. Intimidar o amenazar. Liderar acciones de grupos subordinados.
- **Mística**. Sentir espíritus, leer auras, canalizar energía elemental. Percibir y comunicarse con entes sobrenaturales. Comprender la energía atávica.

- **TIRADAS.**

1d por cada punto en la **habilidad**.
+1d si recibes **ayuda**.
+1d si te **esfuerzas** o **usas tu aura** o aceptas **un trato con el diablo**.

- **Esforzarse**: marca 2 de estrés, obtienes +1d.
- **Ayudar**: marca 1 de estrés, explica como ayudas a tu compañero, el otro PJ obtiene +1d.
- **Usar el aura**: marca 1 de estrés, obtienes +1d en una habilidad marcada. Tu aura se manifiesta de forma evidente.
- **Trato con el diablo**: aceptas una consecuencia a cambio de +1d en la tirada.
- **Liderar**: todos los personajes tiran y se cuenta la mejor tirada como si fuera la que han sacado todos. El líder obtiene tanto estrés como fallos se han obtenido en total.
- **Preparar**: facilita la acción a un compañero. Si tiene éxito la tirada, la acción preparada obtiene efecto incrementado o mejora su posición.
- **Proteger**: recibes el daño de un compañero. Se puede intentar resistir normalmente.

- **Tiradas desesperadas**: cada vez que un PJ realiza una tirada desperada marca el atributo asociado.

- **Flashback**: un jugador puede solicitar un flashback, indicando como se ha preparado para esta situación. El coste del flashback depende de la viabilidad de la acción narrada.

Oscar Iglesias, PsiLAN.net

RECUERDOS

SOULPUNK

- **Activar Recuerdos**: cada jugador puede activar un recuerdo una vez por misión. El jugador explica el recuerdo y como se relaciona con la situación actual, marcando una habilidad. Esto es gratis como resultado de fallar una tirada (no evita las consecuencias), puede ser parte de un flashback que implique el gasto de 1+ puntos de estrés, o un extra cuando se realiza una tirada desesperada marcando 1 estrés.
- La habilidad marcada se convierte en una habilidad atávica y usará los dados elementales asociados.

- El primer recuerdo es una explicación abstracta y genérica de los poderes del personaje. Esto marcará su Dominio y su dado elemental.
- Este primer Recuerdo aparecerá durante la primera misión del grupo, cuando establezcan contacto con algún elemento místico desconocido.

- A partir de aquí cada recuerdo reflejará algún acontecimiento de una vida pasada del personaje, centrándose en 3 de estas vidas, las que se corresponden con el **origen** de la magia, su **apogeo** y su **caída**.

- Los Recuerdos del origen explican como apareció la magia en el mundo, cual era su función, o incluso como moldeó el mundo.
- Los Recuerdos del apogeo de la magia explican como era el mundo cuando las energías místicas lo dominaba todo. Pueden dar pie a su caída, mostrando la parte oscura de este poderío indiscutible.
- Los Recuerdos de la caída explican como y por qué desapareció la magia del mundo.

- Con los 3 recuerdos de cada tipo cada personaje debe tener una idea clara de que hacía su vida pasada en ese momento y cual fue su momento mas destacable.

- Cuando todos los personajes completan sus 3 recuerdos de un periodo completo se produce una comunión.
- **Origen:** los personajes dan pie (o son testigos) del comienzo de la era del apogeo**.**
- **Apogeo:** los personajes son los causantes (o presencian) el momento en el que comienza la caída.
- **Caída:** los personajes son las victimas, los causantes, o los últimos afectados por la perdida de la magia en el mundo.

- Esto se narra como un recuerdo conjunto donde todos los jugadores pueden participar. El resultado de la comunión se resuelve con una tirada: 2d para el Origen, 3d para el Apogeo, 0d para la Caída.
- Fallo: el grupo obtiene tanto estrés como la suma de todos los dados.
- Parcial: el grupo gana 2 de estrés y marca 2 puntos en su libreto elemental.
- Éxito: el grupo marca 2 puntos en su libreto elemental, y 2 puntos extra por cada éxito adicional.

- El último Recuerdo muestra a cada personaje algo que se han traído de sus vidas pasadas al presente: un aliado, una mascota, un objeto, un lugar…
- La comunión, cuando todos los personajes marquen este recuerdo, les mostrará un enemigo de su pasado que se encuentra en el presente.

- A partir de este momento los personajes pueden seguir activando Recuerdos para marcar habilidades y obtener puntos elementales, añadiendo detalles a su pasado.

- **HABILIDADES ATÁVICAS**

Cuando el personaje ha marcado tantas habilidades como su tipo de dado elemental las borra todas y añade tantas marcas como el tipo de dado. Gastar 4 marcas en el libreto elemental permiten obtener una nueva habilidad atávica.

Oscar Iglesias, PsiLAN.net

AYUDA DE JUEGO

SOULPUNK

- **TIRADAS.**

2dX, dado elemental.

	fallo	parcial	exito	%fallo	%parcial	%exito
d4	1	2,3	4	25	50	25
d6	1,2	3,4	5,6	33	33	33
d8	1,2,3	4,5	6,7,8	37	25	37

- **POSICION Y EFECTO.**

El efecto estándar equivale a daño 2, o 2 avances en un reloj. Un efecto incrementado equivale a 3, mientras que un efecto reducido es 1.

- **CONTROLADA**

Crítico: lo haces con efecto incrementado.
Éxito: lo consigues.
Parcial: Dudas. Retírate y prueba un acercamiento diferente o hazlo con una consecuencia menor, una complicación menor, efecto reducido, sufrir daño menor o terminar en posición peligrosa.
Fallo: Fallas. Presiona intentándolo en posición arriesgada, o retírate y prueba un acercamiento diferente.

- **PELIGROSA**

Crítico: lo haces con efecto incrementado.
Éxito: lo consigues.
Parcial: Lo consigues pero hay una consecuencia: sufres daño, aparece una complicación, tienes efecto reducido, o terminas en posición desesperada.
Fallo: Las cosas salen mal. Sufres daño, aparece una complicación, terminas en posición desesperada o pierdes esta oportunidad.

- **DESESPERADA**

Crítico: lo haces con efecto incrementado.
Éxito: lo consigues.
Parcial: Lo consigues pero hay una consecuencia: sufres daño grave, aparece una complicación seria o tienes efecto reducido.
Fallo: Ocurre lo peor. Sufres daño grave, aparece una complicación seria o pierdes esta oportunidad para actuar.

Oscar Iglesias, PsiLAN.net

IDEAS MISIONES

SOULPUNK

- **Cliente / Objetivo**

1 - Civil
2,3 - Criminal
4,5 - Político
6 - Místico

	Civil
1	Científico o estudioso
2	Administrativo o corporativo
3	Correo o turista
4	Comerciante o dependiente
5	Artista o escritor
6	Médico o alquimista

	Criminal
1	Traficante o vendedor de droga
2	Mercenario o matón
3	Perista o tahúr
4	Espía o informante
5	Contrabandista o ladrón
6	Jefe criminal

	Político
1	Noble u oficial
2	Banquero o ejecutivo
3	Rebelde o refugiado
4	Clérigo o cultista
5	Agente o inspector de policía
6	Juez o director

	Místico
1	Fantasma de (tirar de nuevo)
2	Coleccionista
3	Vampiro o no-muerto
4	Demonio (disfrazado)
5	Poseído o IA
6	Hechicero o cultista

- **Trabajo**

1 - Estafa
2 - Violencia
3 - Bajos fondos
4 - Sobrenatural
5,6 - Escoge la banda

	Estafa
1	Perseguir o vigilar
2	Sabotear o arrasar
3	Obtener o incriminar
4	Envenenar o simular accidente
5	Robo o atraco
6	Imitar o despistar

	Violencia
1	Asesinato
2	Desaparición o secuestro
3	Aterrorizar o extorsionar
4	Destruir o arruinar
5	Asaltar o defender
6	Robar o intimidar

	Bajos fondos
1	Escolta o seguridad
2	Contrabando o correo
3	Extorsionar o desacreditar
4	Estafa o espionaje
5	Localizar o esconder
6	Negociar o amenazar

	Sobrenatural
1	Maldecir o purificar
2	Invocar o desvanecer
3	Extraer esencia
4	Colocar o borrar runas
5	Realizar o evitar un ritual
6	Crear criatura mágica

Oscar Iglesias, PsiLAN.net

IDEAS MISIONES

SOULPUNK

Tira varios dados y usa las ideas

- **Giros o complicaciones**

1	Algo es una tapadera de rituales cultistas
2	Un ocultista ha “visto” el trabajo y avisado a los implicados
3	Espíritus inquietos poseen a algunos/todos los implicados
4	Hay espíritus elementales en el lugar
5	El trabajo avanza los planes de una criatura sobrenatural
6	El trabajo avanza los planes de un poderoso místico

1	Algo es una fachada para una actividad criminal
2	Una banda peligrosa utiliza el lugar
3	Es una trampa orquestada por enemigos de la banda
4	El trabajo es una prueba para otro trabajo
5	El trabajo avanza los planes de un director
6	El trabajo avanza los planes de un capo criminal

1	Hay que viajar a otra ciudad
2	Hay que visitar una zona encantada
3	Hay que viajar por una zona maldita
4	La localización se mueve (un vehículo, teleportación…)
5	El trabajo avanza los planes de un rebelde
6	El trabajo avanza los planes de un agente del gobierno

- **Relacionado con una persona…**

1	Personaje	Aliado
2	Personaje	Enemigo
3	Personaje	Contacto
4	Banda	Contacto
5	Ciudad	Personalidad importante de la ciudad
6	Extraño	Criatura sobrenatural

- **… y las facciones de la ciudad**

1	Una banda aliada
2	Una banda que hasta ahora permanecía neutral
3	Una banda rival
4	Una nueva banda o una que los PJs no conocían
5	Una corporación rival de la principal corporación
6	La corporación principal o una de sus divisiones

1 – Menor nivel o mas débil
2,3 – Mismo nivel
4,5 – Un poco mas poderosa (nivel de la banda +1)
6 – Bastante mas poderosa (nivel de la banda +2)

Oscar Iglesias, PsiLAN.net

TRAS LA MISION

SOULPUNK

1. RECOMPENSAS.

Experiencia

[Durante la misión cada vez que se realiza una tirada desesperada el PJ marca el atributo asociado]

Al final de la misión se obtienen puntos de experiencia adicionales por los siguientes objetivos:

- 1px si el PJ se enfrentó a algún desafío siguiendo el espíritu de su libreto. 2px si lo hizo varias veces.
- 1px si PJ mostró sus creencias, motivaciones, origen o su pasado. 2px si lo hizo varias veces.
- 1px si el PJ tuvo que enfrentarse a los problemas de sus traumas durante la sesión. 2px si lo hizo varias veces.

Reputación: La banda recibe 2 REP por completar una misión.

Ajustándose por la diferencia de nivel con el objetivo (+REP si el objetivo tenía mas nivel). Mínimo 0.

Si la misión se hizo totalmente anónima se obtiene 0 REP.

Créditos: Se cobra en función del tipo de trabajo.

- 2 créditos: trabajo menor.
- 4 créditos: pequeño trabajo.
- 6 créditos: el trabajo habitual.
- 8 créditos: un gran trabajo.
- 10+ créditos: un trabajo espectacular.

2. ALERTA.

Después de una misión o un conflicto con un oponente la banda incrementa su nivel de Alerta.

- 0 Alerta: limpio y tranquilo. Baja exposición.
- 2 Alerta: contenido. Exposición estándar.
- 4 Alerta: ruidoso y caótico. Alta exposición.
- 6 Alerta: salvaje. Exposición devastadora.

+1 Alerta contra objetivos famosos o con buenos contactos.

+2 Alerta si hubo muertos.

Mas cualquier Alerta adicional que pueda aparecer de complicaciones o tratos con el diablo durante la misión.

3. COMPLICACIONES

4. TIEMPO LIBRE

Cada personaje puede realizar 2 acciones de tiempo libre. Se pueden realizar acciones adicionales gastando 1 Crédito o 1 REP.

Añade +1d a la tirada si recibes ayuda de un amigo o contacto. Después de tirar puedes incrementar el nivel del resultado gastando Créditos.

- Adquirir beneficio
- **Proyecto a largo plazo**: si tienes los medios tira con la habilidad apropiada y marca segmentos en función del resultado (1-3: uno, 4-5: dos, 6: tres, crit: cinco)
- **Recuperación**: añade una marca a tu herida mas ligera. Si tiene tantas marcas como el nivel de la herida cura todas las heridas de ese nivel.
- **Reducir Alerta**: explica como reduces el nivel de Alerta y tira habilidad.
- **Entrenar**: añade 1px a un atributo o a tu libreto. Máximo 1 entrenamiento por medidor.
- **Relajación**: explica como te relajas y tira habilidad. Elimina estrés en función del resultado.

Oscar Iglesias, PsiLAN.net

TRAS LA MISION

SOULPUNK

1. Uso de los Créditos

- 1 cred: actividad adicional de tiempo libre.
- 1 cred: incrementar el efecto de una actividad de tiempo libre.
- X creds: evitar ciertas complicaciones durante una misión.
- X creds: acumular en tu fondo personal para mejorar estilo de vida.
- X creds: necesarios para mejorar la banda.

2. Fondos y estilo de vida

El dinero que los PJs retiran a sus fondos indican las condiciones de su retiro y su estilo de vida actual.

- 0-10: pobre alma…
- 11-20: cutre. Tienes un cuarto pequeño.
- 21-39: modesto. Una casa sencilla con ciertas comodidades. Un negocio modesto.
- 40+: lujo.

Si en algún momento el estilo de vida importa el PJ podrá tirar 1d por cada 10 puntos acumulados en sus fondos.

3. Desarrollo de la banda

El nivel de la banda indica la riqueza, influencia y tamaño relativo de la banda.

- Nivel 6: las grandes corporaciones
- Nivel 5: facción influyente (100)
- Nivel 4: bandas enormes (50)
- Nivel 3: bandas grandes (25)
- Nivel 2: bandas medianas (12)
- Nivel 1: bandas pequeñas (3-6)
- Nivel 0: individuos

También indica la calidad del equipo que manejan los PJs.

Posición: indica lo afianzada que está la banda en su nivel. Puede ser **Débil** o **Fuerte**.

Para mejorar una banda debe conseguir primero 12 puntos de Reputación (REP).

Esto permite afianzar su posición si era Débil, o subir el nivel de la banda si su posición era Fuerte.

En cualquier caso se borra toda la REP de la banda.

Subir de nivel la banda cuesta nivel al que se va x8 créditos.

Oscar Iglesias, PsiLAN.net

ARMERIA

SOULPUNK

- Guarda XXX - una Guarda es un pequeño objeto que almacena magia elemental.
- Guarda: santuario – crea una barrera que impide el acceso a entidades elementales temporalmente. Las entidades menores son rechazadas directamente. Las entidades mas poderosas serán retenidas apenas unos instantes.
- Guarda: silencio – crea una zona de silencio durante una escena. Ningún sonido entra o sale. Se puede aplicar sobre un objeto.
- Guarda: invisibilidad – oculta la persona u objeto sobre la que se aplica temporalmente.

- **…**

Oscar Iglesias, PsiLAN.net

FACCIONES

SOULPUNK

Facción	Nivel	Status

Facción	Nivel	Status
Infinity Information Inc. (III)	6	
Sakura Robotics	6	
Grupo Quetzalcóatl	6	
Lazarus Bio Medics	6	
Nereida	6	

Oscar Iglesias, PsiLAN.net

FACCIONES

SOULPUNK

- Nivel 6: las grandes corporaciones
- Nivel 5: facción influyente (100)
- Nivel 4: bandas enormes (50)
- Nivel 3: bandas grandes (25)
- Nivel 2: bandas medianas (12)
- Nivel 1: bandas pequeñas (3-6)
- Nivel 0: individuos

- **…**

Oscar Iglesias, PstLAN.net

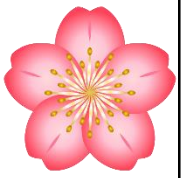
FACCIONES

SOULPUNK

- **Infinity Information Inc. (III)**

- Color: amarillo.
- Logo: triple infinito.
- Base: virtual (norteamerica + rusia).
- Agenda: información y noticias.

- **Sakura Robotics**



- Color: rosa.
- Logo: sakura estilizada.
- Base: oriente.
- Agenda: robots y armas.

- **Grupo Quetzalcóatl (The Q-Corp)**

- Color: verde.
- Logo: Q con cola de Quetzal.
- Base: sudamerica.
- Agenda: construcción.

- **Lazarus Bio Medics**

- Color: blanco.
- Logo: LBM.
- Base: africa.
- Agenda: medicina.

- **Nereida**

- Color: cyan.
- Logo: remolino.
- Base: europa.
- Agenda: ecologistas.

Oscar Iglesias, PstLAN.net

POSICIONES

SOULPUNK

1 POSICION CONTROLADA

Crítico: lo haces con efecto incrementado.
Éxito: lo consigues.
Parcial: Dudas. Retírate y prueba un acercamiento diferente o hazlo con una consecuencia menor, una complicación menor, efecto reducido, sufrir daño menor o terminar en posición peligrosa.
Fallo: Fallas. Presiona intentándolo en posición arriesgada, o retírate y prueba un acercamiento diferente.

SOULPUNK

2 POSICION PELIGROSA

Crítico: lo haces con efecto incrementado.
Éxito: lo consigues.
Parcial: Lo consigues pero hay una consecuencia: sufres daño, aparece una complicación, tienes efecto reducido, o terminas en posición desesperada.
Fallo: Las cosas salen mal. Sufres daño, aparece una complicación, terminas en posición desesperada o pierdes esta oportunidad.

SOULPUNK

3 POSICION DESESPERADA

Crítico: lo haces con efecto incrementado.
Éxito: lo consigues.
Parcial: Lo consigues pero hay una consecuencia: sufres daño grave, aparece una complicación seria o tienes efecto reducido.
Fallo: Ocurre lo peor. Sufres daño grave, aparece una complicación seria o pierdes esta oportunidad para actuar.

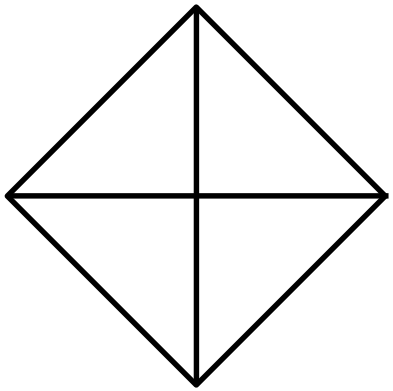
SOULPUNK

Oscar Iglesias, PstLAN.net

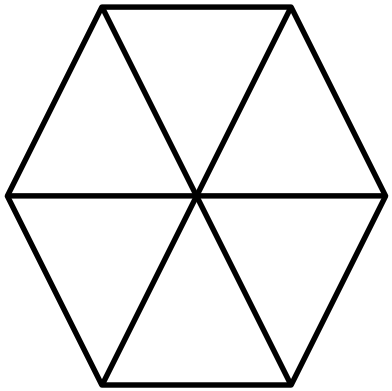
RELOJES

SOULPUNK

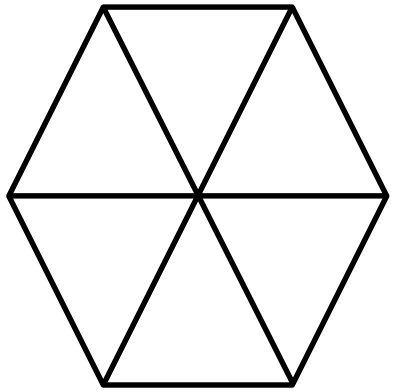
SOULPUNK



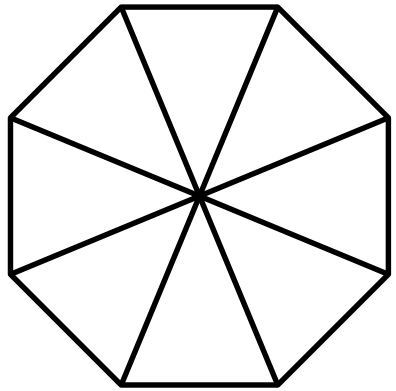
SOULPUNK



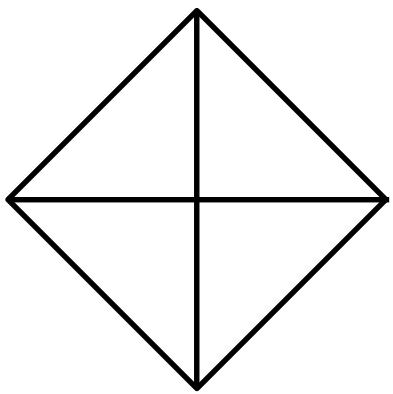
SOULPUNK



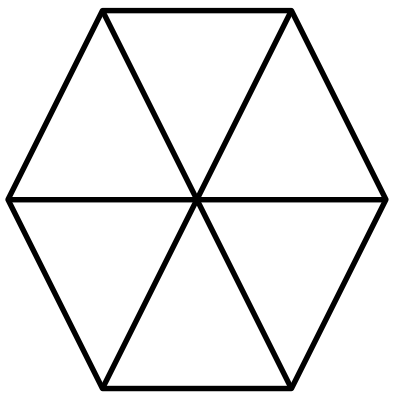
SOULPUNK



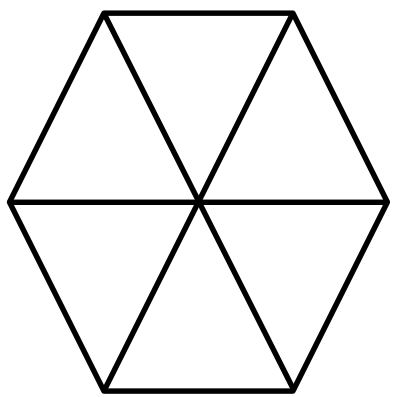
SOULPUNK



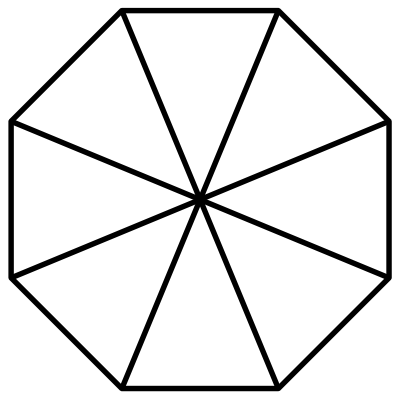
SOULPUNK



SOULPUNK



SOULPUNK



Uscar Iglesias, PSILAN.net