

SOULPUNK

NOMBRE: _____

ALIAS: _____

BANDA: _____

ASPECTO: _____

ORIGEN: _____

- corporativo, nómada, pandillero, paria, campestre, urbanita

PASADO: _____

- académico, artesano, legal, comerciante, militar, noble, criminal

ESTRÉS  **TRAUMA** 

- obsesión, obstinación, inestabilidad, paranoia, visiones, imprudencia

HERIDAS

3		¡Ayuda!
2		-1d
1		Efecto menor

RES

PUNOS

VETERANO

Un combatiente con demasiadas cicatrices.

PROTECCIÓN - LIGERA PESADA ESPECIAL

PREPARADO - LIGERA (3) NORMAL (5) PESADA (7)

EQUIPO PERSONAL

- Arma ligera de calidad
- Arma pesada de calidad
- Arma u objeto terrible
- Protección ligera
- Protección pesada
- Guarda: santuario*
- Vial de rabia roja*

EQUIPO COMUN

- Una o dos hojas
- Arma de fuego ligera
- Un arma pesada
- Un arma exótica
- Protección ligera
- Protección pesada
- Equipo de escalada
- Caja de herramientas
- Componentes arcanos*
- Equipo intrusión

HABILIDADES ESPECIALES

- Superviviente:** puedes marcar tu **protección especial** para esforzarte en una proeza de fortaleza o para evitar daño recibido en combate.
- Fuego de cobertura:** cuando proteges a un compañero resiste con **+1d**. Cuando ayudas a un compañero este puede esforzarse por 1 estrés.
- Cazador de monstruos:** puedes imbuir tus manos, armas de melé o herramientas con energía elemental. Ganas **potencia** en combate contra lo sobrenatural. Puedes apresar seres intangibles para contenerlos y capturarlos.
- Preparado para todo:** puedes cargar 2 piezas de equipo adicional por misión.
- Titán:** puedes **esforzarte** para: realizar una proeza física que ralle lo sobrehumano o enfrentarte a un grupo pequeño en melé en igualdad de condiciones.
- Veterano:** puedes seleccionar una habilidad especial de otro libreto.

ESTUFA

- ▷ ESTUDIO
- ▷ INFILTRACIÓN
- ▷ INGENIERIA
- ▷ INTERFAZ

FORTALEZA

- ▷ ASALTO
- ▷ COMBATE
- ▷ SABOTAJE
- ▷ SUTILEZA

VALUNTAD

- ▷ CARISMA
- ▷ ESPIONAJE
- ▷ MANDO
- ▷ MÍSTICA

SOULPUNK

NOMBRE: _____

ALIAS: _____

BANDA: _____

ASPECTO: _____

ORIGEN: _____

- corporativo, nómada, pandillero, paria, campestre, urbanita

PASADO: _____

- académico, artesano, legal, comerciante, militar, noble, criminal

ESTRÉS TRAUMA

- obsesión, obstinación, inestabilidad, paranoia, visiones, imprudencia

HERIDAS

3		¡Ayuda!
2		-1d
1		Efecto menor

RESERVA

PUNTO

CAZADOR

Un silencioso asesino al mejor postor.

PROTECCIÓN - LIGERA PESADA ESPECIAL

PARADA - LIGERA (3) NORMAL (5) PESADA (7)

EQUIPO PROPIO

- Par de pistolas de calidad
- Rifle de calidad
- Munición explosiva
- Munición trazadora
- Munición perforante
- Guarda: silencio*
- Visor térmico
- Protección ligera

EQUIPO COMUN

- Una o dos hojas
- / Arma de fuego ligera
- Un arma pesada
- Un arma exótica
- Protección ligera
- Protección pesada
- Equipo de escalada
- Caja de herramientas
- Componentes arcanos
- Equipo intrusión

HABILIDADES ESPECIALES

- Rastreador:** ganas **+1d** cuando buscas información para localizar tu objetivo, o cuando intentas pasar desapercibido camuflándote o escondiéndote en una posición preparada.
- Ojo de halcón:** cuando te **esforzas** obtienes además **potencia** en tus ataques a distancia.
- Tirador de élite:** puedes **esforzarte** para: realizar un ataque a distancia extrema mas allá de la distancia normal del arma o descargar una lluvia de fuego rápido para contener al enemigo.
- Vengativo:** ganas **+1d** cuando te enfrentas a alguien te ha hecho daño físico o que ha herido a alguien que te preocupa.
- Precavido:** puedes usar tu **protección especial** para resistir las consecuencia de una sorpresa, un ataque mental (miedo, confusión, perder el rastro de alguien) o para esforzarte al rastrear o atacar a distancia.
- Veterano:** puedes seleccionar una habilidad especial de otro libreto.

ASTUCIA

- ▷ ESTUDIO
- ▷ INFILTRACIÓN
- ▷ INGENIERIA
- ▷ INTERFAZ

FORTALEZA

- ▷ ASALTO
- ▷ COMBATE
- ▷ SABOTAJE
- ▷ SUTILEZA

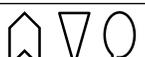
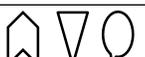
VALUNTAD

- ▷ CARISMA
- ▷ ESPIONAJE
- ▷ MANDO
- ▷ MÍSTICA

SOULPUNK

CONTACTOS

CREADOR

EXPERIENCIA

Cada vez que realices una tirada en posición desesperada marca el atributo asociado.

Al final de la sesión marca en tu libreto o atributo 1 punto de experiencia por cada uno de los siguientes temas que hayan aparecido en la sesión (2 puntos si ha ocurrido varias veces):

- Te has enfrentado a un problema mediante el uso de la *violencia* o el *sigilo*.
- Has mostrado tus *creencias, motivaciones, origen o pasado*.
- Te has enfrentado a tus *traumas* durante la sesión.

- **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 cyberspacio.
- **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.
- **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 **esforzas** 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, el otro PJ obtiene +1d.
- **Usar el aura:** marca 1 de estrés, obtienes +1d en una habilidad marcada.
- **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. Efecto incrementado o mejora posición.
- **Proteger:** recibes el daño de un compañero. Se puede intentar resistir normalmente.
- **Flashback:** el jugador indica como se ha preparado para esta situación. El coste del flashback depende de la viabilidad de la acción narrada.
- **Recuerdos:** cada jugador puede activar un recuerdo una vez por escena. El jugador explica el recuerdo y marca una habilidad. Gratis al 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.

SOULPUNK

NOMBRE : _____

ALIAS : _____

BANDA : _____

ASPECTO : _____

ORIGEN : _____

- corporativo, nómada, pandillero, paria, campestre, urbanita

PASADO: _____

- académico, artesano, legal, comerciante, militar, noble, criminal

ESTRÉS TRAUMA

- obsesión, obstinación, inestabilidad, paranoia, visiones, imprudencia

HERIDAS

3		¡Ayuda!
2		-1d
1		Efecto menor

RESERVA

PUNOS

MENSAJERO

Rápido. Seguro. Sin preguntas.

PROTECCIÓN - LIGERA PESADA ESPECIAL

PARADA - LIGERA (3) NORMAL (5) PESADA (7)

EQUIPO PROPIO

- Alas paracaídas calidad
- Patines cohete calidad
- Mochila voladora
- Pistola gancho
- Pase de seguridad
- Identidad falsa
- Visor nocturno
- Equipo escalada ligero
- Bomba de humo
- Guarda: invisibilidad*

EQUIPO COMUN

- Una o dos hojas
- / Arma de fuego ligera
- Un arma pesada
- Un arma exótica
- Protección ligera
- Protección pesada
- Equipo de escalada
- Caja de herramientas
- Componentes arcanos*
- Equipo intrusión

HABILIDADES ESPECIALES

- Agilidad felina:** Cuando estás en movimiento y sin nada que te estorbe o restrinja tus movimientos reduce la gravedad de cualquier herida física que recibas en un paso (daño -1).
- Temerario:** Cuando realices una tirada en posición **desesperada** obtienes **+1d**.
- Atleta legendario:** puedes marcar tu **protección especial** para esforzarte en una proeza atlética o para resistir una consecuencia de fatiga, debilidad, caída o pérdida de equilibrio.
- Entre dos mundos:** puedes disolverte parcialmente adoptando una forma brumosa por unos momentos. Marca 2 de estrés, mas 1 estrés por cada propiedad adicional: dura toda la escena, te vuelve invisible, te permite flotar.
- ¡Enseguida!** cuando te **esfuerzas** realizas las tareas en la mitad de tiempo o puedes desplazarte al doble de velocidad durante unos instantes (además del efecto habitual).
- Veterano:** puedes seleccionar una habilidad especial de otro libretto.

ASTUCIA

- ▷ ESTUDIO
- ▷ INFILTRACIÓN
- ▷ INGENIERIA
- ▷ INTERFAZ

FORTALEZA

- ▷ ASALTO
- ▷ COMBATE
- ▷ SABOTAJE
- ▷ SUTILEZA

VALUNTAD

- ▷ CARISMA
- ▷ ESPIONAJE
- ▷ MANDO
- ▷ MÍSTICA

SOULPUNK

CONTACTOS

MENSAJERO

	▲ ▼ ○	
	▲ ▼ ●	
	▲ ▼ ○	
	▲ ▼ ○	
	▲ ▼ ○	
	▲ ▼ ○	
	▲ ▼ ○	
	▲ ▼ ○	
	▲ ▼ ○	
	▲ ▼ ○	
	▲ ▼ ○	
	▲ ▼ ○	

EXPERIENCIA

Cada vez que realices una tirada en posición desesperada marca el atributo asociado.

Al final de la sesión marca en tu libreto o atributo 1 punto de experiencia por cada uno de los siguientes temas que hayan aparecido en la sesión (2 puntos si ha ocurrido varias veces):

- Has intentado evitar un problema mediante el uso del *sigilo* o la *velocidad*.
- Has mostrado tus *creencias, motivaciones, origen o pasado*.
- Te has enfrentado a tus *traumas* durante la sesión.

- **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 cyberspacio.
- **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.
- **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 **esforzas** 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, el otro PJ obtiene +1d.
- **Usar el aura:** marca 1 de estrés, obtienes +1d en una habilidad marcada.
- **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. Efecto incrementado o mejora posición.
- **Proteger:** recibes el daño de un compañero. Se puede intentar resistir normalmente.
- **Flashback:** el jugador indica como se ha preparado para esta situación. El coste del flashback depende de la viabilidad de la acción narrada.
- **Recuerdos:** cada jugador puede activar un recuerdo una vez por escena. El jugador explica el recuerdo y marca una habilidad. Gratis al 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.

SOULPUNK

NOMBRE: _____

ALIAS: _____

BANDA: _____

ASPECTO: _____

ORIGEN: _____

- corporativo, nómada, pandillero, paria, campestre, urbanita

PASADO: _____

- académico, artesano, legal, comerciante, militar, noble, criminal

ESTRÉS **TRAUMA**

- obsesión, obstinación, inestabilidad, paranoia, visiones, imprudencia

HERIDAS

3		¡Ayuda!
2		-1d
1		Efecto menor

RES

PUNOS

OPERADOR

Un piloto de drones nunca está solo.

PROTECCIÓN - LIGERA PESADA ESPECIAL

PARA - LIGERA (3) NORMAL (5) PESADA (7)

EQUIPO PROPIO

- Dron volador con cámara
- Dron animal con cámara
- Control mental Dron
- Equipo reparaciones calidad
- Visor térmico
- Visor nocturno
- Guarda: santuario*

EQUIPO COMUN

- Una o dos hojas
- / Arma de fuego ligera
- Un arma pesada
- Un arma exótica
- Protección ligera
- Protección pesada
- Equipo de escalada
- Caja de herramientas
- Componentes arcanos*
- Equipo intrusión

HABILIDADES ESPECIALES

- Mejoras caseras:** tu drón está equipado con armamento a distancia (munición 000). Cada vez que adquieres esta habilidad puedes seleccionar una mejora adicional: *micromisiles* (munición 00, potencia), *campo holográfico* (puede volverse invisible 00), *rescate* (puede llevar a una persona).
- Mejoras arcanas:** tu drón está imbuido con energía elemental. Gana **potencia** cuando rastrea o combate contra lo sobrenatural. Cada vez que adquieres esta habilidad puedes seleccionar una mejora adicional: *forma etérea* (puede volverse intangible 00), *generador de campo* (santuario 00), *médium* (puedes usar tus habilidades atávicas a través del dron).
- Botón rojo:** puedes marcar tu **protección especial** para esforzarte mientras controlas tu dron o para intercambiar tu posición con este.
- Veterano:** puedes seleccionar una habilidad especial de otro libreto.

ASTURIA

- ▷ ESTUDIO
- ▷ INFILTRACIÓN
- ▷ INGENIERIA
- ▷ INTERFAZ

FORTALEZA

- ▷ ASALTO
- ▷ COMBATE
- ▷ SABOTAJE
- ▷ SUTILEZA

VALUNTAD

- ▷ CARISMA
- ▷ ESPIONAJE
- ▷ MANDO
- ▷ MÍSTICA

SOULPUNK

CONTACTOS

OPERADOR

	▲ ▼ ○	
	▲ ▼ ●	
	▲ ▼ ○	
	▲ ▼ ○	
	▲ ▼ ○	
	▲ ▼ ○	
	▲ ▼ ○	
	▲ ▼ ○	
	▲ ▼ ○	
	▲ ▼ ○	
	▲ ▼ ○	
	▲ ▼ ○	

EXPERIENCIA

Cada vez que realices una tirada en posición desesperada marca el atributo asociado.

Al final de la sesión marca en tu libreto o atributo 1 punto de experiencia por cada uno de los siguientes temas que hayan aparecido en la sesión (2 puntos si ha ocurrido varias veces):

- Te has enfrentado a un problema mediante el uso de tu *habilidad tecnológica o la planificación*.
- Has mostrado tus *creencias, motivaciones, origen o pasado*.
- Te has enfrentado a tus *traumas* durante la sesión.

- **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 cyberspacio.
- **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.
- **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 **esforzas** 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, el otro PJ obtiene +1d.
- **Usar el aura:** marca 1 de estrés, obtienes +1d en una habilidad marcada.
- **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. Efecto incrementado o mejora posición.
- **Proteger:** recibes el daño de un compañero. Se puede intentar resistir normalmente.
- **Flashback:** el jugador indica como se ha preparado para esta situación. El coste del flashback depende de la viabilidad de la acción narrada.
- **Recuerdos:** cada jugador puede activar un recuerdo una vez por escena. El jugador explica el recuerdo y marca una habilidad. Gratis al 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.

SOULPUNK

NOMBRE: _____

ALIAS: _____

BANDA: _____

ASPECTO: _____

ORIGEN: _____

- corporativo, nómada, pandillero, paria, campestre, urbanita

PASADO: _____

- académico, artesano, legal, comerciante, militar, noble, criminal

ESTRÉS TRAUMA

- obsesión, obstinación, inestabilidad, paranoia, visiones, imprudencia

HERIDAS

3		¡Ayuda!
2		-1d
1		Efecto menor

RESERVA

PUNDO

04BER

Rebelde del cyberespacio.

PROTECCIÓN - LIGERA PESADA ESPECIAL

PARADA - LIGERA (3) NORMAL (5) PESADA (7)

EQUIPO PROPIO

- Cyberenlace
- Rutina: caos
- Rutina: borrado
- Rutina: reinicio
- Rutina: control
- Pase seguridad
- Guarda: santuario*

EQUIPO COMUN

- Una o dos hojas
- / Arma de fuego ligera
- Un arma pesada
- Un arma exótica
- Protección ligera
- Protección pesada
- Equipo de escalada
- Caja de herramientas
- Componentes arcanos*
- Equipo intrusión

HABILIDADES ESPECIALES

- Cyberenlace:** tu implante te permite conectarte a cualquier dispositivo cercano, enchufándote sin necesidad de ningún otro aparato ni conexión específica. Esta habilidad es gratis para el Hacker.
- Ciudadano virtual:** ganas **+1d** cuando buscas información en las redes y cuando **resistes** el daño recibido online.
- Información confidencial:** cuando guías al equipo en una **acción grupal** a partir de la información que has obtenido solo puedes ganar 1 punto de estrés máximo. Además obtienes **+1d** en las tiradas **de inicio de misión**.
- Resiliencia:** puedes marcar tu **protección especial** mientras estás en el cyberespacio para esforzarte o evitar una consecuencia.
- Saboteador:** cuando causas caos o destrucción en el cyberespacio tu trabajo es mas delicado de lo que debiera ser. Tus acciones pasan desapercibidas para cualquiera que no este afectado directamente o que no lo esté buscando activamente.
- Todo es ciencia:** puedes conectarte a objetos o la fuente de un lugar hechizados y hackear la magia activa como si fuera un entorno virtual.
- Veterano:** puedes seleccionar una habilidad especial de otro libreto.

ASTUCIA

- ▷ ESTUDIO
- ▷ INFILTRACIÓN
- ▷ INGENIERIA
- ▷ INTERFAZ

FORTALEZA

- ▷ ASALTO
- ▷ COMBATE
- ▷ SABOTAJE
- ▷ SUTILEZA

VALUNTAD

- ▷ CARISMA
- ▷ ESPIONAJE
- ▷ MANDO
- ▷ MÍSTICA

SOULPUNK

CONTACTOS

4BER

EXPERIENCIA

Cada vez que realices una tirada en posición desesperada marca el atributo asociado.

Al final de la sesión marca en tu libreto o atributo 1 punto de experiencia por cada uno de los siguientes temas que hayan aparecido en la sesión (2 puntos si ha ocurrido varias veces):

- Te has enfrentado a un problema causando *caos* o abordándolo desde el *cyberespacio*.
- Has mostrado tus *creencias, motivaciones, origen o pasado*.
- Te has enfrentado a tus *traumas* durante la sesión.

- **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 cyberspacio.
- **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.
- **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 **esforzas** 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, el otro PJ obtiene +1d.
- **Usar el aura:** marca 1 de estrés, obtienes +1d en una habilidad marcada.
- **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. Efecto incrementado o mejora posición.
- **Proteger:** recibes el daño de un compañero. Se puede intentar resistir normalmente.
- **Flashback:** el jugador indica como se ha preparado para esta situación. El coste del flashback depende de la viabilidad de la acción narrada.
- **Recuerdos:** cada jugador puede activar un recuerdo una vez por escena. El jugador explica el recuerdo y marca una habilidad. Gratis al 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.

SOULPUNK

NOMBRE: _____

ALIAS: _____

BANDA: _____

ASPECTO: _____

ORIGEN: _____

- corporativo, nómada, pandillero, paria, campestre, urbanita

PASADO: _____

- académico, artesano, legal, comerciante, militar, noble, criminal

ESTRÉS TRAUMA

- obsesión, obstinación, inestabilidad, paranoia, visiones, imprudencia

HERIDAS

3		¡Ayuda!
2		-1d
1		Efecto menor

RES

PUNOS

ARREGLADOR

Conoce gente que conoce gente.

PROTECCIÓN - LIGERA PESADA ESPECIAL

ARRA - LIGERA (3) NORMAL (5) PESADA (7)

EQUIPO PROPIO

- Arma oculta de calidad
- Soborno de calidad
- Identidad falsa de calidad
- Datos incriminatorios
- Rompecerraduras
- Ropas lujosas y joyas
- Guarda: santuario*
- Vial de sueño*
- Protección ligera

EQUIPO COMUN

- Una o dos hojas
- / Arma de fuego ligera
- Un arma pesada
- Un arma exótica
- Protección ligera
- Protección pesada
- Equipo de escalada
- Caja de herramientas
- Componentes arcanos
- Equipo intrusión

HABILIDADES ESPECIALES

- Plan B:** 2 veces por misión puedes **ayudar** a un compañero sin pagar estrés. Explica cómo te habías preparado para esa contingencia.
- Apoyo moral:** 1 vez por misión puedes contar una anécdota o historia graciosa para elevar el espíritu de tus compañeros. Todos los aliados presentes recuperan 1 punto de estrés.
- Peón como reina:** puedes marcar 2 de estrés para utilizar tu mejor habilidad en una acción diferente. Explica como te adaptas.
- Como vender caramelos a un niño:** una vez que has pasado un tiempo observando a una persona puedes saber cuando está mintiendo.
- Juramento de sangre:** cuando sellas un contrato (apretón de manos, firma...) tu y la otra parte quedáis marcados con un símbolo arcano. Si alguno de los dos rompe el pacto recibirá una herida de nivel 3: *Maldito*.
- Veterano:** puedes seleccionar una habilidad especial de otro libretto.

ESTUFA

- ▷ ESTUDIO
- ▷ INFILTRACIÓN
- ▷ INGENIERIA
- ▷ INTERFAZ

FORTALEZA

- ▷ ASALTO
- ▷ COMBATE
- ▷ SABOTAJE
- ▷ SUTILEZA

VALUNTAD

- ▷ CARISMA
- ▷ ESPIONAJE
- ▷ MANDO
- ▷ MÍSTICA

SOULPUNK

NOMBRE: _____

ALIAS: _____

BANDA: _____

ASPECTO: _____

ORIGEN: _____

- corporativo, nómada, pandillero, paria, campestre, urbanita

PASADO: _____

- académico, artesano, legal, comerciante, militar, noble, criminal

ESTRÉS TRAUMA

- obsesión, obstinación, inestabilidad, paranoia, visiones, imprudencia

HERIDAS

3		¡Ayuda!
2		-1d
1		Efecto menor

ESTRÉS

PUNTO

MEDICO

Tan rápido te parchea como te vuelve loco.

PROTECCION - LIGERA PESADA ESPECIAL

PARA - LIGERA (3) NORMAL (5) PESADA (7)

EQUIPO PROPIO

- Drogas o o
- Drogas o o
- Protección ligera
- Kit médico
- Taser
- Guarda: santuario*
- Vial de curación

EQUIPO COMUN

- Una o dos hojas
- / Arma de fuego ligera
- Un arma pesada
- Un arma exótica
- Protección ligera
- Protección pesada
- Equipo de escalada
- Caja de herramientas
- Componentes arcanos*
- Equipo intrusión

HABILIDADES ESPECIALES

- Primeros auxilios:** puedes gastar 1 uso de tus **drogas** para curar una herida física de nivel 1.
- Drogas de combate:** puedes gastar 1 uso de tus **drogas** para darle a un personaje uno de los siguientes efectos:
 - Potencia** durante una escena. Adictivo, resistir con voluntad.
 - Resistencia a venenos/toxinas una escena. Sin gusto y el olfato 6h.
 - Ignorar penalizadores por heridas durante una escena.
 - Visión nocturna por 6h. Sensibilidad a la luz durante 24h.
- Médico de combate:** puedes marcar tu **protección especial** para reducir una herida física que recibe un compañero o resistir efectos que te impiden ayudar a tus compañeros.
- Laboratorio ilegal:** comienzas todas las misiones con Drogas o o.
- Martir:** puedes marcar 2, 3 o 4 puntos de estrés para transferir una herida de nivel equivalente de un compañero a ti mismo. La herida recibida se reduce 1 nivel. Solo puedes transferir una herida de nivel 4 si tu objetivo todavía no ha fallecido.
- Veterano:** puedes seleccionar una habilidad especial de otro libreto.

ASTUCIA

- ESTUDIO
- INFILTRACIÓN
- INGENIERIA
- INTERFAZ

FORTALEZA

- ASALTO
- COMBATE
- SABOTAJE
- SUTILEZA

VOLUNTAD

- CARISMA
- ESPIONAJE
- MANDO
- MÍSTICA

