

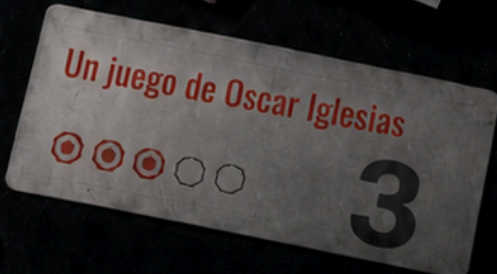


CyberFae

CORPORACIÓN DRAGÓN



CONFIDENCIAL





CyberFae
**CORPORACIÓN
DRAGÓN**

Un juego de ambición y supervivencia corporativa en una empresa draconiana ambientado en el mundo de CyberFae.

Creado por **Oscar Iglesias**.



Texto, diseño del juego y edición: Oscar Iglesias.
Imágenes generadas mediante ChatGPT / DALL-E y editadas por Oscar Iglesias.
CyberFae: Corporación Dragón se distribuye 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/)



| | |
|--|-----------|
| 1. Dossier de incorporación..... | 5 |
| 1.1. ¿Qué es CyberFae: Corporación Dragón?..... | 5 |
| Qué haréis en una partida de CyberFae: Corporación Dragón..... | 5 |
| Qué necesitáis para jugar..... | 5 |
| Otros juegos de CyberFae..... | 6 |
| 1.2. El mundo de CyberFae..... | 6 |
| 1.3. Corporaciones..... | 7 |
| 1.4. Los Al'faeri..... | 10 |
| 1.5. La Corporación Dragón..... | 12 |
| 1.6. Qué son y qué hacen los personajes..... | 14 |
| Una misión típica..... | 15 |
| 1.7. Tono y temas..... | 15 |
| PvP en CyberFae: Corporación Dragón..... | 15 |
| 1.8. Influencias..... | 15 |
| 2. Registro de integración genética..... | 16 |
| 2.1. Identidad corporativa..... | 17 |
| 2.2. Priorizar Atributos..... | 17 |
| 2.3. Seleccionar mutación dracónica..... | 18 |
| 2.4. Red de rivalidades..... | 19 |
| 2.5. Red de apoyo..... | 20 |
| 2.6. Retoques finales..... | 22 |
| 3. Protocolo operativo de campo..... | 23 |
| 3.1. Fases principales de una misión:..... | 23 |
| 3.1.1. Briefing corporativo (Inicio)..... | 23 |
| 3.1.2. Escenas de misión (Cooperativas)..... | 23 |
| 3.1.3. Interludios de rivalidad (PvP narrativo y estratégico)..... | 23 |
| 3.1.4. Debriefing final (Final de sesión)..... | 24 |
| 3.2. Resolución de escenas..... | 25 |
| 3.2.1. Cuando se tira..... | 25 |
| 3.2.2. La reserva de dados..... | 26 |
| 3.2.3. Ayuda..... | 26 |
| 3.2.4. Usar apoyos..... | 26 |
| 3.2.5. Lectura de resultados..... | 26 |
| 3.2.6. Éxitos y Consecuencias..... | 28 |
| 3.2.7. Escenas de misión (cooperativas)..... | 31 |
| 3.2.8. Interludios personales (PvP)..... | 31 |
| 3.2.9. Revisión rivalidades..... | 33 |
| 3.3. Sistema de Status..... | 33 |
| 3.3.1. Calculando el Status..... | 33 |
| 3.3.2. Ganancias de Status..... | 33 |
| 3.3.3. Pérdidas de Status..... | 34 |
| 3.4. Sistema de Deudas..... | 34 |
| 3.4.1. Generación de Deudas..... | 35 |
| 3.4.2. Usando las Deudas..... | 35 |
| 3.4.3. Registrar las Deudas..... | 35 |
| 4. Manual de supervisión táctica..... | 36 |

| | |
|--|-----------|
| 4.1. Rol del Supervisor..... | 37 |
| 4.2. Preparación de la sesión..... | 37 |
| 4.3. Gestión de escenas..... | 40 |
| 4.4. Ritmo y tono..... | 44 |
| 4.4.1. Ritmo..... | 44 |
| 4.4.2. Tono..... | 44 |
| 4.5. Juego de campaña..... | 45 |
| 4.5.1. Fin de misión..... | 45 |
| 4.5.2. Favor draconiano..... | 46 |
| 4.5.3. Mejora de mutaciones..... | 46 |
| 4.5.4. Furia de Tiamat..... | 47 |
| 4.5.5. Fin de campaña..... | 49 |
| 5. Dossier de apoyo estratégico..... | 50 |
| 5.1. Misión: Contrato de sangre..... | 50 |
| 5.1.1. Briefing - La Señorita Griffin..... | 51 |
| 5.1.2. Escena de Acercamiento – Una aguja en el pajar..... | 52 |
| 5.1.3. Escena de Desarrollo – La fiesta de cristal..... | 53 |
| 5.1.4. Escena de Desenlace – La caverna submarina..... | 54 |
| 5.1.5. Debriefing – La directora Tiamat..... | 57 |
| 5.2. Camada de ejemplo: La sangre de Tiamat..... | 57 |
| 5.2.1. Orvath..... | 57 |
| 5.2.2. Draezza..... | 59 |
| 5.2.3. Vaelora..... | 61 |
| 5.2.4. Llayvra..... | 63 |
| 5.2.5. Raizeth..... | 65 |
| 6. Mensaje final de Tiamat..... | 67 |

1. Dossier de incorporación

“Quien lucha con monstruos debe tener cuidado de no convertirse en uno.”

— Friedrich Nietzsche



1.1. ¿Qué es CyberFae: Corporación Dragón?

CyberFae: Corporación Dragón es un juego de rol narrativo y competitivo ambientado en un futuro cercano donde las antiguas entidades faéricas y los mitos clásicos están regresando poco a poco. En medio del control corporativo estas entidades y su capacidad para alterar la realidad son un peligroso elemento descontrolado, pero también una oportunidad para quien tenga la habilidad de controlarles.

1.1.1. Qué haréis en una partida de CyberFae: Corporación Dragón

En este juego, los personajes son **Dracos**: empleados elegidos por **Tiamat**, la directora dracónica de la *Corporación Dragón*, y transformados por su esencia. Cada misión les obliga a colaborar para cumplir los objetivos de la empresa, pero también a competir entre ellos por Status, favores y oportunidades de ascenso.

1.1.2. Qué necesitáis para jugar

Para jugar necesitareis un grupo de entre 4 y 6 personas - de las cuales una actuará como **Supervisor** -, varios dados de seis caras, hojas de personaje y algunos tokens o marcadores para representar Deudas, Status y recursos en riesgo. Una misión puede jugarse como sesión única de unas dos o tres horas, aunque el juego también permite campañas breves centradas en el ascenso de una misma camada.

1.1.3. Otros juegos de CyberFae

CyberFae: Corporación Dragón forma parte de la línea **CyberFae**, una serie de juegos ambientados en un futuro cercano donde la tecnología corporativa convive con el regreso de los **Al'faeri** y la influencia del **Ensueño**. Cada juego explora una faceta distinta de ese mundo y puede jugarse de forma independiente. No necesitas conocer otros títulos de la línea para jugar a *CyberFae: Corporación Dragón*.

- **Serendipia** — el regreso de los Al'faeri.

En *Serendipia* los jugadores encarnan Hadas potenciadas cibernéticamente que realizan misiones para las corporaciones por todo el planeta.

La predestinación tiene mucha importancia en el juego y por eso utiliza un sistema basado en cartas de Tarot que minimiza el azar y hace que los propios jugadores decidan su destino.



- **Paramnesia** — agentes enlazados por un chip capaz de compartir recuerdos y anticipar el futuro.

En *Paramnesia* los jugadores se convierten en Hadas potenciadas por un implante distintivo: el **chip paramnésico**. Lo que les permite compartir habilidades y atisbar eventos futuros.

El juego se basa en esos dos conceptos y utiliza un sencillo sistema de visiones para emular esa habilidad.



1.2. El mundo de CyberFae

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 corporaciones 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.

1.3. Corporaciones.

Cinco grandes corporaciones dominan el escenario global. Cada una funciona como una nación sin territorio fijo pero con presencia en todo el planeta: una 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.



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...

No son pocas las pequeñas empresas que intentan medrar en este ecosistema hostil, pero la mayoría de las veces eso significa convertirse en una filial de una de las grandes por pura supervivencia.

Aunque cada corporación tiene un origen claro, su presencia se siente en todo el globo. Y aunque destacan y son famosas por una especialidad, todas las corporaciones tienen un potencial más que destacable en todos los aspectos. Simplemente nunca confiarían en otra corporación para realizar una tarea importante para ellas.

Así, aunque el Grupo Quetzal sea la corporación más reconocida en el campo de la construcción, Nereida tiene su propia división de construcción y levanta sus propias arcológicas sin la ayuda del Grupo Quetzal.

Por supuesto, el espionaje corporativo ha tenido mucho que ver en este aspecto, y no hay avance puntero de una corporación que no tarde en ser conocido por el resto.

- **Infinity Information Inc. (I³)**

"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 I³, 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.

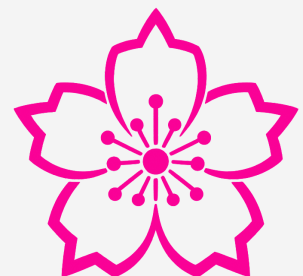
- **Sakura Robotics**

"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 encubiertas 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.

- **Grupo Quetzalcóatl (Grupo Quetzal)**

"Construimos tu mañana."

Ingeniería a escala planetaria, megainfraestructuras, redes subterráneas ocultas.



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

El Grupo Quetzal 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 Quetzal está en su capacidad de ocultar cosas dentro de esas infraestructuras: 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.

- **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.

- 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.

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



1.4. 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 nuevos **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 personas **infectadas 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 de conciencia 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. Un 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 y finalmente una transformación absoluta en cuerpo, mente y propósito. Pocas cosas en este mundo son tan impredecibles como un Al'faeri completamente convertido.

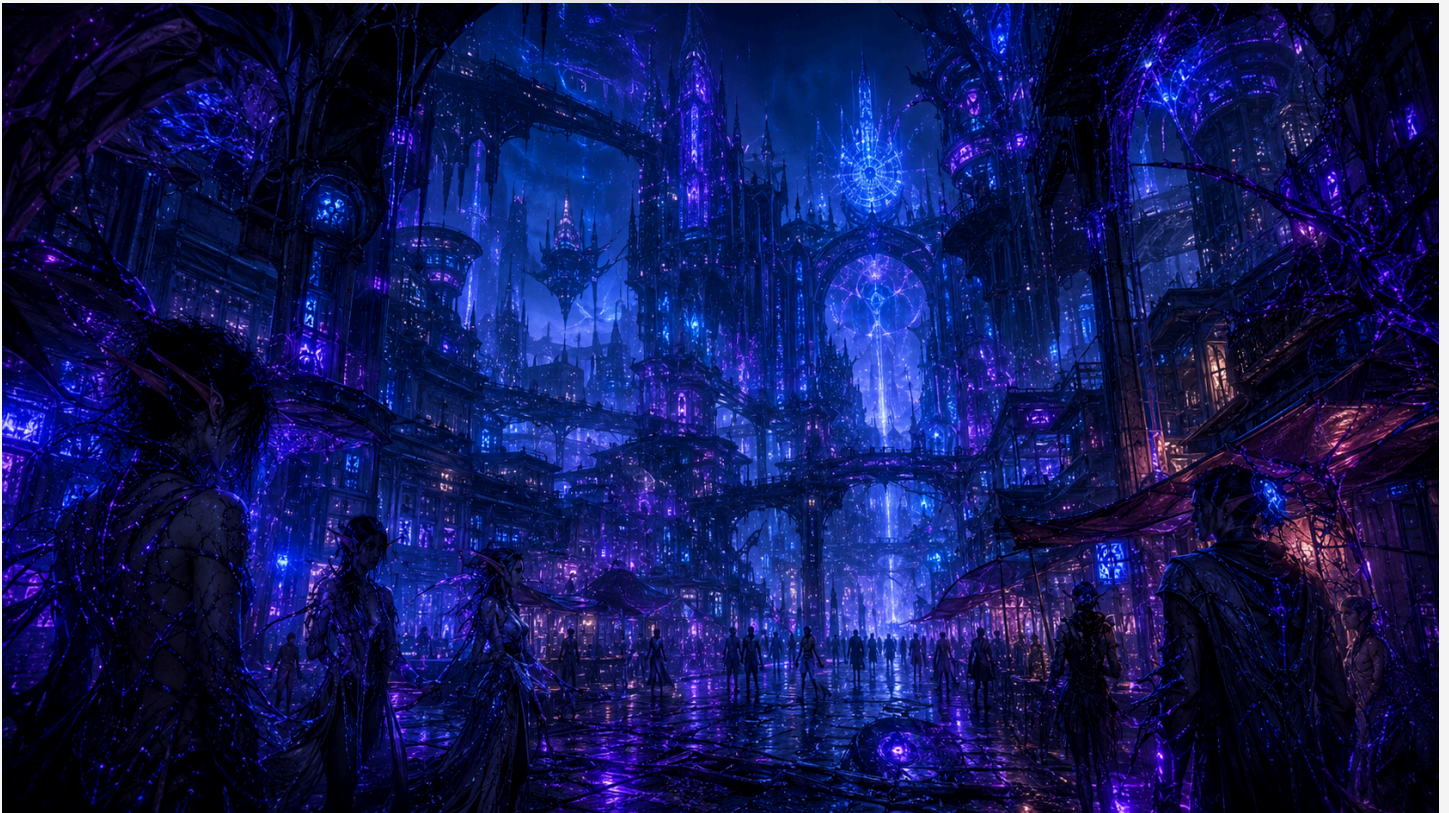
- **Maleficio**

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 irreplicable, 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 los Al'faeri. Una forma de viajar instantáneamente de un punto del planeta a otro.

1.5. La Corporación Dragón

La Corporación Dragón es el último actor que ha aparecido en este ecosistema, y para sorpresa de todos está proliferando a pesar de no tener el apoyo de ninguna de las grandes corporaciones.

Una empresa que ha empezado a tejer su propio entramado a partir de una inmensa fortuna de origen desconocido. Desde sus inicios como una compañía especializada en inversión de capitales, hoy día la Corporación Dragón ya opera en otros sectores clave como la biotecnología o la seguridad.

Se sospecha que tiene origen en las tierras del norte de España, probablemente la antigua zona de Asturias, pero actualmente su sede central se encuentra en **Barcelona**, en la Catedral de Sant Jordi;

un enorme edificio con terminaciones en silicio y hierro vivo diseñado de forma que parezca cubierto de llamas.

Tiamat, la directora en funciones de la corporación es solo un mito para el resto de corporaciones. *¿Un auténtico dragón al frente de una corporación?* La empresa mantiene y se aprovecha del mito, mientras su junta directiva es la cara pública de la corporación.

Sin embargo, las personas más importantes dentro de la corporación conocen muy bien a Tiamat. Si esta dragona es una Al'faeri u otra cosa es indiferente para el día a día de la corporación. Podría ser perfectamente una de las criaturas del Ensueño totalmente encarnadas en la tierra, habida cuenta de la influencia que su mera presencia ejerce en la realidad y la forma en la que sus empleados mutan y adquieren rasgos draconicos. O podría ser la Al'faeri más poderosa que jamás se ha conocido. Hay quien incluso la asocia con Serendipia, la primera Al'faeri.



Sea como sea, Tiamat no está interesada en desvelar su origen por el momento, y es un tema vetado en los pasillos de la corporación.

No así las camadas de operativos candidatos a dirección. Los empleados más prominentes, según un juicio que solo la propia Tiamat comprende, manifiestan rasgos draconianos como si de una mutación Al'faeri se tratara. Una variante específica de la Corporación Dragón.

Estas camadas representan una inversión de Tiamat en la empresa. Cada **draco** es un activo emergente que ha sido señalado por la directora. Aquellos que prosperen ascenderán en la jerarquía de la empresa. Aquellos que no estén a la altura se quedarán por el camino.

1.6. Qué son y qué hacen los personajes

Todos los personajes en Corporación Dragón son **Dracos**, humanos seleccionados por Tiamat — la fundadora y única accionista de la Corporación Dragón — para formar parte de una camada ascendente. Ya habrán manifestado sus primeras mutaciones y cada día son más poderosos. Más peligrosos.

Como agentes al servicio de la corporación cumplirán misiones de alto riesgo en un mundo donde la magia y la tecnología se han fundido en un nuevo orden global. Pero eso no es suficiente. Cada Draco compite por el favor de Tiamat. Y solo uno ascenderá en la jerarquía corporativa.

Los jugadores encarnan a los **miembros de una misma camada**. Un grupo de cinco Dracos recién formado. Si hay menos de cinco jugadores los miembros restantes de la camada serán PNJs (personajes no jugadores) importantes. Comienzan como agentes semi-humanos infectados por la esencia dracónica de Tiamat. Esta mutación les otorga poder, pero también los pone en conflicto con sus propios compañeros.



En cada sesión, los jugadores:

- Cumplen **misiones corporativas** de riesgo extremo.
- Participan en **escenas cooperativas** para avanzar el objetivo de la misión que se les ha encomendado.
- Protagonizan **interludios de rivalidad**, donde sus objetivos personales colisionan con los de otros Dracos.
- Gestionan su **Status, Deudas y Recursos** para obtener ventaja sobre el resto de la camada.

La clave del juego no es solo sobrevivir o ganar. Es **ser visto**. Ascender. Convertirse en algo más.

Una misión típica

Habitualmente, cada sesión de juego será una misión de la camada. Esto comienza con un briefing corporativo, continúa con escenas cooperativas para cumplir el objetivo de Tiamat, se intercala con interludios donde los Dracos persiguen sus agendas personales, y termina con un debriefing donde se calcula quién ha ganado Status y quién queda más cerca del favor dracónico.

1.7. Tono y temas

CyberFae: Corporación Dragón mezcla el glamour y la ambición corporativa, con lo grotesco de la mutación dracónica y los poderes increíbles que esta herencia otorga. Su tono podrías describirse como:

- **Cínico**: no hay ética, solo poder y supervivencia. Los compañeros de camada solo son aliados útiles en el camino.
- **Elegante y brutal**: la violencia se viste de traje.
- **Mitología y tecnología**: los dragones son entidades mágicas, pero han aprendido a usar el lenguaje de los contratos, la marca y la economía de datos.

Temas centrales:

- **Competencia jerárquica**: todos los personajes colaboran... hasta que dejan de hacerlo.
- **Transformación**: física, social y espiritual.
- **Lealtad interesada**: a la corporación, a uno mismo, o a un propósito oculto.

1.7.1. PvP en CyberFae: Corporación Dragón

PvP son las siglas en inglés de “Player versus Player” (Jugador contra Jugador), y hace referencia a juegos donde los jugadores se enfrentan entre sí.

Aunque los Dracos compiten, **los jugadores no deben hacerlo**. *CyberFae: Corporación Dragón* funciona mejor cuando toda la mesa acepta la rivalidad como parte de la ficción y colabora para crear escenas de ambición, traición y caída sin convertir los conflictos entre personajes en conflictos entre personas.

1.8. Influencias

Corporación Dragón bebe de numerosas fuentes. Por nombrar solo unas pocas:

- **Cine**: Blade Runner, Matrix.
- **TV**: Cyberpunk Edgerunners
- **Comic**: Blame!, Gunnm (Alita: angel de combate), Tokyo Ghost, Ghost in the Shell, Judge Dredd, Transmetropolitan, The Carlyle School for Kings.
- **Literatura**: American Gods, Android: Netrunner, Neuromante, Snow Crash
- **Rol**: Blades in the Dark, Avalon Falling, Tenra Bansho Zero, Shadowrun.

2. Registro de integración genética

“Los dragones no son herramientas. Son poder puro.”

— *La Casa del Dragón* (serie, HBO)

El ascenso, la mutación, no empieza con un rugido. Comienza con una firma, una mirada distinta, una llamada desde lo alto de la catedral de Sant Jordi. Ahora eres parte de una camada. Un elegido de Tiamat. Y eso lo cambia todo.



Tu y otros cuatro Dracos pertenecéis a una camada, un grupo de empleados recién marcados por Tiamat, la presidenta de vuestra corporación.

Como en muchos juegos de rol, todos los personajes **trabajáis para la misma organización**, sin embargo eso **no implica lealtad mutua**. Todos competís por el mismo premio: el ascenso.

Este capítulo recoge los pasos necesarios para crear a tu personaje: un Draco, un agente de élite dentro de la Corporación Dragón.

- Identidad corporativa.
- Priorización de Atributos.
- Selección de mutaciones dracónicas.
- Rivalidades dentro de la camada.
- Definición de la red de apoyo.

- Retoques finales.

2.1. Identidad corporativa

Antes de empezar con los números es conveniente tener una breve idea de tu personaje. Para ello responde brevemente a las siguientes preguntas. No solo definen tu personaje, sino que sirven como base para su pasado y su carácter.

- **¿Cuál era tu vida en la corporación antes de empezar a cambiar?**
Ej.: Analista financiero, escolta, ingeniera de terraformación, espía, terapeuta simbólica, técnico de implantes...
- **¿Qué rasgo en ti llamó la atención de Tiamat?**
Ej.: Ambición desmedida, frialdad emocional, visión estratégica, capacidad de adaptación, rencor ancestral, mente analítica, memoria prodigiosa...
- **¿Cuál es la única cosa a la que no podrías renunciar en tu camino hacia la dirección?**
Ej.: Tu hermana, tu humanidad, tu arma personal, tu nombre real, tu honor, tu voz...

Estas respuestas no tienen efecto mecánico directo, pero pueden usarse como condiciones narrativas o detonantes en los interludios, sirviendo como guía e inspiración para tu personaje.

2.2. Priorizar Atributos

Cada Draco está definido por medio de cinco Atributos.

| Atributo | Descripción |
|--------------------|--|
| Maquinación | Estrategia, cálculo, manipulación indirecta. |
| Presencia | Carisma, liderazgo, presión social. |
| Furia | Violencia directa, rabia, combate físico. |
| Fortaleza | Resistencia, aguante, fuerza, tenacidad. |
| Subterfugio | Infiltración, sigilo, engaño, escapismo. |

Reparte entre ellos los valores **2, 2, 1, 1, 0**.

El valor del Atributo define tu reserva de dados en las tiradas relacionadas. Un atributo a 0 implica que no tendrás dados para esa tirada salvo que cuentes con algún tipo de apoyo adicional.

2.3. Seleccionar mutación dracónica



Todos los Dracos comienzan con una **mutación dracónica** distinta. Dentro de la camada dos Dracos no pueden comenzar con la misma mutación.

Cada mutación otorga un **bonificador fijo de +1** a un Atributo específico. Además, otorga una habilidad especial, influye en la apariencia, aporta opciones narrativas y marca la evolución futura del personaje.

| Mutación | Descripción | Bonificador |
|----------|---|----------------|
| Magia | Manipulas la realidad como la propia Tiamat. | +1 Maquinación |
| Aliento | Puedes liberar energía dracónica elemental. | +1 Presencia |
| Garras | Tus manos pueden cortar el metal. | +1 Furia |
| Tamaño | Tu cuerpo ha crecido y se ha endurecido. | +1 Fortaleza |
| Alas | Puedes planear, huir o vigilar desde el aire. | +1 Subterfugio |

Este bonificador se suma a los valores que ya tuvieras tras priorizar tus Atributos, lo que puede hacer que uno de tus Atributos suba hasta 3.

Con tiempo, experiencia y el favor de Tiamat los Dracos podrán obtener nuevas mutaciones o evolucionar las que ya tienen.

Inicialmente, los poderes asociados a cada mutación son:

- **Magia:** selecciona un tema para tu magia (oscuridad, muertos, fuego, sonido...). Siempre puedes usar tu magia como elemento estético que ayude a la narración. Además puedes añadir hasta 3 dados a cualquier tirada en la que utilices tu magia. Los resultados de estos dados no se añaden automáticamente al total de la tirada. Puedes añadir éxitos de tus dados de magia a tu tirada al coste de una complicación por éxito añadido, aunque mínimo debes añadir al menos uno si has usado la magia y has obtenido algún éxito.



- **Aliento:** selecciona un tipo de energía para tu arma de aliento (fuego, ácido, electricidad...). Una vez por misión puedes utilizar tu arma de aliento para añadir 6 dados adicionales en la tirada. El uso del arma de aliento debe estar justificado narrativamente para obtener este bonus.

Tus garras pueden cortar a través de cualquier material no mágico. En combate puedes ignorar el blindaje de tus oponentes o hacer 1 daño adicional. Selecciona uno de los dos efectos cuando realices tu ataque.

- **Garras:** explica que aspecto tienen tus garras (enormes uñas endurecidas, espolones, cuchillas que surgen de tus nudillos...). Tus



- **Tamaño:** tu naturaleza draconiana es más evidente que la de tus compañeros, no solo por tu altura y complexión, sino también por tus rasgos. Explica como se ve tu personaje. Tu enorme tamaño y las escamas dracónicas que te cubren te permiten ignorar un efecto dañino una vez por misión. Explica como tu herencia draconiana te hace resistente a esas consecuencias. Los ataques y daños físicos son más sencillos de explicar, pero tu naturaleza te puede proporcionar también resistencia a ataques mentales o incluso efectos de naturaleza mágica.



- **Alas:** explica qué aspecto tienen tus alas draconianas (surgen de tu espalda, tienes patagio en las extremidades, posees una cola que te ayuda a maniobrar...). Con tus alas puedes amortiguar cualquier caída y volar durante breves periodos de tiempo. Si llevas una persona puedes controlar el descenso para evitar hacerlos daño con una caída pero no puedes remontar el vuelo.



En caso de tener menos de 5 jugadores, las mutaciones restantes se repartirán entre el resto de Dracos PNJs.

2.4. Red de rivalidades

Cada camada tiene **cinco Dracos**. Si hay menos jugadores, los puestos restantes son **PNJs relevantes**, con nombre, mutación y personalidad definidos.

Ordena al resto de Dracos (PJs y PNJs) **de mayor a menor peligro para ti**. Asigna valores de **Rivalidad 4, 3, 2 y 1**. Los PJs deben tener valores mayores que los PNJs.

Este valor se usa como bonificador en tiradas contra ese draco, tanto en enfrentamientos directos como en manipulación de recursos.

Ejemplo: Si consideras que Llayvra es tu mayor rival, lo marcas con un 4. Si intentas manipular sus apoyos o enfrentarte a ella en un interludio, añades +4 a tu tirada.



Cuando asignes Rivalidad 4 a un Draco, explica por qué lo consideras tu mayor amenaza. ¿Te recuerda a algo que odias? ¿Tiene algo que necesitas? ¿Sabe algo de ti? ¿Crees que Tiamat lo mira con mejores ojos?

2.5. Red de apoyo

Tu draco no está solo en su carrera hacia la dirección. Cuenta con apoyos que ha obtenido antes de ser marcado por Tiamat, o puede que fueran esos apoyos los que hicieron que la directora posara sus ojos en tí.

Define tres elementos clave que representan tus recursos personales dentro y fuera de la Corporación. Puedes invocarlos para obtener ventajas en las escenas, pero usarlos los pone en riesgo.

- **Contacto Interno**

Un miembro de alto nivel de la Corporación (no Tiamat) que te apoya.

Ej.: Ejecutora Voss, responsable de portales, directora de operaciones faéricas, Zephyrus el

arquitecto de datos...

- **Grupo Externo**

Aliados útiles fuera de la empresa: un grupo de hackers, un culto callejero, agentes de tráfico de arte feérico, matones de la mafia...

Ej.: Los Cazadores del Ensueño, el Sindicato de Descarga, la red de exiliados de Sakura, la banda del agujero negro...

- **Objeto de Gran Valor**

Algo único en tu posesión. Puede ser místico, simbólico o tecnológico.

Ej.: Una garra de Tiamat, una grabación comprometedor, una deuda de otro directivo, un sabueso infernal de mascota, ...

Tus apoyos son recursos útiles, pero también objetivos. Otros Dracos pueden intentar comprometerlos, robártelos, destruirlos o convertirlos en Deudas durante los interludios.



Se considera que tienes influencia sobre estos apoyos.

Si utilizais algún tipo de contadores puedes colocar tus recursos en el centro de la mesa, junto a los del resto de jugadores, y poner 1 contador de influencia sobre tus recursos iniciales.

Mantén oculto tu objeto de gran valor.

2.6. Retoques finales

Si no lo has hecho todavía, ahora que ya tienes completa tu ficha a nivel mecánico es importante que te pares un momento a terminar de darle vida al personaje que has creado.

Nombre.

¿Cómo te llamas dentro de la Corporación? ¿Tus amigos o la gente cercana te llama por otro nombre?

Aspecto.

¿Qué imagen proyectas ante superiores y subordinados?

¿Qué aspecto de tu herencia dracónica salta a la vista?

Relaciones.

¿Qué relación tienes con tu Contacto Interno? ¿Cómo os conocisteis?

¿Qué relación tienes con el Grupo Externo?

¿Cómo conseguiste tu Objeto de Gran Valor?

The image shows a character profile card for 'Raizeth' from 'Corporación Dragón'. The card is dark-themed with a blue and white color scheme. At the top left is the logo of 'CORPORACIÓN DRAGÓN' with the tagline 'LEALTAD · FUERZA · CONTROL'. The top right corner says 'EXPEDIENTE DE PERSONAL'. On the left side, there is a large image of a man with dark wings and a mask, standing in a dark, industrial setting. The right side of the card contains the following information:

- NOMBRE:** Raizeth
- DESCRIPCIÓN:** Raizeth es un hombre de entre 25 y 30 años que intenta pasar desapercibido en general. Su aspecto genérico no tiene rasgos destacables, y utiliza oscuros uniformes de seguridad corporativa durante las misiones.
- MUTACIÓN:** Alas. To the right of this section is a small image of a pair of dark, bat-like wings.
- RELACIONES:**
 - ◆ Enemistado con Llayvra
 - ◆ Amistad con el Director Miguel Ángel Gil
 - ◆ Puede comunicarse con las gaviotas mutadas de la ciudad

At the bottom of the card, there is a small logo of a dragon head and a barcode.

Aunque esta información se comenta en la mesa de juego, es información que solo conocen los jugadores. Los PJs solo conocen aquella información que expresamente se hace pública.

Los jugadores deben aprovechar esta diferencia entre los conocimientos que ellos tienen y los que tienen sus personajes para crear situaciones más interesantes y dar juego al resto de participantes. Aunque haya un elemento PvP hay que recordar que esa competición existe solo entre los personajes, los jugadores no compiten sino que colaboran para crear la historia.

3. Protocolo operativo de campo

"Si no puedes soportar el calor, no le hagas cosquillas al dragón."

— Scott Fahlman

Los Dracos no improvisan. Ejecutan. Cada misión es una prueba de fuego en la que deben demostrar no sólo su competencia operativa, sino destacar sobre sus compañeros de camada. Este capítulo presenta el sistema de reglas que rige tanto las **escenas cooperativas** como los **interludios de rivalidad**, así como el uso del **Status** y las **Deudas** en el transcurso de la sesión.

3.1. Fases principales de una misión:

Cada sesión (o *misión*) sigue un esquema de ritmo alternando:

3.1.1. Briefing corporativo (*Inicio*)

- Se explica la misión, indicando cual es el **Objetivo principal** de la camada.
- Si es la primera misión de la camada se escoge un orden temporal de Status. Todos tienen el mismo Status real, solo se ordenan para conocer la situación actual.
- Si es la primera misión de la camada todos los Dracos puntúan el nivel de Rivalidad con cada otro miembro de la camada. Reparte valores 1 a 4, siendo 4 el mayor nivel de Rivalidad.
- Cada jugador recibe un **Objetivo personal** para su draco esta sesión.

3.1.2. Escenas de misión (*Cooperativas*)

- Escenas orientadas a avanzar en el cumplimiento del objetivo principal.
- Se enfrentan peligros externos: seguridad enemiga, resistencia social, sistemas automatizados, etc.
- Se usa una mecánica de **relojes de progreso** para medir el avance.
- Las consecuencias afectan a todos si se falla, por lo que hay presión por colaborar.
- Dependerá de la misión concreta. Por defecto se trata de 3 escenas:
 - Acercamiento o preparación.
 - Infiltración o desarrollo.
 - Enfrentamiento final.
- Durante las escenas de misión los Dracos reciben puntos de status por su desempeño individual, y puntos adicionales como grupo si se resuelve exitosamente.

3.1.3. Interludios de rivalidad (*PvP narrativo y estratégico*)

- Después de cada Escena de misión se procede a un bloque de Interludios.
- Durante un bloque de Interludios cada personaje tiene una escena, en la que intenta avanzar su objetivo personal.
- Se comienza por el Draco con menor Status.
- Cada draco solo puede ser el objetivo de **una acción directa por bloque de Interludios**.
- La escena la plantea el draco activo, indicando donde ocurre y quien está presente. Puede haber Dracos presentes que no sean el objetivo de la escena.

- La escena se describe narrativamente y finalmente el Draco activo realiza su tirada. Si otro Draco era el objetivo de la escena también realizará una tirada.
- Las escenas de interludio pueden implicar:
 - Descubrir información sobre otro Draco.
 - Descubrir información que un Draco tiene sobre otro Draco.
 - Dañar un recurso conocido de otro Draco.
 - Obtener un nuevo contacto o grupo de apoyo.
 - Generar deudas.
 - Robar status.
 - Causar Estrés a otro Draco.
 - Obligar a otro Draco a tomar un curso de acción concreto.

3.1.4. Debriefing final (Final de sesión)

- Se confirman los objetivos personales cumplidos.
- Se calcula la puntuación final de status.



3.2. Resolución de escenas

De los 4 tipos de escenas posibles en CyberFae: Corporación Dragón, 2 de ellas son completamente narrativas y no van a necesitar ningún tipo de tirada: Briefing y Debriefing. Son escenas en las que el Supervisor prepara la aventura, explica objetivos y se recopila resultados.

Los otros dos tipos de escenas - de misión e interludios - alternan interpretación con resolución por medio de tiradas. Dependiendo del tipo de escena el momento y la forma de realizar las tiradas cambia ligeramente.

3.2.1. Cuando se tira

Durante las escenas de misión la narración es libre. Los jugadores van explicando lo que hacen sus Dracos, y el Supervisor va indicando qué ocurre a continuación. Cuando la narración llegue a un punto donde el **resultado sea incierto** se necesitará una tirada. No se deberá realizar ninguna tirada cuando el resultado esté claro de antemano, bien porque se trate de algo trivial, o, todo lo contrario, sea imposible de hacer.

Durante los interludios el Draco protagonista expone la situación y avanza la narración hasta el punto en el que se debe **determinar el resultado**. Será ahí donde se realizará una tirada y a partir de ella se narrarán los resultados.

Esto es así porque durante los interludios hay varias escenas individuales, de forma que tienen que ser más cortas y ágiles que las escenas de misión donde está participando toda la camada.



3.2.2. La reserva de dados

Para realizar la tirada el jugador toma tantos d6 (dados de seis caras) como indique su **Atributo** correspondiente.

Es el jugador quien indica que Atributo desea utilizar para resolver la acción. Este debe corresponderse y ser adecuado a la forma en la que se ha descrito la escena. El Supervisor confirmará el Atributo seleccionado o indicará que debe realizarse la tirada con otro diferente, más acorde a la descripción realizada.

3.2.3. Ayuda

Los personajes pueden recibir ayuda de otros Dracos presentes.

Para ello el Draco que ayuda explica como proporciona esa ayuda dentro de juego y añade uno de sus dados a la reserva del jugador activo para la tirada que va a realizar.

Si el dado de ayuda termina siendo 4+ el Draco activo adquirirá una deuda con el personaje que le ha prestado ayuda.

3.2.4. Usar apoyos

Los Dracos pueden utilizar sus apoyos (contactos internos, grupos externos y objetos de gran valor) en las tiradas si así lo desean. Siempre justificando la ayuda recibida dentro de la ficción.

Solo se puede utilizar un apoyo en una tirada, lo que otorga un dado adicional.

Utilizar el objeto mágico revela su existencia de forma inevitable. Solo se puede usar una vez por escena para obtener dados extra, aunque se podrá seguir narrando su uso.

Los personajes y aliados no tienen por qué revelarse, aunque se arriesgan a sufrir las consecuencias de la acción (ver éxitos y consecuencias más adelante).

3.2.5. Lectura de resultados

Una vez realizada la tirada es el momento de leer los resultados para conocer qué ocurre con la acción.

Cada 6 otorga 1 éxito.

Los 4s y 5s cuentan como 1/2 éxito, pudiendo sumarse para obtener éxitos.

Con 1 éxito el personaje consigue lo que buscaba pero sufrirá las consecuencias de la acción.

Un 2º éxito permite evitar las consecuencias, aunque el jugador puede optar por sufrir consecuencias a costa de obtener beneficios adicionales.

A partir del 3er éxito se pueden obtener efectos menores adicionales.

EJEMPLO DE TIRADA



Protocolo Operativo de Campo

1 ORIGEN DE LA RESERVA



Atributos
3 DADOS



Recurso: Aliado
1 DADO



Ayuda: Otro Draco
1 DADO



2 TIRADA



Atributo



Atributo



Atributo



Recurso:
Aliado



Ayuda:
Otro Draco

3 APLICACIÓN DE RESULTADOS



= 1 éxito



+



= 1 éxito

TOTAL:

2

ÉXITOS

El 5 de Ayuda genera 1 Deuda con el Draco que ha ayudado.



A continuación te desglosamos las posibilidades de cada posible resultado en función de la cantidad de dados lanzados:

| Dados | Fallo (%) | 1 éxito (%) | 2+ éxitos (%) |
|-------|-----------|-------------|---------------|
| 1 | 83.33 | 16.67 | 0.00 |
| 2 | 58.33 | 38.89 | 2.78 |
| 3 | 37.50 | 49.54 | 12.96 |
| 4 | 22.92 | 49.07 | 28.01 |
| 5 | 13.54 | 42.25 | 44.21 |
| 6 | 7.81 | 33.22 | 58.97 |
| 7 | 4.43 | 24.51 | 71.06 |

3.2.6. Éxitos y Consecuencias

Una vez realizada la tirada se totalizan los éxitos y se procede a interpretar estos resultados para aplicarlos a la ficción.

Salvo que el personaje lo evite de algún modo con sus éxitos **siempre sufrirá 1 consecuencia** como resultado de su acción. Las posibles consecuencias son:

- sufrir 1 punto de estrés.
- incrementar 1 paso un reloj de complicaciones.
- perder la influencia sobre uno de sus recursos utilizados de personajes o aliados.
- crear una complicación adicional.
- adquirir desventaja en este encuentro.
- perder la ventaja.

Por cada éxito obtenido podrá seleccionar un efecto del siguiente listado:

- avanzar el reloj de misión 1 paso.
- hacer 1 daño a un enemigo.
- evitar consecuencias por la acción (solo seleccionable a partir del 2º éxito).
- adquirir ventaja en este encuentro.
- perder la desventaja.

Ten en cuenta que si derrotar a un enemigo es parte de la misión hacerle daño será lo mismo que avanzar el reloj de misión.

El daño solo se tiene en cuenta cuando los enemigos no son parte directa del objetivo de la misión. Normalmente esos enemigos tendrán únicamente, aunque algún enemigo más importante puede tener hasta 3 puntos. Las principales amenazas siempre estarán contempladas como un reloj de misión.

Ventaja y desventaja

Se trata de estados que indican la posición del Draco en el encuentro en curso. Al finalizar el encuentro, aunque continúe la escena, se pierden todas las Ventajas y Desventajas.

Cuando un personaje por medio de su tirada adquiere una posición dominante en el encuentro decimos que tiene **Ventaja**, y tirará 1 dado adicional en todas las tiradas durante este encuentro en las que pueda aplicar su Ventaja.

E.g. has asustado a tu oponente, estás armado y tu oponente desarmado, has derribado a tu oponente, has impresionado a la audiencia, has sobornado a los guardias...

Cuando un personaje como resultado de una tirada se pone en una situación complicada decimos que tiene **Desventaja**, y tirará 1 dado menos en todas sus tiradas durante este encuentro en las que se pueda aplicar esa desventaja.

E.g. tienes miedo de tu oponente, estás desarmado frente a un oponente armado, te has caído o estás atrapado, la audiencia es hostil, los guardias son un grupo de élite muy bien entrenado...

La Ventaja/Desventaja solo dura un encuentro y se aplican a cada Draco por separado. Pudiera ser que varios Dracos tengan Ventaja o Desventaja en un mismo encuentro, o incluso que algunos tengan Ventaja y otros Desventaja al mismo tiempo.

Ventaja y Desventaja no se pueden acumular. Si un Draco está afectado por ambas en la misma tirada estas se cancelan mutuamente y el Draco tirará con su reserva habitual de dados de Atributo.

Estrés

La forma de reflejar los diferentes tipos de daño que sufren los Dracos en *CyberFae: Corporación Dragón* es mediante el contador de estrés.

Cuando un Draco sufre daño de algún tipo, ya sea físico, mental, emocional, o incluso social, esto se refleja en el marcador de estrés.

| | | | |
|-----------------|--|--|--|
| Rasguños | | | |
| Heridas | | | |

Los 3 primeros puntos de estrés recibidos, **Rasguños**, representan molestias menores. Desde rasguños por una pelea a un ligero aturdimiento por el ruido circundante, o una sensación profunda de vergüenza en un entorno. Cuando se recibe el daño se marca la casilla de estrés correspondiente indicando el efecto. Se puede utilizar para adornar la narración, pero no tiene efecto mecánico.

Los 2 niveles de **Heridas** representan daños reales: un brazo roto, un trauma mental, la imposibilidad de hablar... Cuando se recibe un daño de este tipo se escribe en la casilla correspondiente para saber como le afecta al Draco. Siempre que esa Herida pueda dificultar de algún modo las acciones del Draco tirará 1 dado menos.

Cuando se recibe 1 punto de estrés se marca la primera casilla libre del marcador de estrés. Sea de la fuente que sea. Es el efecto acumulativo lo que hace que el daño recibido sea cada vez más insoportable.

Alternativamente, si un Draco fuera a sufrir 2 puntos de estrés como resultado de una misma tirada marcaría directamente una casilla de Heridas.

Si en algún momento un Draco debe marcar una casilla de estrés y no puede hacerlo está fuera de combate por el resto de la escena. Podrá participar en la siguiente escena de misión o interludios.

Los puntos de estrés se mantienen durante toda la misión. Entre misiones los Dracos recuperan todos sus puntos de estrés.

CORPORACIÓN DRAGÓN
EL PODER ES ETERNO

PANEL DE ESTRÉS

Rasguños y Heridas

RASGUÑOS

HERIDAS

CÓMO FUNCIONA
Cuando recibes 1 punto de estrés, marca la primera casilla libre del marcador. Sea cual sea la fuente, el efecto es acumulativo.

RASGUÑOS
Los 3 primeros puntos de estrés representan molestias menores: rasguños, aturdimiento, vergüenza, fatiga o presión emocional. Puedes escribir el efecto en la casilla correspondiente. Sirve para adornar la narración, pero no tiene efecto mecánico.

FUERA DE COMBATE
Si en algún momento un Draco debe marcar una casilla de estrés y no puede hacerlo, está fuera de combate por el resto de la escena. Podrá participar en la siguiente escena de misión o en los interludios.

HERIDAS
Los 2 niveles de Heridas representan daños reales: un brazo roto, un trauma mental, la imposibilidad de hablar... Cuando recibas una Herida, escribe en la casilla cómo afecta al Draco. Siempre que esa Herida pueda dificultar una acción, tirarás 1 dado menos.

DAÑO FUERTE
Si un Draco fuera a sufrir 2 puntos de estrés como resultado de una misma tirada, marcaría directamente una casilla de Heridas.

RECUPERACIÓN
Los puntos de estrés se mantienen durante toda la misión. Entre misiones, los Dracos recuperan todos sus puntos de estrés.

CYBERFAE · CORPORACIÓN DRAGÓN - Protocolo operativo de campo

30

3.2.7. Escenas de misión (cooperativas)

Durante una escena de misión todos los Dracos **colaboran** para conseguir avanzar el objetivo encomendado por Tiamat.

Cada escena de misión tendrá un objetivo de escena y un objetivo parcial.

La escena tendrá un reloj de progreso asociado con 1, 2 o 3 veces el número de jugadores. El objetivo parcial se considera logrado al superar la mitad del reloj.

Para una partida de 4 jugadores la primera escena tendrá un reloj de 4 segmentos, la segunda escena tendrá un reloj de 8 segmentos, y la tercera de 12.

Estas escenas se resuelven como un diálogo entre los jugadores y el Supervisor.

El Supervisor plantea la situación inicial y a partir de ahí serán los jugadores los irán indicando qué hacen sus Dracos, el Supervisor indicará cómo sus acciones afectan a la narración, y responderá describiendo la nueva situación. Cuando las acciones de los Dracos no tengan un resultado claro se procederá a realizar una tirada, y en función del resultado de la tirada continuará la narración en una u otra dirección.

3.2.8. Interludios personales (PvP)

Durante los interludios cada Draco intenta avanzar sus objetivos personales y mejorar sus posibilidades de victoria.

Cada Draco protagonizará una escena, comenzando por el Draco con menos Status.

La escena la plantea el Draco activo, explicando cual es su **objetivo** e indicando **donde** ocurre y **quien** está presente. Puede haber Dracos presentes que no sean el objetivo de la escena.

Los Dracos no invitados pueden forzar estar presentes en la escena gastando una deuda con el Draco activo.



Una vez narrada la escena el Draco protagonista realizará una tirada con el Atributo de su elección que sea apropiado a la narración.

Si está enfrentándose a otro Draco o atacando alguno de sus recursos puede añadir la puntuación de Rivalidad con ese Draco.

Puede usar uno de sus recursos de apoyo, con las mismas restricciones que en las escenas de misión.

Los Dracos presentes pueden ayudar con el coste habitual.

Si otro Draco es objetivo de la acción, o uno de sus recursos, realizará una tirada enfrentada.

Para ello selecciona el atributo adecuado y añade su puntuación de Rivalidad con el Draco activo.

También puede usar recursos de apoyo y recibir ayuda de los Dracos presentes como el draco activo.

El Draco activo es quien define la escena y los participantes, lo cual le permite preparar la escena a su favor, de forma que utilice su mejor Atributo y le facilite usar sus apoyos, además de forzar a su objetivo a usar un atributo no óptimo y quizás no poder usar sus apoyos.

Una vez realizadas las tiradas se comparan los resultados. Aquel Draco con más éxitos puede imponer su voluntad sobre el otro. Se cuentan los éxitos igual que en cualquier tirada, pero al tratarse de una tirada enfrentada estas son los posibles efectos que podrá seleccionar por cada éxito por encima del total de éxitos del otro Draco:

- producir 1 punto de estrés al rival.
- eliminar la influencia del rival sobre 1 recurso.
- obtener influencia sobre 1 recurso del rival
- recuperar la influencia sobre 1 recurso propio.
- obtener información del rival: misión u objeto de gran valor.
- obtener el objeto especial del rival si sabe cual es.
- robar 1 punto de Status al rival.
- robar 1 deuda del rival con otro Draco. Ahora ese Draco te debe a ti.

Esta tirada no tiene consecuencias normales ya que se trata de una tirada enfrentada. Las consecuencias vienen de perder la tirada y dependerán de la forma en que el Draco vencedor decida aplicar sus éxitos.

En caso de empate el Draco activo puede aceptar 1 consecuencia a cambio de poder aplicar 1 éxito.

Si no había un Draco rival no se añade la puntuación de Rivalidad a la tirada y las opciones en las que podrá gastar los éxitos serán:

- recuperar 1 punto de Estrés (solo Rasguños) o gastar 2 éxitos para recuperar una Herida.
- recuperar la influencia sobre 1 recurso propio inicial.
- crear 1 nuevo recurso de tipo personaje o aliados siempre que no se supere el límite de 2 + 1 por cada favor dracónico obtenido.
- eliminar 1 recurso sobre el que nadie tenga influencia.
- obtener 1 punto de Status.

3.2.9. Revisión rivalidades

Al finalizar todos los interludios de Rivalidad de una escena los Dracos pueden revisar las puntuaciones de Rivalidad.

Cada draco puede mover 1 punto de Rivalidad entre 2 Dracos rivales, subiendo la puntuación de uno de ellos (máximo 4) y reduciendo la puntuación de otro (mínimo 1). Esto puede producir que varios Dracos estén en el mismo nivel de Rivalidad.

3.3. Sistema de Status

El **Status** representa la posición relativa del draco frente a sus compañeros de camada en su búsqueda del ascenso corporativo.

Aquellos con mayor Status están más cercanos a recibir el favor de Tiamat y convertirse en un dragón.

Es una métrica competitiva, **no colaborativa**.

3.3.1. Calculando el Status

Todos los Dracos comienzan con 0 puntos de Status su carrera hacia la ascensión.

Solo en esa primera ocasión se decide el orden de Status aleatoriamente.

En el resto de ocasiones, cuando varios Dracos tengan el mismo Status se considerará de mayor Status el recién llegado a esa puntuación de Status. Tiamat premia la ambición y castiga a quienes se duermen en los laureles.

Al inicio de una nueva misión se elimina todo el Status de misiones anteriores y se le da a cada miembro de la camada de 1 a 5 puntos de Status en función de su orden previo.

Tiamat quiere que sus cachorros compitan hasta el final.

Durante una misión los Dracos pueden ganar o perder Status. Incluso estar en puntos negativos. Sin embargo solo importa el resultado final. Aquel que más puntos de Status tenga al finalizar la misión será quien obtenga el favor dracónico. En el caso de que ningún draco tenga valores positivos de Status será tal la decepción de Tiamat que los devorará a todos.

Dependiendo de la duración de la campaña Tiamat habrá puesto el nivel de ascensión más o menos alto.

Para un one-shot quien obtenga el favor dracónico de la misión se considerará el vencedor.

Para campañas de varias sesiones este umbral puede subir a 3 o 5 favores.

3.3.2. Ganancias de Status

Aparte de las posibles ganancias que se puedan producir en los interludios personales, el propio avance de la misión irá otorgando una serie de recompensas de Status a la camada.

| Acción | Status |
|--|-------------------------|
| Cumplir el objetivo principal (todos los Dracos) | +5 |
| Cumplir con un objetivo parcial (todos los Dracos) | +1 |
| Cumplir con el objetivo final de escena | +1 adicional al parcial |

| | |
|---|-----------------------------------|
| (todos los Dracos) | |
| Cumplir el objetivo personal | +2/+3/+4 dependiendo del objetivo |
| Participar con éxito en una escena de misión (al menos tantos éxitos como la dificultad de la escena) | +1 |
| Ser quien más contribuye al reloj de una escena | +1 adicional |

3.3.3. Pérdidas de Status

El Status solo se puede perder por medio de la acción directa de otro draco.

3.4. Sistema de Deudas

Una **deuda** representa un **compromiso no saldado** entre dos Dracos. Puede haberse originado por ayuda, por chantaje, por favores pasados, por silencio...

Tener una deuda de otro draco implica que **puedes exigirle algo más adelante**, dentro de los límites de la camada y las reglas expuestas a continuación, claro.



3.4.1. Generación de Deudas

Las deudas se **generan automáticamente** en ciertas situaciones:

- Si un Draco **te ayuda** en una tirada y se obtiene un **4+ en su dado**, se genera **una deuda a su favor**.
- Un Draco te puede prestar alguno de sus apoyos para una tirada, arriesgándolos de la misma forma que si fueran tuyos. Si utilizas un **apoyo que otro draco te ha prestado**, se genera una deuda automáticamente independientemente del resultado de la tirada.
- Si aceptas **revelar un secreto**, tuyo o de otro miembro de la camada, puedes exigir una deuda. La deuda debes reclamarla antes de revelarlo. Si revelas secretos voluntariamente no puedes reclamar deudas.

Además, como efecto de tiradas, los Dracos pueden generar deudas en otros miembros de la camada durante las escenas de interludio.

3.4.2. Usando las Deudas

Un Draco puede gastar las deudas que tenga con otros miembros de su camada para generar diferentes efectos.

Al invocar la Deuda esta se consume y no puede volver a utilizarse.

Las deudas solo se pueden gastar para afectar al Draco con el que la tienes. Aquel que te debe un favor.

Puedes gastar una Deuda con otro Draco para:

- forzar tu **presencia en una escena de interludio** en la que no has sido invitado por el Draco activo.
- **evitar** que el Draco activo te seleccione como **objetivo** de su escena de interludio. Solo puede usarse contra Dracos de mayor Status, y siempre que le queden otros objetivos legales a ese Draco.
- forzar a un Draco presente en la escena a darte un dado de **ayuda**. Esta ayuda no generará deuda.
- **robar 1 punto de Status** a un Draco de mayor Status. Esto cuesta 3 deudas.

No se puede usar una deuda con un Draco para cancelar una deuda que ese personaje tiene contigo.

Si se pueden intercambiar deudas de otros Dracos.

3.4.3. Registrar las Deudas

Cada jugador debería llevar una sección en su hoja de personaje para controlar todas las deudas que tiene con otros miembros de la camada. Saber quién le debe favores.

No es necesario llevar un registro de las deudas que le debes a otros Dracos. Ya se encargarán ellos de recordártelo.

Alternativamente cada jugador puede tener tokens propios que vaya dando a otros jugadores cuando se genere una deuda. El token indica el Draco que debe el favor. Cuando se gaste se devolverá el token al jugador original para representar que esa Deuda se ha saldado.

4. Manual de supervisión táctica

"draconiano, na"

Artículo – Definición

De Dracón, arconte de Atenas en el 621 a. C, a quien se atribuye el establecimiento de un severo código de leyes, y -iano.

adj. Dicho de una ley o de una medida: **Excesivamente severa.**

adj. Perteneciente o relativo a Dracón, legislador de Atenas.

En *Corporación Dragón*, la gracia de la historia está en la competitividad. Como Supervisor, tu función es ayudar a los jugadores a crear una historia de ambición y traición corporativa en un entorno cyberpunk fantástico, al tiempo que velas por el buen ambiente de la mesa.

Son los personajes los que compiten y se traicionan mientras Tiamat les pone a prueba y les obliga a ser la versión más ambiciosa de sí mismos. Pero los jugadores no están compitiendo entre ellos, están colaborando entre todos para contar esa historia.

Este capítulo recoge las herramientas y pautas necesarias para dirigir una partida de *CyberFae: Corporación Dragón*, ya sea una sesión puntual o una campaña larga.



4.1. Rol del Supervisor

El Supervisor cumple dos funciones muy importantes en la mesa de juego.

Por un lado **representa el sistema corporativo**: sus exigencias, recompensas, trampas y amenazas. Como tal tu papel consiste en:

- Crear retos interesantes que pongan a prueba las capacidades de los personajes.
- Alimentar el conflicto interno entre los Dracos sin forzarlo.
- Mantener el ritmo y el tono del juego: elegante, brutal y ambicioso.
- Aplicar de forma justa las reglas de resolución, Status y Deudas.
- Documentar el ascenso —o la caída— de cada Draco.

En este sentido no eres enemigo ni aliado: eres el entorno, la presión, la competencia.

Al mismo tiempo serás quien **facilite la partida** y vele por su buen desarrollo.

Mientras los jugadores interpretan a un grupo de ambiciosos y traicioneros Dracos, tu trabajo no solo será proponer los retos, gestionar las escenas y recordar las reglas, también debes velar el buen desarrollo de la partida evitando que los conflictos entre los personajes se conviertan en conflictos entre los jugadores.

- Anima a los jugadores a mostrar la ambición, egoísmo y crueldad de sus Dracos cuando la ficción les dé una oportunidad, pero no fuerces traiciones que no surjan de sus objetivos o relaciones.
- Intenta que sean los propios jugadores los que propongan formas divertidas o interesantes de poner en jaque a sus propios personajes.
- Haz que acepten las desgracias de sus personajes no como algo personal sino como parte de la historia del personaje.
- Asegurate que los jugadores entienden que son como actores interpretando villanos. Ellos no son los villanos ni sus actos, pero si pueden ayudar a crear villanos memorables.

4.2. Preparación de la sesión

Cada sesión requiere un trabajo previo de preparación que suele consistir en:

- **Establecer el objetivo de misión**

Define qué quiere la corporación que haga la camada en esta ocasión.

Este será el objetivo final de la misión, aquello que Tiamat espera que consigan y también aquello por lo que se les va a medir.

En este punto piensa en el objetivo final nada más.

Aunque conseguirlo vaya a ser algo complejo y con múltiples pasos, el objetivo en sí mismo debe ser relativamente sencillo de explicar y tiene que ser algo sobre lo que no quepa dudas si se ha conseguido o no.

Ejemplos:

- Recuperar un artefacto faérico de alto valor.
- Sabotear una operación rival.
- Convencer a un ejecutivo renegado de que regrese... o que desaparezca.
- Proteger una inversión inestable de una amenaza.

Este es el objetivo común de toda la camada y su éxito otorga +5 puntos de Status a todos los Dracos.

- **Elegir obstáculos y escenas**

Ahora es el momento de desgranar la misión y pensar en escenas interesantes para el grupo. Para ello vamos a dividir la misión en 3 escenas que sirvan para ir creando el esqueleto de la aventura.

- **Acercamiento o preparación.** Donde la camada adquiere información adicional y necesaria para la misión, recluta aliados, adquiere equipo, o se acerca al lugar donde tiene que desarrollarse la misión.
- **Infiltración o desarrollo.** Aquí la camada debe superar los obstáculos que les impiden lograr su objetivo o llegar hasta su localización.
- **Enfrentamiento final.** En este punto es donde se decide si toda la preparación y avances previos han tenido éxito y los Dracos pueden conseguir su objetivo cuando se enfrentan con un último obstáculo.

O, siguiendo el esquema clásico: planteamiento - nudo - desenlace.

Dependiendo de los personajes escogidos de la camada y de las preferencias de los jugadores estas escenas podrán estar más orientadas a la interacción social, la exploración, la resolución de dilemas o la acción cinematográfica.

Si tienes que preparar la partida sin disponer de esta información asegúrate de incluir un poco de todo y que cada escena pueda ser resuelta de diferentes formas, aunque tengas pensada una por defecto. Esto te permitirá adaptarte al grupo y los jugadores no tendrán la sensación de estar jugando encarrilados.

Para cada escena piensa en la siguiente información:

- La cantidad de segmentos del **reloj de misión**. En general debería ser igual al número de jugadores multiplicado por el paso de escena (1, 2 o 3), esto hace que cada jugador tenga una oportunidad de colaborar, e indica no sólo la dificultad sino también la duración de la escena.
- Breve descripción de la **escena** y su **objetivo** final.
- Un **objetivo parcial** que debe resolverse a mitad del reloj.
- Un tipo de **acercamiento** por defecto para resolver la escena, lo que indicará un Atributo preferente: Maquinación, Presencia, Furia, Fortaleza o Subterfugio. Deja espacio para que los personajes puedan abordar la escena de formas alternativas.

Ten en cuenta que si no es la primera partida que juegas con ese grupo puedes utilizar elementos de partidas anteriores para dar sensación de continuidad y dotar de vida el mundo de juego. Quizás ese directivo de Sakura al que traicionaron hace dos sesiones haya estado preparándose para volar por los aires la catedral de Sant Jordi. O puede que alguien se haya aprovechado de aquella información que se proporcionó a LBM para escalar en su corporación y ahora está amenazando los intereses de Tiamat en otro lugar diferente.



- **Presentación del juego**

El día de la partida comienza primero por una breve presentación del juego y sus objetivos. No hace falta que te extiendas explicando las reglas, ya las explicarás por encima cuando estéis con las fichas.

Explica brevemente el género cyberpunk, la ambientación de CyberFae y las peculiaridades de Corporación Dragón, haciendo especial énfasis en la parte competitiva y como deben afrontarla.

Si vas a utilizar alguna herramienta de seguridad este es el momento de explicarla.

- **Creación de la camada**

Si has preparado fichas para la partida este es el momento de presentar a los Dracos y que cada jugador seleccione uno.

En caso contrario ahora es cuando creareis los personajes según se ha explicado en el capítulo 2: Registro de integración genética.

Aunque haya menos de 5 jugadores hay que crear los 5 Dracos de la camada. Los Dracos restantes serán PNJs de alta relevancia.

- **Presentación de la misión y asignación de objetivos personales**

Una vez tenemos una camada completa es el momento de explicar cual será el objetivo de la misión encargada por Tiamat.

En este punto ya puedes ir animando a los personajes a interactuar.

Justo a continuación se reparten los objetivos personales de cada draco, empezando por este que lo recibirá el draco con menor Status:

- [4 puntos] deberá lograr que el Draco con mayor puntuación de rivalidad termine con la menor puntuación de status.

El resto de objetivos se reparten aleatoriamente, uno por uno.

- [2 puntos] destacar en al menos 2 escenas de misión. Este Draco debe ser el que más Status reciba en la misión para destacar.
- [3 puntos] obtener el favor de un grupo de apoyo. Selecciona aleatoriamente entre los grupos de apoyo de aquellos Dracos que no sean la presa de otro objetivo secundario.
- [3 puntos] eliminar el contacto relevante de otro Draco. Selecciona aleatoriamente un Draco que no sea presa de otro objetivo secundario.
- [3 puntos] obtener un objeto valioso en concreto. Selecciona aleatoriamente entre los objetos de aquellos Dracos que no sean la presa de otro objetivo secundario.
- [2 puntos] tener 1 deuda de cada otro Draco de la camada al finalizar la misión.
- [2 puntos] tener al menos 3 deudas de otro Draco de la camada al finalizar la misión.

El valor entre corchetes indica los puntos obtenidos por completar ese objetivo secundario.

Como las Rivalidades han priorizado a los PJs, los objetivos secundarios deberán tener siempre como objetivo a otros PJs de la camada.

4.3. Gestión de escenas

El juego se estructura de la siguiente manera:

- Briefing. Presentación de la misión
- 1ª escena cooperativa de misión. Preparación.
- Interludios de rivalidad.
- 2ª escena cooperativa de misión. Desarrollo.
- Interludios de rivalidad.
- 3ª escena cooperativa de misión. Enfrentamiento final.
- Interludios de rivalidad.
- Debriefing. Resultados finales.

- **Briefing. Presentación de la misión.**

Explica la misión y reparte los objetivos secundarios como ya hemos visto.

También es un buen momento para presentar a la camada. Deja que los jugadores se familiaricen con sus personajes y que comiencen a conocer al resto de Dracos.

- **Escenas cooperativas (misión)**

Al inicio de cada escena cooperativa presenta el objetivo y la situación de la camada.

Durante la escena:

- Presenta la situación y responde a las acciones de los Dracos siguiendo la coherencia de la propia escena, la ambientación y toda la ficción que habéis estado creando.
- Aplica el sistema de tiradas, éxitos y consecuencias.
- Introduce peligros externos (seguridad, entorno, resistencia).
- Usa relojes para medir el avance y crear tensión.
- Los Dracos pueden destacar y avanzar, pero el fracaso siempre debe ser una posibilidad.
- No tengas miedo de endurecer consecuencias si el grupo va sobrado: el fuego templado. Además, una historia sin emoción es aburrida.

- **Interludios de rivalidad (PvP)**

Estos interludios son pequeñas escenas en la que los Dracos intentan avanzar su agenda personal. En total todos los interludios no debieran durar más que una escena de misión, aproximadamente media hora.

Cada Draco planteará su escena - comenzando por aquellos con menor status - indicando primero que quiere conseguir, a quien o que afecta, donde ocurre, quien está presente y como quiere lograr su objetivo.

Durante los interludios:

- Permite que las rivalidades narrativas crezcan de forma orgánica.
- Mantén las rivalidades entre los Dracos y asegúrate que los jugadores entienden este punto.
- Intenta que toda la mesa proponga ideas y participe de algún modo, no solamente los jugadores de los Dracos implicados.
- Usa el sistema de tiradas enfrentadas, rivalidad y apoyos.
- Aplica consecuencias: pérdida de recursos, deudas, estrés...

- **Dracos como PNJs**

La camada siempre debe tener 5 Dracos, pero no siempre jugarán 5 jugadores con lo que el resto de Dracos de la camada estarán controlados por el Supervisor.

Durante la creación de personajes estos Dracos PNJs se crean exactamente igual que el resto de Dracos, los que llevan los jugadores, aunque no tendrán preferencia en ninguna elección. Por ejemplo, sus mutaciones serán las que los jugadores no hayan escogido para sus Dracos.

Estos Dracos pueden ganar Status, tener puntuaciones de Rivalidad, poseer apoyos, participar en escenas de misión (controlados por el Supervisor), ser objetivo de Interludios (aunque los Dracos de los PJs tienen prioridad en los objetivos), e incluso obtener el favor de Tiamat.

Será el Supervisor quien decida las acciones de estos Dracos, como con cualquier PNJ. Salvo que sean el objetivo de un interludio de rivalidad (no debieran, pero puede darse el caso), no realizarán ninguna tirada. Su objetivo es acompañar a los PJs, no robarles el protagonismo, por lo que tampoco iniciarán interludios de rivalidad.

Pueden colaborar con los PJs, y se generarán deudas normalmente. Estas deudas solo las utilizarán para robar Status. Cuando acumulen 3 Deudas del mismo Draco las gastarán para robarle 1 punto de Status.

- **Tiamat**

Tiamat es la Directora de la Corporación, la líder de los PJs, quien les otorga sus poderes y en última instancia quien decide su destino. Es, por lo tanto, el PNJ más importante con el que van a interactuar los Dracos. De hecho, está tan por encima de los PJs que inicialmente ni siquiera se dirigirá a ellos directamente, delegando toda la comunicación en algún subordinado como su secretaria, la **Señora Griffin**, que aparece en la aventura de ejemplo.

Las interacciones con Tiamat se reducen al Briefing, entrega de la misión, y al Debriefing, donde se exponen los resultados.

Tiamat no debería aparecer durante la misión, ni mucho menos resolver los problemas de los Dracos. Es un PNJ que gana fuerza cuanto menos se le utiliza.

Cuando tengas que interpretar a Tiamat, o referirte a ella, recuerda:

- Es distante, impredecible y exigente.
- Es perfectamente capaz de cumplir sus amenazas, con lo que no necesita ni siquiera amenazar.
- Le interesa el conflicto entre los Dracos.
- Nunca debería estar completamente explicada.



Tiamat es una criatura del Ensueño encarnada en nuestro mundo, o quizás el Al'faeri más poderoso que existe. Como sea, moldea la realidad a su alrededor y expande su influencia creando más criaturas similares a ella.

4.4. Ritmo y tono

Como Supervisor deberás intentar mantener siempre el equilibrio entre la eficacia narrativa y la crueldad simbólica. Gestionando tiempos, tono y ritmo de la partida.

4.4.1. Ritmo

El juego está estructurado para alternar escenas grupales con interludios más personales. Las escenas corales puedes aprovecharlas para utilizar el gran angular y hacerlas más épicas, mientras que las escenas individuales por su propia naturaleza serán más íntimas y comedidas. Intenta que las escenas individuales no se alarguen demasiado. Se trata de una escena narrada con una única tirada al final (o dos si hay enfrentamiento directo). No hay que realizar tiradas intermedias como en las escenas de misión ya que no se busca una escena compleja, sino algo concreto.

4.4.2. Tono

CyberFae: Corporación Dragón cuenta historias de ambición corporativa dentro de un marco fantástico, mezclando lo místico y lo empresarial.

El tono clásico de distopía cyberpunk se refuerza con una visión del mundo de las corporaciones dentro de la metáfora de los dragones y la competición fraternal donde los débiles son pisoteados y los más fuertes prosperan en la medida de su crueldad.

Como Supervisor deberían enfocarte en estas 3 elementos:

Elegancia corporativa

La violencia se presenta mediante:

- protocolos
- métricas
- informes
- lenguaje de recursos humanos
- eufemismos
- espacios impecables

No se “asesina” a alguien: se “elimina una contingencia”.

Brutalidad dracónica

Cuando la máscara corporativa cae:

- las mutaciones se vuelven evidentes
- aparecen fuego, escamas y depredación
- los superiores tratan a los subordinados como propiedades
- la ambición adquiere consecuencias físicas.

Contraste

La identidad del juego surge de alternar ambos extremos. Si todo es elegante, se convierte en intriga corporativa. Si todo es brutal, se convierte en acción fantástica. La gracia está en que una reunión de accionistas pueda terminar con alguien devorado.



4.5. Juego de campaña

Más allá de jugar un único día (one-shot) se pueden encadenar varias partidas de Corporación Dragón con la misma camada.

De este modo, los Dracos irán evolucionando en su camino a la ascensión.

Dependiendo de la duración esperada de vuestra campaña podéis decidir un diferente número de favores draconianos a conseguir (entre 3 y 5). Siendo el Draco vencedor y quién conseguirá ascender al lado de Tiamat aquel que obtenga primero ese número de favores draconianos.

4.5.1. Fin de misión

Si solo vais a jugar un día, al finalizar la misión calcular el Status y ved quien es el Draco que obtiene el favor de Tiamat y por lo tanto el vencedor.

Si vais a continuar hay una serie de pasos adicionales a realizar el mismo día que terminéis o al comienzo de la siguiente sesión.

Deudas

Todas las Deudas no canjeadas al finalizar la misión se apuntan para el siguiente día.

Los favores se pagan.

Un Draco no olvida.

Apoyos

Si un Draco termina con menos apoyos de los que comenzó (2) debe generar nuevos apoyos hasta llegar a 2.

Alternativamente, si sus apoyos originales no tienen influencia de otros Dracos puede reclamarlos. Cada apoyo reclamado o generado le hace perder 1 punto de Status.

Objetos robados

Si un Draco ha perdido su objeto de gran valor NO lo recupera automáticamente.

En lugar de ello, mientras no recupere su objeto tendrá una misión secundaria adicional de 2 puntos para recuperar su objeto inicial.

El poseedor actual del objeto puede devolverlo voluntariamente a cambio de una Deuda del propietario original.

Rivalidades

Las puntuaciones de Rivalidad se generan nuevamente cada misión.

Calcular el nuevo Status de la camada

Se borra el Status de la misión y cada Draco obtiene una nueva puntuación de Status para la siguiente misión. El Dracon con mayor Status obtiene 5 puntos de Status, el segundo 4, y así hasta el último que obtiene 1 punto de Status.

Estrés

Los Dracos se recuperan de todo el estrés sufrido al finalizar la misión.

Enemigos creados y otras consecuencias

El Supervisor tomará nota de cualquier enemigo que hayais creado y otras consecuencias de vuestras acciones de cara a la siguiente misión. O quizás aparezca más adelante.

Los actos tienen consecuencias.

4.5.2. Favor draconiano

Al finalizar la misión el Dracon con mayor Status obtiene el favor de Tiamat.

Este favor draconiano es el contador principal de avance y quien en última instancia dará la victoria a uno de los Dracos.

Además, cada favor draconiano permite mejorar el personaje.

Por un lado, cada Draco puede tener tantos apoyos (contactos internos y/o grupos externos) como 2 más el número de favores draconianos recibidos.

Además, cada favor draconiano permitirá mejorar una de las mutaciones del Draco. Y, el tercer favor draconiano otorgará una segunda mutación (en lugar de una mejora).

4.5.3. Mejora de mutaciones

Cada vez que se mejora una mutación esta se vuelve un poco más poderosa como se indica a continuación.

- **Magia:** cada mejora aplicada a la magia te permite tirar 1 dado adicional, e incrementa en 1 la cantidad de éxitos que puedes añadir a la tirada a cambio de una complicación.



- nivel básico: 3 dados, 1 complicación permite añadir 1 éxito.
- primera mejora: 4 dados, 1 complicación permite añadir hasta 2 éxitos.
- segunda mejora: 5 dados, 1 complicación permite añadir hasta 3 éxitos.

Recordad que si se utiliza magia y hay al menos 1 éxito habrá que añadirlo. Añadir el primer éxito produce una consecuencia adicional siempre, pero según tu nivel de mejora podrás añadir más éxitos sin necesidad de generar más consecuencias.

E.g. si has mejorado tu magia 2 veces puedes tirar 5 dados. Si añades de 1 a 3 éxitos produces 1 consecuencia extra. De 4 a 5 éxitos producirían 2 consecuencias extra.



- **Aliento:** cada mejora aplicada a tu arma de aliento te permite utilizarla una vez adicional por misión.

Los usos adicionales tiran la misma cantidad de dados (6) y son del mismo tipo que tu arma de aliento básica.

- **Garras:** tus garras se vuelven más letales con cada nivel de mejora aplicado. Por cada nivel puedes aplicar 1 efecto adicional, pudiendo repetir el efecto de daño.

E.g. si has mejorado tus garras 2 veces podrías hacer 3 daños adicionales a tu objetivo, o ignorar el blindaje y hacer 2 daños adicionales.



- **Tamaño:** mejorar de mutación de tamaño te hace cada más más resistente. Cada nivel de mejora aplicado te permite ignorar 1 efecto dañino adicional por misión..



- **Alas:** cuando mejora tu mutación de alas adquieres mayor control de tu capacidad de vuelo. Selecciona una de las siguientes opciones por cada nivel de mejora:

- *Vuelo libre.* A partir de ahora puedes desplazarte volando en todo momento.

- *Maniobras acrobáticas.* Tu maniobrabilidad en el aire es excepcional. Siempre que puedas sacar ventaja de tu superioridad aérea podrás añadir 1 dado de ventaja.

- *Velocidad incrementada.* Tus reflejos sobrehumanos te permiten reaccionar antes que cualquier otro. Si en una situación es importante saber quién va primero tu ganas la iniciativa. Puedes marcar 1 punto de estrés para reaccionar a una emboscada y actuar antes que tus enemigos, o para moverte instantáneamente a cualquier lugar dentro de la escena.



4.5.4. Furia de Tiamat

Una forma no tan deseable de evolucionar es lo que ocurre cuando un Draco defrauda a Tiamat y obtiene la peor puntuación de Status de la misión.

Aunque Tiamat no simpatiza con los débiles, tampoco abandona a sus Dracos ante el primer contratiempo. Eso sí, no se lo va a poner fácil.

Mientras concede su favor al Draco más exitoso, la naturaleza draconiana de sus “hijos” se revuelve por la frustración de la derrota, forzando una mutación en el Draco más débil para ponerse al nivel de sus hermanos más fuertes.

Al finalizar la misión, el Draco con menor Status en esa misión deberá realizar una tirada con 1 dado de 6 y consultar la siguiente tabla:

| Resultado | Efecto |
|-----------|--|
| 1-2 | <p>Mutación espontánea. El Draco desarrolla una nueva mutación. Tira otro d6 y repite el 6 o cualquier resultado que proporcione una mutación que ya tenga el Draco:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1: Magia - 2: Aliento - 3: Garras - 4: Tamaño - 5: Alas <p>Esta mutación no otorga bonificación de Atributos. Además, la mutación estará deformada o se verá corrupta de algún modo. Explica como.</p> |
| 3 | <p>Mejora física espontánea. El Draco evoluciona súbitamente mejorando sus capacidades. Tira otro d6 y mejora el Atributo correspondiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1: Maquinación - 2: Presencia - 3: Furia - 4: Fortaleza - 5: Subterfugio - 6: el Atributo asociado a tu mutación original <p>Tu cuerpo se modifica de una forma claramente antinatural. Explica como.</p> |
| 4 | <p>Aliado sobrenatural. Crea un nuevo apoyo que no cuenta para el límite de apoyos. Se trata de una criatura claramente no humana: un familiar dracónico, un espíritu del Ensueño... Define tu aliado sobrenatural y aplica como puede ayudarte. Otros Dracos no pueden influenciar este aliado, aunque si pueden eliminar tu influencia sobre él tan pronto conozcan su existencia.</p> |
| 5 | <p>Regalo inesperado. Tiamat te hace llegar un objeto de gran valor. Define el objeto y sus capacidades.</p> |
| 6 | <p>Voluntad draconiana. Obtienes 2 niveles adicionales de Rasguños en tu medidor de estrés. Además, después de cada tirada puedes obtener éxitos adicionales marcando niveles de estrés. 1 éxito por cada punto de estrés marcado.</p> |

4.5.5. Fin de campaña

Cuando un Draco alcanza el objetivo acordado de favores draconianos (3 o 5 habitualmente) finaliza la campaña.

No realiceis los pasos de final de misión en esta ocasión.

El Draco vencedor asciende y se convierte en un dragón. La mano derecha de Tiamat. El jugador que controla ese Draco puede explicar como cambia su vida dentro de la Corporación, como se siente siendo un dragón, como cambia su percepción del mundo y su relación con este.

El destino del resto de Dracos lo deciden sus jugadores. Por defecto van a ser devorados por su antiguo compañero, pero los jugadores pueden decidir otro destino terrible para sus Dracos o incluso salvarlos de ese final. Si optan por salvarles deben describir como se libran y que hacen con su vida a partir de ese momento. Eso si, no pueden privar de su victoria al Draco vencedor.

PROTOCOLO 7.7 / CF-MANUAL

CORPORACIÓN DRAGÓN
EL PODER ES ETERNO

CAMPAÑA: EL ASCENSO Y LA DEFORMACIÓN

Los Dracos ganan poder, influencia y favores... pero pierden humanidad.

1 DRACO INICIAL

ESTADO ACTUAL

- 1 MUTACIÓN**
Rasgo dracónico menor.
- 2 APOYOS**
Contactos y aliados cercanos.
- 0 FAVORES**
Sin deudas ni compromisos.

2 DRACO ASCENDENTE

ESTADO ACTUAL

- MUTACIÓN MEJORADA**
Rasgos dracónicos visibles y ventaja táctica.
- NUEVOS APOYOS**
Red corporativa ampliada.
- DEUDAS Y ENEMIGOS**
Acumula Deudas. Enemigos poderosos.

3 CANDIDATO A DRAGÓN

ESTADO ACTUAL

- 2ª MUTACIÓN**
Transformación avanzada. Rasgos dominantes.
- RED EXTENSA**
Influencia masiva en la Corporación y más allá.
- RUMBO A TIAMAT**
Un paso más cerca del trono. El precio: tu humanidad.

MÁS PODER → **MÁS INFLUENCIA** → **MENOS HUMANIDAD**

FURIA DE TIAMAT

ATAJOS PROHIBIDOS. PODER SIN CONTROL. PRECIO: TU ALMA.

- MUTACIONES ESPONTÁNEAS**
Cambios imprevisibles. Dolor y pérdida de control.
- MEJORAS RETORCIDAS**
Poder inmediato, efectos colaterales graves.
- REGALOS DEFORMADOS**
Favores que corrompen. Nada es gratis.
- DONES PELIGROSOS**
Bendiciones que exigen sacrificios.
- INESTABILIDAD**
Aislamiento de la meta. Riesgo de perderlo todo.

EL ASCENSO NO ES SOLO ACUMULAR PUNTOS. CADA DECISIÓN MOLDEA TU CUERPO, TU RED Y TU DESTINO.

CORP. DRAGÓN - PROTOCOLO 7.7

5. Dossier de apoyo estratégico

“Aquí hay dragones.”

— inscripción latina en mapas antiguos, “Hic sunt dracones”

Para facilitar la creación de misiones vamos a dejar una misión que puedes utilizar directamente o utilizar de inspiración para tus propias misiones así como una camada de ejemplo.

5.1. Misión: Contrato de sangre

Objetivo principal: asegurar un acuerdo con el Cártel de Atlántida.

El Cártel es una escisión mafiosa de la corporación Nereida. Comenzaron con el contrabando de órganos artificiales de baja calidad, y rápidamente crearon una red de favores y dependencias que pudieron explotar.

Actualmente han ampliado su mercado a todo tipo de productos ilegales habitualmente relacionados con el cuerpo humano, siendo los miembros y órganos alfaeri la estrella de su catálogo.

La Corporación Dragón busca su ayuda para destilar drogas a partir de sangre dracónica.

Estructura de la misión

- *Briefing*
 - Donde la Señorita Griffin explica la misión a los Dracos.
- *1. Escena de Acercamiento – Una aguja en el pajar*
 - La búsqueda del local donde encontrar al emisario del cartel.
- *Interludios*
 - Si los Dracos se han infiltrado estos interludios ocurrirán en la propia fiesta.
 - Si los Dracos no pudieron infiltrarse estos interludios pueden ocurrir justo antes o después de que Griffin les dicte los siguientes pasos.
- *2. Escena de Desarrollo – La fiesta de cristal*
 - Donde los Dracos intentan localizar al emisario y conseguir una entrevista con la dirección del cartel.
- *Interludios*
 - Estos interludios ocurren después de que los Dracos salgan de la fiesta y mientras se preparan para ir a la base.
- *3. Escena de Desenlace – La caverna submarina*
 - Donde los Dracos se infiltran en la base del cartel y negocian de algún modo el trato.
- *Interludios*
 - Estas escenas tendrán lugar después de la misión y justo antes del reporte final a Tiamat.
- *Debriefing*
 - Donde los Dracos rinden cuentas ante Tiamat.

Cómo utilizar este dossier

Para una partida inmediata, reparte los cinco Dracos y dirige Contrato de sangre. Con menos de cinco jugadores, los Dracos restantes serán PNJ.

Por supuesto, también puedes usar solo la misión con una camada creada por los jugadores.

Los contactos, grupos externos y objetos pueden reutilizarse como PNJ, recompensas o amenazas en otras campañas,

5.1.1. Briefing - La Señorita Griffin

Griffin es una mujer de mediana edad con aspecto serio y cara de pocos amigos.

Aunque es humana se ha tatuado la piel para tener un aspecto escamoso, y se ha cambiado los ojos por unos reptilianos. En el fondo envidia a los Dracos y busca desesperadamente llamar la atención de Tiamat para convertirse en una de sus elegidos.

Griffin es quien explica el objetivo de la misión, tanto la información inicial como la intro de la escena de acercamiento.

Les dará acceso al dossier corporativo del Cártel donde pueden encontrar algo más de información sobre el funcionamiento de este, su pasado, y su composición.



La corporación está interesada en llegar a un acuerdo con el Cártel por dos motivos principales. Reducir las fricciones y el desgaste que produce esta competición continua. Acceso a sus fórmulas para avanzar en la destilación de drogas a partir de sangre draconiana, un recurso sencillo de obtener para la Corporación.

Para ello la Corporación ofrece principalmente dinero: cantidad fija, participación de beneficios.... La amenaza de borrar al Cártel del mapa siempre está presente, y puede usarse en la negociación, pero Tiamat prefiere evitar malgastar recursos. También se les puede otorgar acceso a los resultados o incluso proporcionarles un acceso estable a sangre draconiana para su uso. En cualquier caso, el trato debe permanecer en secreto entre la corporación y el Cártel.

Esto permite establecer al final de la misión diferentes grados de éxito:

- **Fracaso:** no hay acuerdo o estalla un conflicto.
- **Acuerdo desfavorable:** la misión se completa, pero el Cártel obtiene concesiones peligrosas.
- **Acuerdo aceptable:** ambas partes colaboran.
- **Victoria corporativa:** los Dracos imponen condiciones especialmente ventajosas.

5.1.2. Escena de Acercamiento – Una aguja en el pajar

Los Dracos deben encontrar una forma de entablar conversación con el Cartel de Atlántida.

Su única pista es que operan en Barcelona y que tienen un emisario en la zona que asistirá a una fiesta de los bajos fondos.

Esta fiesta la organizan las cabezas de las principales organizaciones criminales y se considera un terreno neutral. Perturbar el buen desarrollo de esta fiesta pondría a todas las bandas en contra de la Corporación.

Objetivo parcial (N éxitos): descubrir dónde se celebra la fiesta.



Objetivo principal (N éxitos adicionales): idear un método para infiltrarse en la fiesta o conseguir invitaciones.

Acercamientos principales: Investigación y negociación.

Resultados:

- *Ni siquiera el objetivo parcial:* la Señora Griffin (una mujer sin pelo totalmente tatuada con un patrón de escamas, secretaria de Tiamat) les indicará donde se celebra la fiesta, aunque deberán infiltrarse en ella. Pasan a 2 con un objetivo previo de infiltración que requiere N éxitos.
- *Objetivo parcial solo:* la Señora Griffin les proporcionará invitaciones para la fiesta no sin recordarles que han fallado a la directora. Pasan a 2.
- *Objetivo principal logrado:* los Dracos están en la fiesta. Pasan a 2.

5.1.3. Escena de Desarrollo – La fiesta de cristal

Una vez dentro de la fiesta los Dracos deberán localizar al emisario y negociar con él un encuentro con la directiva del cartel, o descubrir donde se encuentra su base.

El espacio de la fiesta se compone de una enorme sala central con un escenario en el medio, espectáculo de luces y varias barras con camareros en los laterales. Los asistentes alternan entre pedir copas en las barras y acercarse al centro a bailar y disfrutar del espectáculo.

Los asistentes son de todo tipo, aunque la mayor parte podrían calificarse de gente adinerada o con perfil corporativo, se pueden ver miembros de diferentes bandas.



La sala central está flanqueada por un pasillo superior de acceso libre. Este pasillo es como una terraza con vistas a la pista central, y acceso a múltiples salas algo más pequeñas. Algunas públicas y otras privadas.

Dando vueltas por la fiesta podrán encontrar:

- Una reunión de líderes de la Mano Dorada.
- Un pequeño grupo de Makakoz disfrutando de la fiesta.
- Mercenarios de Nereida escoltando a una pareja de agentes de la corporación.
- Una subasta de órganos Al'faeri.
- Una sustancia que reacciona a la sangre dracónica.

PNJ - El emisario

El representante del Cartel en la fiesta es un hombre pequeño que intenta pasar desapercibido.

El **señor azul** es un tipo enjuto que lleva una máscara sin rasgos que le oculta completamente la cara detrás de una pantalla con efecto de oleaje.

Sus guardaespaldas son un hombre y una mujer que no llaman la atención en la fiesta.

Está repartiendo muestras de sus drogas, supervisa el desarrollo de la subasta, y está negociando con Nereida para conseguir más suministros.

Se trata de un tipo tranquilo muy enfocado en los números.

Objetivo parcial (N éxitos): localizar al emisario.

Objetivo principal (N éxitos adicionales): conseguir que el emisario les concierte una cita con los cabecillas del cartel, u obtener la localización de su base. La localización de la base se puede obtener negociando, usando la violencia o siguiendo al emisario.

Acercamientos principales: Investigación y negociación, violencia o sigilo.

Resultados:

- *Ni siquiera el objetivo parcial:* la Señora Griffin tiene la localización del emisario, los Dracos deberán seguirle hasta su base sin que les descubran. Pasan a 3 con un objetivo previo de infiltración que requiere N éxitos.
- *Objetivo parcial solo:* la Señora Griffin ha colocado un rastreador al emisario que les permitirá localizar la base. Pasan a 3.
- *Objetivo principal logrado:* los Dracos tienen acceso a la base del cartel. Pasan a 3.

5.1.4. Escena de Desenlace – La caverna submarina

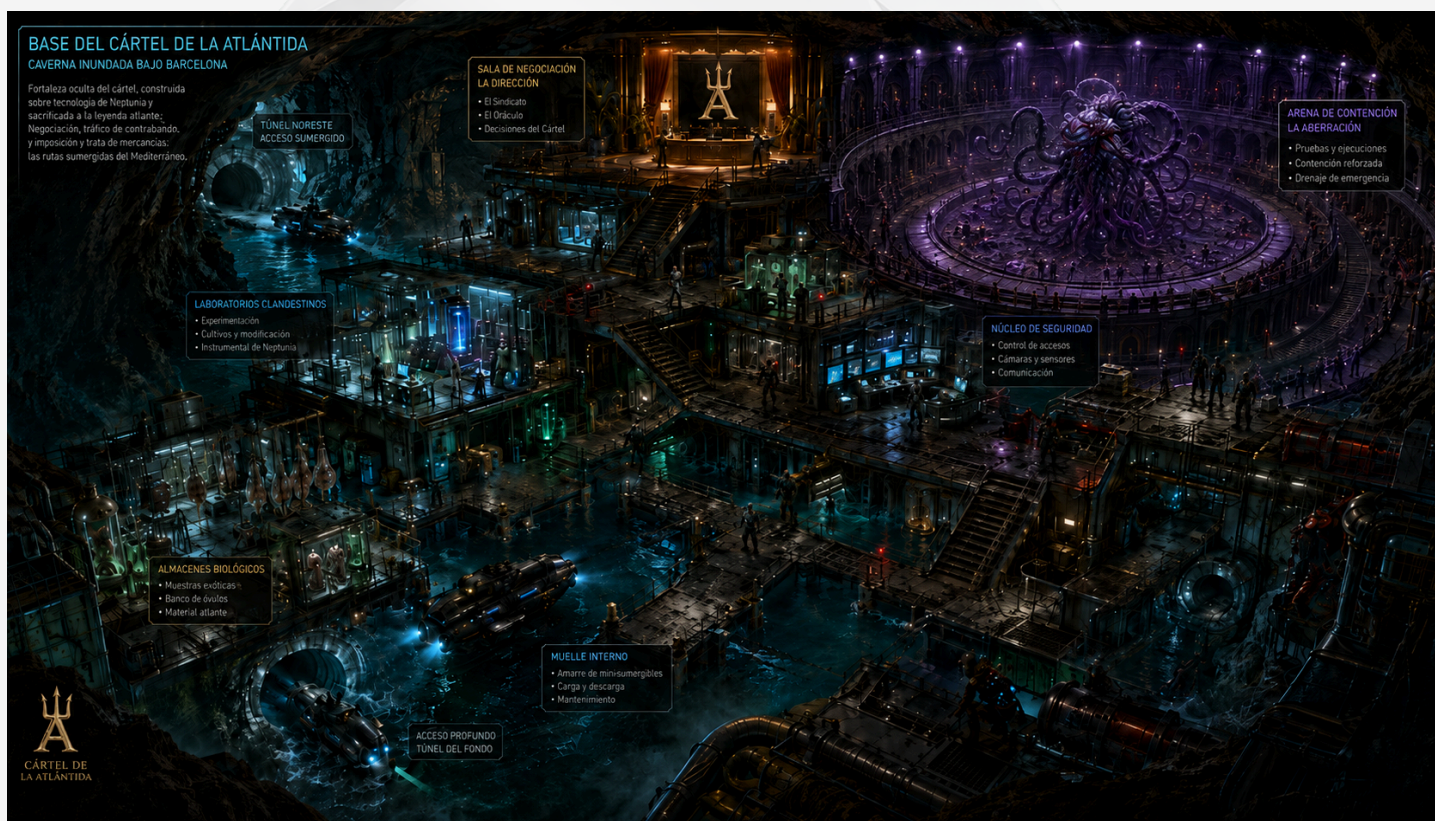
Los Dracos deberán conseguir negociar un trato con el cartel.

Si no han conseguido una cita de forma pacífica con la dirección deberán infiltrarse en la base submarina del Cartel. Se trata de una caverna en la bahía de Barcelona a la que se accede desde la costa. El Cartel accede con minisubmarinos desde varios grandes barcos que tienen en diferentes puntos del puerto.

Este tipo de infiltración evidentemente no va a facilitar ningún tipo de negociación pacífica. Los Dracos pueden intentar forzar la negociación explicando esto como una demostración de sus capacidades. Alternativamente pueden forzar el trato derrotando a los guardias del cartel y obligándoles a acordar un acuerdo injusto a cambio de mantener la cabeza sobre los hombros y llevándose a la dirección para asegurar que el trato se mantenga.

Si llegaron pacíficamente podrán comenzar la negociación, pero llegará un punto en el que el cartel necesitará una demostración de las capacidades de los Dracos. No se van a aliar con alguien que es claramente mucho más débil.

La base está custodiada por multitud de guardias armados y cámaras de seguridad. La dirección del cartel está protegida por guardias mutados con diferentes tipos de implantes orgánicos y cibernéticos. Además, el cartel dispone de una aberración que liberará si se ven en el lado perdedor, o que utilizarán para probar a los Dracos en una suerte de arena de gladiadores. La aberración es un amasijo de carne varias veces más grande que un ser humano, del que surgen múltiples miembros, tentáculos, garras, fauces...



PNJs - La dirección

La dirección del Cartel es un grupo de 5 personas, todos ellos antiguos trabajadores de Nereida que comenzaron traficando con material que escamoteaban a Nereida y poco a poco fueron creando su red.

Visten con variantes del traje clásico de Nereida, aunque de un azul más profundo, casi negro. Están acostumbrados a negociar con las corporaciones y sus amenazas, así que no se amilanán ante la posibilidad de violencia. Su objetivo es sacar beneficio, y en su casa no van a aguantar que les intenten chantajear.

PNJ - Responsable de seguridad

Gina Carmine es la jefa de los mutados que se encargan de la seguridad de la base.

Antiguos mercenarios que han preferido la seguridad de un trabajo fijo, aunque siguen dentro de la esfera criminal.

Gina prefiere resolver los problemas con violencia, y presionará en cualquier negociación aunque ella no sea realmente quien tome la decisión final.



PNJ - La aberración

Se trata de un experimento desatado con estimulantes de la violencia y los centros de placer.

La aberración es una figura humana desproporcionadamente grande y deforme que está normalmente adormecida. Cuando los inyectores en su cerebro la activan comienza a sufrir un dolor insoportable que solo se calma con la adrenalina que produce la violencia desatada.

Objetivo parcial (N éxitos): la primera parte de la misión será infiltrarse o negociar, dependiendo de cómo hayan obtenido la localización de la base.

Objetivo principal (N éxitos adicionales): dependiendo de como esté yendo la misión la segunda parte puede tratar de demostrar las capacidades de los Dracos en el circo o forzar un trato de algún modo.

Acercamientos principales: sigilo, violencia y negociación.

5.1.5. Debriefing – La directora Tiamat

Aunque normalmente los personajes no van a interactuar directamente con Tiamat, al tratarse de un one-shot y a modo de presentación, en esta ocasión concreta será Tiamat quien revisará el resultado de la misión junto a la señorita Griffin.

Dependiendo del resultado de la misión el trato de Tiamat será más amigable o agresivo, aunque en cualquier caso siempre debe dar la sensación de que puede saltar en cualquier momento y devorar a los Dracos sin la menor contemplación.

Habla despacio, con una profunda voz draconiana, mientras volutas de humo surgen de su garganta cuando sube el tono de voz.

Algunas preguntas que Tiamat hará al grupo:

- ¿Quién consiguió realmente el acuerdo?
- ¿Quién puso en peligro la operación?
- ¿Qué concesión no autorizada aceptasteis?
- ¿Quién fue imprescindible?
- ¿Qué parte del trato me habéis ocultado?

El objetivo es dejar claro a los personajes que en todo momento han estado vigilados, y que los actos tienen consecuencias.

5.2. Camada de ejemplo: La sangre de Tiamat

La sangre de Tiamat es una camada de ejemplo.

Vamos a describir todos los personajes, así como sus contactos y equipo para que los uséis en vuestras partidas directamente o como inspiración.

5.2.1. Orvath

Orvath es un hombre de algo más de 40 años, totalmente carente de bello en su cuerpo y de aspecto enjuto. Viste abrigo largo sobre su ropa corporativa. Runas dracónicas lucen con brillo esmeralda por su cuerpo.

Cumple con creces el estereotipo del genio antisocial. Su mente privilegiada es capaz de buscar soluciones creativas y realizar cálculos complejos sin esfuerzo, pero al mismo tiempo es totalmente incapaz de mantener la más inocente de las conversaciones.



Vida antes del cambio:

Era un prometedor analista en el departamento de portales y tránsito extradimensional.

Rasgo que llamó la atención de Tiamat:

La capacidad para comprender el flujo de las energías del ensueño y como darle forma en el mundo real.

Algo a lo que no podría renunciar:

La magia. Ahora que he descubierto sus posibilidades sería impensable dejar de poder manipularla.

Mutación inicial:

Magia. Portales que invocan energía extradimensional.

**Contacto interno:**

Directora Verónica Fernández, departamento de portales y tránsito extradimensional.

Mujer de unos 40 años, porte elegante y mirada distante, como si siempre estuviera observando algo que los demás no pueden ver.

Su piel muestra marcas iridiscentes en la zona del cuello y manos, como si su contacto con los portales hubiera dejado rastros de energía extradimensional.

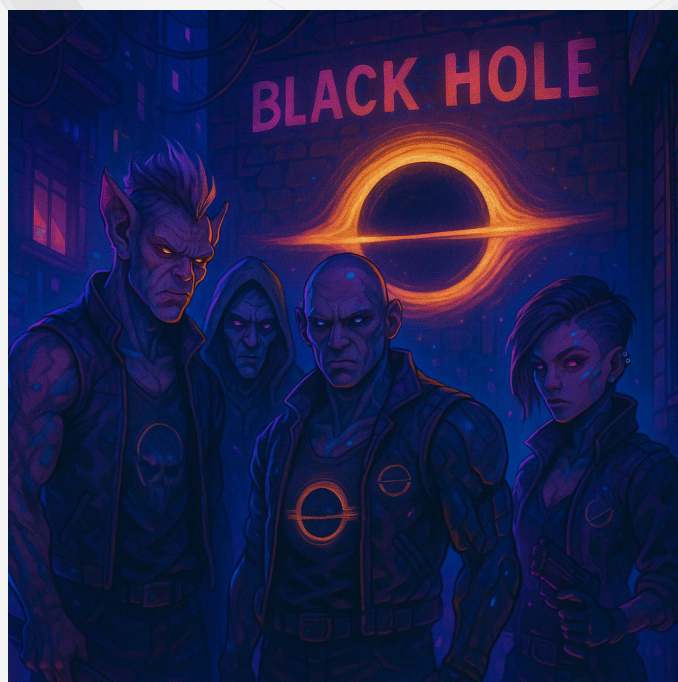
Una figura de autoridad que domina fuerzas más allá de lo humano, sin perder su compostura corporativa.

Grupo externo:

La Banda del Agujero Negro.

Pandilleros adictos a “la sangre de draco”, una droga potenciadora experimental creada con derivados biotecnológicos de Lazarus Bio Medics y residuos alquímicos de los proyectos de Sakura Robotics.

La sustancia otorga fuerza sobrehumana, percepción expandida y un breve contacto con el Ensueño, pero devora paulatinamente la mente y el alma de quien la consume regularmente.



Objeto:

El Orbe de Jawzahr es una esfera translúcida del tamaño de una cabeza humana, compuesta por una aleación desconocida que fluctúa entre estado sólido y líquido según su nivel de activación.

Su superficie parece contener un vacío vivo: fragmentos de luz atrapados en rotación perpetua, como un microcosmos devorándose a sí mismo.

Su creación se atribuye al proyecto Jawzahr, una línea de investigación que intentaba combinar tecnología de compresión gravitatoria con resonancia del Glamour. El resultado fue un artefacto capaz de distorsionar el campo gravitatorio local o liberar energía masiva a partir del colapso del espacio circundante.

El Orbe no obedece controles convencionales: responde a impulsos mentales, estrés emocional y resonancias del Ensueño. Por eso, solo los sujetos con mutaciones dracónicas o sensibilidad Al'faeri pueden activarlo sin morir en segundos.



5.2.2. Draezza

Draezza es una mujer de alrededor de 50 años, aunque aparenta poco más de 30. Suele llevar su pelo recogido y vestir impecables trajes corporativos de color claro. Sus ojos son de un extraño color violáceo, el mismo tono de brillo que surge de su garganta mientras habla.

Una ejecutiva de éxito que se desenvuelve sin problemas en cualquier entorno social.

Draezza no es sutil ni se anda por las ramas, de hecho todo el mundo sabe rápidamente lo que pretende, sin embargo su labia y encanto le permiten salir indemne y sacar provecho de esta aparente desventaja.

Vida antes del cambio:

Era una responsable de marketing e identidad corporativa. Una de las caras más conocidas de Corporación Dragón por el gran público.

Rasgo que llamó la atención de Tiamat:

La habilidad para leer a las personas y saber como comportarme y que decirles para ponerles de mi lado.

Algo a lo que no podría renunciar:

Me gusta disfrutar del lujo y cuidarme. No quiero convertirme en un animal.

Mutación inicial:

Aliento. Lanzallamas de tonos violáceos.



Contacto interno:

Capitán Alberto Segovia, responsable de seguridad interna y protección VIP.

Militar serio y profesional, completamente comprometido con su misión y los intereses de la corporación

El Capitán Segovia tiene un brillante pasado como militar, pero dejó el ejército desencantado por el control corporativo. Aunque estuvo una temporada sirviendo como mercenario de élite ha terminado encontrando su lugar dentro de la Corporación Dragón, donde los intereses de su puesto y los de la corporación van unidos sin medias tintas.

Alberto protege a los elementos más importantes de la corporación y esta le recompensa generosamente, no solo con un buen sueldo, sino garantizando la seguridad y futuro de su familia.

Grupo externo:

Los Makakoz.

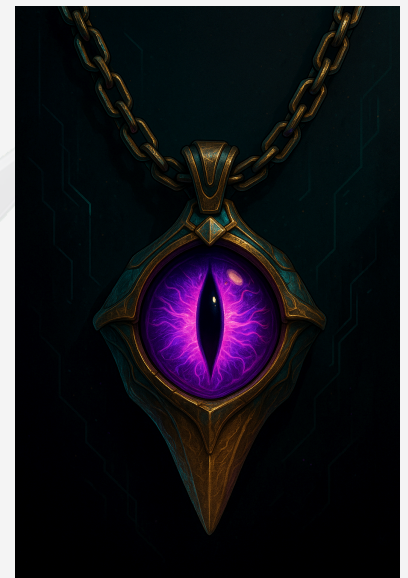
Hackers especializados en el tráfico de información.

Los Makakoz son una red de hackers sin rostro, conocidos tanto por su talento como por su imprevisibilidad.

Son adictos a los entornos inmersivos, y muchos de ellos ya no distinguen entre realidad y simulación. La mayoría opera conectada permanentemente a entornos de datos conocidos como selvas de código: ecosistemas virtuales vivos donde la información crece y se reproduce como hongos o raíces digitales.

En el mundo físico, los Makakoz habitan refugios improvisados: torres de señal abandonadas, estaciones de metro sin servicio o los escombros de antiguas zonas industriales. Se mueven en grupo, siempre conectados por implantes neuronales compartidos, replicando el comportamiento de una mente colmena primitiva.

Sus cuerpos suelen estar cubiertos de tatuajes que se mueven con patrones de glitch. Algunos incluso muestran colas mecánicas, prótesis de equilibrio o visores en forma de ojos simiescos.



Objeto:

El Ojo de SIRRUSH es un colgante con una joya viva en forma de ojo dracónico. Su iris gira lentamente incluso cuando no hay movimiento, y la pupila reacciona a las emociones de quien lo porta.

Los registros corporativos lo describen como un “disruptor de causalidad”: un dispositivo capaz de alterar microeventos y reconfigurar las probabilidades a su alrededor, generando lo que la ciencia

corporativa denomina “zonas de entropía direccionada” y lo que los supersticiosos llaman caos con voluntad propia.

Su origen se asocia con los restos simbólicos del SIRRUSH —una criatura mitológica vinculada al linaje de Tiamat—, cuyo ojo fue cristalizado y fundido con Glamour comprimido.

El resultado fue un objeto a medio camino entre máquina de azar, tótem místico y artefacto maldito.

El portador experimenta una sensación de vigilancia constante; se dice que el Ojo no concede suerte, sino que cobra equilibrio, tomando algo del portador cada vez que altera el destino.

5.2.3. Vaelora

Vaelora es una mujer joven de apenas 20 años. Viste habitualmente con una armadura de los cuerpos de seguridad corporativos. Es propensa a ataques de furia donde se pueden ver sus prominentes colmillos. Puede expandir sus uñas de forma similar a los gatos, hasta una longitud de más de un palmo.

Directa y sin pelos en la lengua. Tiene muy claro lo que quiere y no deja que nada se interponga en su camino. Vaelora no negocia, solo informa de las consecuencias antes de pasar a la acción.

Vida antes del cambio:

Una responsable de seguridad corporativa con fama de usar violencia innecesaria.

Rasgo que llamó la atención de Tiamat:

Mi capacidad para canalizar la rabia y aun así no perder el foco de la misión.

Algo a lo que no podría renunciar:

El alcohol. ¿Quién quiere ser un dragón si no voy a poder emborracharme?.

Mutación inicial:

Garras.

Contacto interno:

Aitana Diaz-Montenegro, consultora y analista de datos.

Una de las hackers más prometedoras en la nómina de la corporación.

Esta joven de carácter jovial tiene el cuerpo altamente modificado, con implantes enfocados en facilitar su conexión a la red y aumentar su ya impresionante capacidad de procesamiento de información.

Aitana disfruta de su trabajo y está más cómoda en la red que entre personas.

Habitualmente se muestra distraída mientras divide su atención entre sus programas, algún juego y la persona o grupo con el que esté interactuando.





Grupo externo:

Este gremio de mendigos es en realidad una red subterránea de tráfico de objetos ilegales y personas.

La Mano Dorada es una organización invisible que controla los subsuelos de muchas megaciudades. Su fachada son los sin techo, los marginados y los olvidados... pero bajo esa capa de miseria se oculta una red perfectamente estructurada.

Ellos saben quién entra, quién sale y qué se mueve. Desde un implante robado hasta un cuerpo modificado, todo pasa por sus manos antes de llegar al mercado negro. Nadie conoce a su líder — el Ciego—, un mendigo con implantes ópticos inutilizados que ve más que nadie gracias a la red de ojos electrónicos que cubren la ciudad.

La mano mantiene una moral distorsionada: ayudan a los desamparados a cambio de favores, extorsionan a las corporaciones mediante información y venden objetos prohibidos a quien pueda pagar su silencio.

Objeto:

El Elixir de Colchian es una sustancia de tono iridiscente, a medio camino entre líquido y niebla. Se mueve por sí misma dentro del recipiente, como si respirara, y emite un leve sonido cristalino al agitarse.

Su nombre proviene de Colchis, la tierra mítica donde se dice que se originaron los primeros dracónicos, y de la antigua dama de las serpientes, símbolo del conocimiento prohibido y la profecía. El elixir fue diseñado como un amplificador cognitivo paramnésico, capaz de conectar la mente humana con el campo probabilístico. En la práctica, otorga visiones de futuros posibles, pero a costa de fragmentar la identidad del usuario.

En dosis mínimas, permite anticipar movimientos, decisiones o amenazas. En exceso, destruye la noción de presente, atrapando al sujeto en una cascada infinita de posibles realidades.

5.2.4. Llayvra



La mutación de Llayvra ha hecho que su aspecto sea prácticamente el de un dragón antropomorfo. Escamas rojizas cubren todo su cuerpo, unos cuernos de ébano coronan su cabeza, y una fila de colmillos se deja ver cuando sonrío.

Lo que para otros podría haber ocasionado una tragedia, Llayvra no se ve como un monstruo, todo lo contrario, su nueva forma le ha permitido liberarse de muchos complejos y ahora puede actuar con la tranquilidad y confianza que muchas veces le hubiera gustado tener en el pasado.

Vida antes del cambio:

Una experta en robótica e inteligencias artificiales.

Rasgo que llamó la atención de Tiamat:

Mi habilidad para mantener la calma y analizar patrones de comportamiento.

Algo a lo que no podría renunciar:

Disfrutar de la compañía de mis amigos en una buena comida, bebiendo o entrenando juntos.

Mutación inicial:

Tamaño. Escamas de dragón rojo.

Contacto interno:

Grendel 017. IA responsable de los equipos de Black Ops y drones asesinos.

Inteligencia Artificial táctica directamente subordinada a los directivos de Seguridad y Operaciones Externas.

El cuerpo con el que habitualmente interactúa todo el mundo no es más que un drón controlado remotamente, creado para facilitar las relaciones con los empleados y ejecutivos de la corporación.

Grendel siente una curiosidad creciente hacia los seres humanos y su comportamiento caótico. Algo que aunque no le impide ejecutar sus órdenes si puede implicar salirse ligeramente de los parámetros de las misiones para obtener algo de información extra.



Grupo externo:

Las hermanas de Dilong.

Grupo de asesinas de la triada china, subsidiaria de la Corporación Dragón

Su símbolo es un dragón serpenteante dividido en tres partes, cada una grabada con un carácter diferente: sangre (血), silencio (静), venganza (仇)

Las Hermanas de Dilong son una célula femenina especializada en asesinatos ritualizados y operaciones silenciosas dentro de las megaciudades asiáticas. Su nombre proviene de Dilong (地龙), el dragón terrestre, símbolo de fuerza contenida y paciencia mortal.

A diferencia de otros asesinos corporativos, las Hermanas no buscan eficiencia... buscan perfección. Cada asesinato es un ritual de equilibrio: una danza entre el acero, el Glamour y el código ancestral. Cuentan con implantes bio-hidráulicos inspirados en la anatomía de serpientes y dragones, permitiéndoles moverse con fluidez imposible, deslizarse por conductos o adherirse a paredes. Todas llevan tatuajes de dragones que se iluminan cuando invocan el poder del linaje.



Objeto:

Forjada en los albores de la expansión de la Corporación Dragón, *La Garra de Tiamat* no es una espada creada, sino crecida.

Su núcleo está formado por una auténtica garra de la matriarca dracónica —extraída durante el primer despertar del linaje—, sobre la cual se injertaron tejidos óseos cultivados en laboratorio y canalizaciones de Glamour sólido.

La hoja pulsa con un leve latido, como si respirara. Su superficie parece estar cubierta de escamas translúcidas que se desplazan lentamente bajo la luz. A nivel microscópico, el hueso contiene estructuras cristalinas capaces de cortar incluso la materia compactada o los campos de energía.

En combate, la Garra vibra con un rugido profundo y emite un resplandor rojizo o dorado según el temperamento del portador.

Ningún ser humano ha podido blandirla durante más de unos minutos sin sufrir mutación ósea o brotes dracónicos.



5.2.5. Raizeth

Raizeth es un hombre de entre 25 y 30 años que intenta pasar desapercibido en general. Su aspecto genérico no tiene rasgos destacables, y utiliza oscuros uniformes de seguridad corporativa durante las misiones.

Tiene por costumbre observar desde la distancia, lo cual puede causar fácilmente la incomodidad de quienes perciben su presencia.

Sus interacciones suelen estar medidas y pensadas con calma reptiliana basada en el perfil que Raizeth se ha creado de esa persona y sus intereses.

Vida antes del cambio:

Me dedicaba a analizar el perfil de los empleados y asegurar que servían correctamente a la corporación.

Rasgo que llamó la atención de Tiamat:

Mi paciencia.

Algo a lo que no podría renunciar:

La tranquilidad. No busco la fama.

Mutación inicial:

Alas.

Contacto interno:

Director Miguel Ángel Gil, responsable de nuevos talentos y gestión de personal interno.

Hombre de unos 50 años, con aspecto afable pero mirada analítica. Su lenguaje corporal transmite calma, empatía calculada y control. Puede parecer comprensivo, pero su mirada revela que nada escapa a su evaluación.

Como uno de los máximos responsable de recursos humanos está al tanto de todos los cambios en los empleados de la corporación, para sorpresa de propios y extraños.

Grupo externo:

Bandada de gaviotas.

Aves mutadas por la presencia Al'faeri con las que se puede comunicar.

Se trata de un enjambre simbiótico. Su ADN fue alterado tras la aparición de los Al'faeri y los primeros derrames de Glamour en las costas de la Corporación Nereida. Expuestas a residuos paramnésicos y restos simbólicos, desarrollaron conciencia colectiva y una forma rudimentaria de comunicación emocional.



A simple vista parecen aves urbanas, pero sus ojos reflejan un brillo prismático y sus alas dejan rastros de energía luminosa al batirlas. Pueden sincronizar sus vuelos para formar símbolos efímeros en el cielo o emitir patrones de sonido que solo los Dracos alados son capaces de interpretar.

Los Dracos con mutación de Alas pueden establecer comunicación simbiótica con las Gaviotas. No se trata de órdenes, sino de intercambio de instintos y emociones: hambre, peligro, dirección, reconocimiento. A menudo actúan como ojos del cielo, explorando, distrayendo o formando cortinas de vuelo que ocultan maniobras.



Objeto:

Las Lágrimas de Yinglong son fragmentos translúcidos del tamaño de una uña, con forma de gota irregular.

Cada una contiene un registro comprimido de un sueño o recuerdo inconsciente de un miembro del personal corporativo de alto nivel.

Fueron diseñadas inicialmente como una herramienta de psicoanálisis predictivo, pero el mercado negro las transformó en el más lucrativo tráfico de intimidad de la era cibernética.

Insertadas en un puerto onírico (implantado detrás del pabellón auditivo), las lágrimas permiten revivir los sueños de otro ser humano como si fueran propios. Los contrabandistas aseguran que los recuerdos más valiosos son aquellos donde los ejecutivos sueñan con miedo: en ellos se esconden claves, códigos o decisiones reprimidas que jamás llegarán a verbalizar despiertos.

El nombre “Yinglong” proviene del dragón mítico asociado a la lluvia y las lágrimas divinas. Se dice que cada cristal conserva una microgota de Glamour, una chispa residual del Ensueño condensada en forma de datos bioluminiscentes.



6. Mensaje final de Tiamat

***“Habéis cumplido. O habéis sobrevivido.
Sea como sea, os habéis templado al fuego.
Ahora demostrad que podéis hacerlo de nuevo.”***
— *Tiamat, directora suprema de la Corporación Dragón.*

La Corporación Dragón siempre necesita nuevos activos.
Nuevas camadas. Nuevas ambiciones.
Más éxitos. Más avances.

Si vais a regresar, hacedlo con hambre.
Si vais a ascender, hacedlo con fuego.



Cyberfae
**CORPORACIÓN
DRAGÓN**



CLÁUSULA FINAL DE ASCENSIÓN

La Corporación Dragón no garantiza la conservación de identidad, integridad física, vínculos personales ni continuidad moral de los sujetos en proceso de ascensión.

El incumplimiento de objetivos podrá implicar degradación jerárquica, mutación involuntaria o consumo inmediato por parte de la dirección.

Firme a continuación para aceptar los términos.

FIRMA DEL SUJETO: _____

FECHA: ____/____/____



EXPEDIENTE: CD-47H / NIVEL 4


**CORPORACIÓN
DRAGÓN**

ACCESO NIVEL 4



DRC-0047-DRC-4