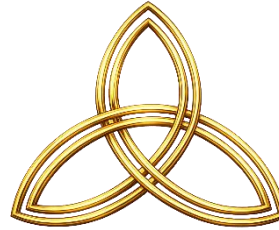
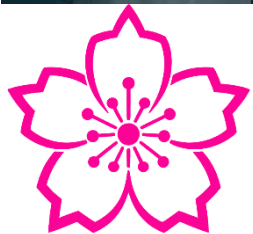




Nereida
INFORMATION



**Infinity
Information
Inc.**



SAKURA
ROBOTICS



Grupa
Kwetzaleobam



LBM Lazarus
BioMedics

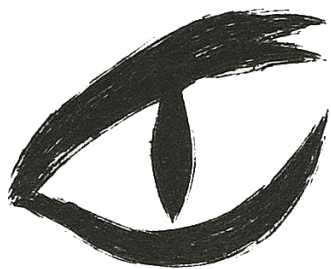


**Señorita
Griffin**



Directora Tiamat

Jiamat



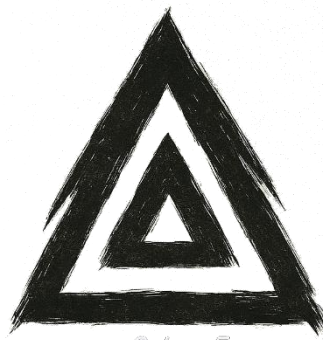
CyberFae
CORPORACIÓN
DRAGÓN

Raizeth



CyberFae
CORPORACIÓN
DRAGÓN

Playvra



CyberFae
CORPORACIÓN
DRAGÓN

Draezza



CyberFae
CORPORACIÓN
DRAGÓN

Vaelora



CyberFae
CORPORACIÓN
DRAGÓN

Orvath



CyberFae
CORPORACIÓN
DRAGÓN



¡VENIMOS!



DESVENTURA

Orvath



Contacto:

Directora Verónica Fdez.

Grupo:

La banda del Agujero Negro.

Objeto:

El orbe de Jawzahr.



Raizeth



Contacto:

Director Miguel Ángel Gil.

Grupo:

Gaviotas mutadas.

Objeto:

Las lágrimas de Yinalong.



Playvra



Contacto:

Grendel 017.

Grupo:

Las hermanas de Dilong.

Objeto:

La garra de Tiamat.



Draezza



Contacto:

Capitán Alberto Segovia.

Grupo:

Makakoz.

Objeto:

El ojo de SIRRUSH.



Vaelora



Contacto:

Aitana Díaz Montenegro.

Grupo:

El gremio de mendigos.

Objeto:

El elixir de Colchian.



Contacto:

Verónica Fernandez.

Directora del Departamento de portales y tránsito extradimensional.



Contacto:

Miguel Ángel Gil.

Director en RRHH, responsable de nuevos talentos y gestión de personal interno.



Contacto:

Grendel 017.

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



Contacto:

Alberto Segovia.

Capitán de seguridad interna y responsables de protección VIP.



Grupo:

La banda del Agujero Negro.

Pandilleros adictos a “la sangre de draco”, una droga potenciadora ilegal de origen Al’faeri.

Esta sustancia les otorga fuerza sobrehumana, percepción expandida y un breve contacto con el Ensueño, aunque devora paulatimamente su mente y alma.

Grupo:

Gaviotas.

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

Grupo:

Las hermanas de Dilong.

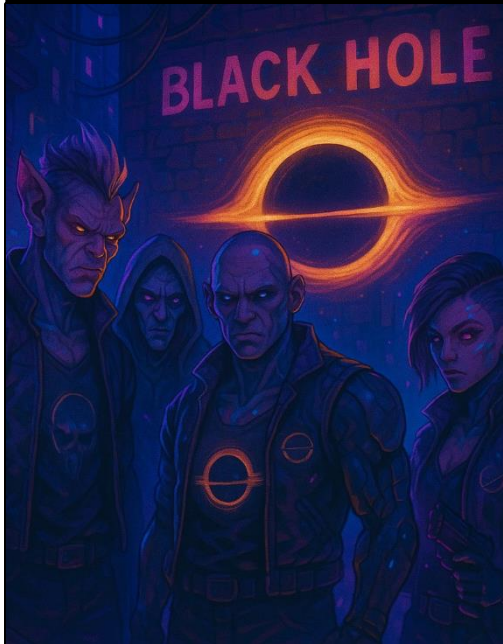
Grupo de asesinas de la triada china.

Grupo:

Makakoz.

Hackers especializados en el tráfico de información.

Adictos a los entornos virtuales, viven conectados con implantes neuronales de tipo enjambre creando una mente colmena rudimentaria.



Objeto:

Orbe de Jawzahr.

Esfera mágica capaz de alterar la gravedad y generar explosiones de energía.



Objeto:

Las lagrimas de Yinglong.

Pequeñas piedras con información privada de los sueños de personal corporativo.



Objeto:

La garra de Tiamat.

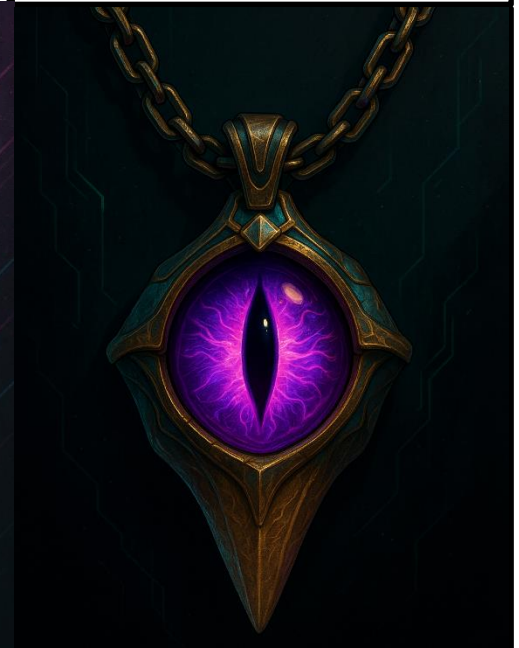
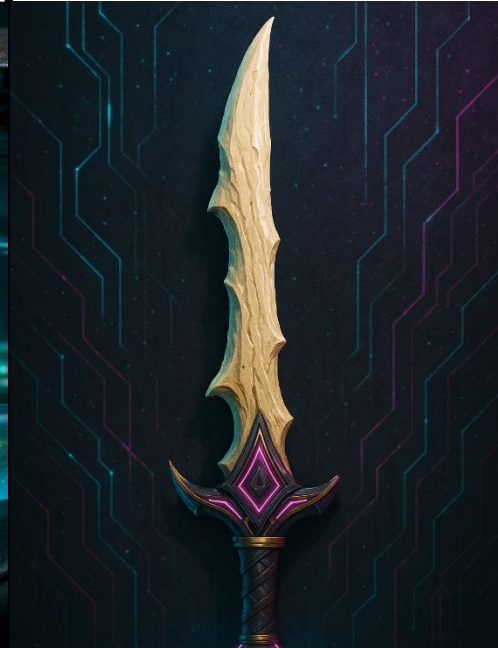
Espada de hueso creada a partir de una garra de Tiamat.



Objeto:

Ojo de SIRRUSH.

Collar con joya en forma de ojo capaz de generar el caos y alterar las probabilidades.



Contacto:

Aitana Díaz Montenegro.

Consultora tecnológica y analista de datos.



Grupo:

La mano dorada.

Gremio de mendigos. Red subterránea de tráfico de objetos ilegales y personas.

Controlan el subsuelo de muchas megaciudades gracias a la red de ojos electrónicos de "el ciego".

Objeto:

Elixir de Colchian.

Poción que otorgo presciencia y resistencia a efectos mentales.



Contacto:

Señorita Griffin.

Secretaria personal de Tiamat.



Mutación: Magia



Efecto: Puedes añadir hasta 3 dados de magia en tus tiradas. Cualquier éxito en estos dados te causa 1 punto de estrés.

Mutación: Aliento



Efecto: Una vez por misión puedes utilizar tu arma de aliento para añadir 6 dados a una tirada.

Mutación: Garras



Efecto: Tus garras pueden cortar cualquier material no mágico. En combate puedes ignorar el blindaje de tus oponentes o causar 1 daño adicional.

Mutación: Tamaño



Efecto: Puedes ignorar un efecto dañino una vez por misión.

Mutación: Alas



Efecto: Puedes amortiguar cualquier caída y volar breves periodos de tiempo. Si cargas con alguien puedes controlar el descenso para evitar hacereros daño.

Status: 4



Objetivo: Tu mayor rival debe terminar la misión con la menor puntuación de Status de la camada.

Status: 2



Objetivo: Debes destacar en al menos 2 escenas de misión. Para destacar debes ser el draco que mas Status obtenga durante la misión.

Status: 3



Objetivo: Obtén el favor de un grupo de apoyo de otro draco.

Status: 3



Objetivo: Elimina el contacto relevante de otro draco.

Status: 3



Objetivo: Obtén un objetivo valioso indicado por el Supervisor.

Status: 2

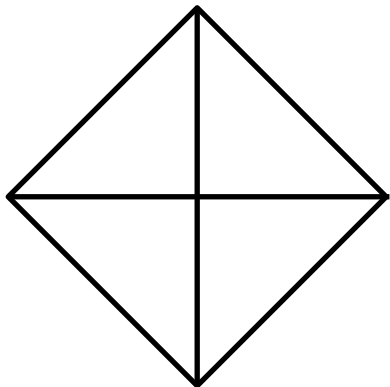


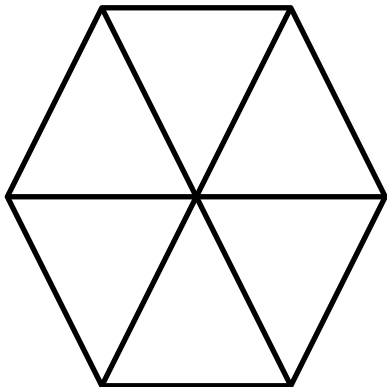
Objetivo: Debes tener al menos una deuda con cada miembro de la camada al finalizar la misión.

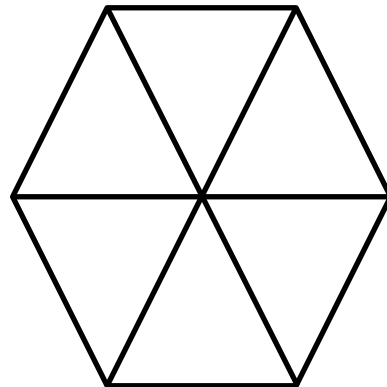
Status: 2

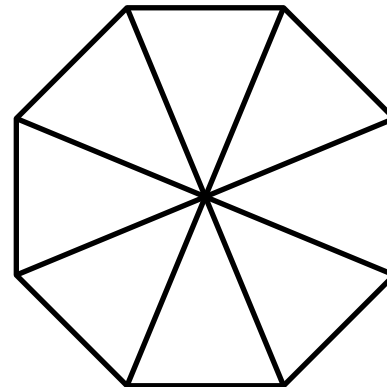


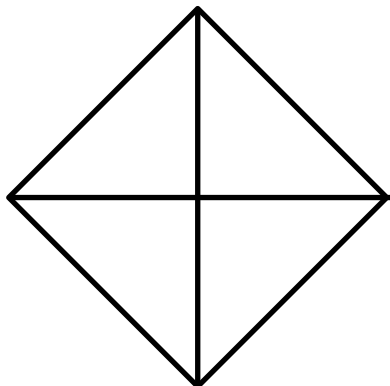
Objetivo: Debes tener al menos 3 deudas al finalizar la partida con un draco indicado por el Supervisor.

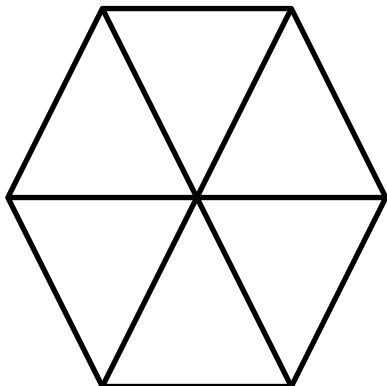


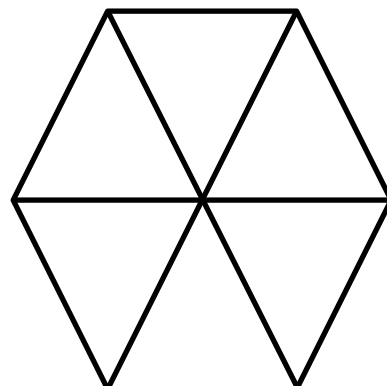


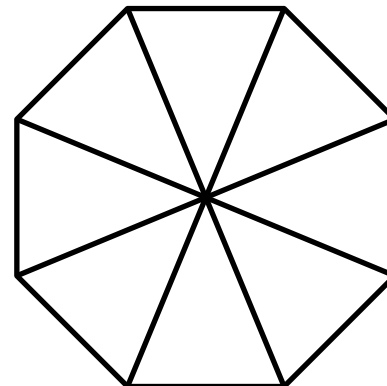












Estructura de la misión

- Briefing corporativo
- Interludio rivalidad
- 3 x
 - Escena de misión
 - Interludio rivalidad
- Debriefing

Escenas de misión:

Reloj 1/2/3 x PJs

Tiradas

- 6: 1 éxito
- 4,5 : ½ éxito

Ayudar: +1 dado. Si es 4+ genera deuda.

Apoyos: +1

- mágico: se revela, solo puede usarse una vez por escena
- personajes y aliados: se arriesgan

Por cada éxito:

- avanzar el reloj de misión 1 paso
- hacer 1 daño a un enemigo
- evitar consecuencias por la acción
- adquirir ventaja (+1 dado) en este encuentro
- perder la desventaja

Salvo que se evite sufrirá 1 consecuencia:

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



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.

Interludios de rivalidad:

Cada Draco intenta avanzar sus objetivos.

Se comienza por orden inverso de Status.

Un Draco no puede ser seleccionado 2 veces como objetivo.

Tirar por Atributo según narración.

- producir 1 punto de daño a un objetivo
- recuperar 1 recurso propio de tipo personaje o aliados
- crear 1 nuevo recurso de tipo personaje o aliados
- obtener 1 punto de Status
- obtener info de un draco ausente

Se añade Rivalidad si es contra otro Draco o sus recursos.

- producir 1 punto de estrés
- inutilizar 1 recurso del rival
- recuperar 1 recurso propio
- robar 1 recurso inutilizado del rival
- eliminar 1 recurso inutilizado del rival
- obtener info del rival
- obtener el objeto mágico del rival si sabe cual es
- robar 1 punto de Status
- robar 1 deuda del rival

Ganancias de Status

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 (todos los dracos)	+1 adicional al parcial
Cumplir el objetivo personal	+2/+4 dependiendo del objetivo
Participar con éxito en una escena de misión (X+ éxitos dependiendo de la dificultad de la escena)	+1
Ser quien más contribuye al reloj de una escena	+1 adicional

Deudas:

- Si un draco **te ayuda** en una tirada y saca 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.

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.
- 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.

