



COMPLICACIONES PARA CYBERSALLES



Como recomendábamos en el manual básico, poner complicaciones o defectos al personaje podría servir para dotarle al mismo de más alma y personalidad. En este caso, vamos a dar la opción de implementarlo dentro de las reglas del juego. Las complicaciones o defectos estarán agrupadas en varios tipos y algunas deben interpretarse o jugarse en cada sesión y otras se aplican al comienzo del personaje.

Si interpretar la complicación ha sido un pequeño escollo para el protagonista o su grupo pero se consigue solucionar, el *Maitre* podrá otorgar 1 PX adicional a los conseguidos por los objetivos de la partida. Si el personaje no puede o no consigue solucionar su complicación, esta volverá para darle problemas justo en el peor momento.

Exemple: Lenglet Bizut, un chatarrero, debe una importante suma de dinero a Ogre, uno de los prestamistas más peligrosos de los Suburbios. Un noble le ha pedido que consiga una pieza especial que no tiene y para ello le ha dado un anticipo de 20 luisas. Con este anticipo Lenglet podrá pagar parte de su deuda a los matones de Ogre cuando vengan a cobrar. El jugador gana 1 PX al final de la sesión.

Al cabo de una semana (y otra sesión), Lenglet no ha encontrado la pieza que le habían encargado y ya se ha gastado todo el dinero que tenía. Decide dar una vuelta por el desguace para ver si encuentra algo. Justo cuando cree haber encontrado buena mercancía, algo vivo y robótico parece revolverse entre el montón de chatarra y cuando se da la vuelta para salir por patas, se topa de bruces con los matones de Ogre y sus famosos garrotes de shock.

Por otro lado, la complicación puede aplicarse directamente en la creación de personaje. En este caso la complicación puede tener ciertas restricciones, si son severas gana 2 PX al comienzo de sus primeras andaduras como protagonista y si no son tan duras, ganará solo 1 PX. También es posible que la complicación conlleve un penalizador de -1 en un atributo, ganando a cambio 2 PX o puede que el penalizador de -1 ocurra solo al usar una habilidad concreta, ganando así solo 1 PX al comienzo del juego.

Exemple: Carlos quiere que su cazarrecompensas tenga un aspecto peligroso por lo que decide que tendrá una fea cicatriz que no quiere arreglarse en la cara. Elige la complicación de Feo que le dará un -1 a Seducir. Como el penalizador afecta solo a una habilidad y no a un atributo, Cicatriz Belmont empieza con 1 PX.

TIPOS DE COMPLICACIÓN

ADICCIÓN: continuamente debes calmar tus necesidades de consumir un tipo de adicción. Puede ser adicción a una droga o al alcohol, a insertarte un nuevo ciberimplante o mejorar uno que tengas, puedes ser adicto al sexo o al juego o simplemente puedes ser adicto a las emociones fuertes. Como sea, necesitas consumir al menos una vez por día (o por sesión, a elección del *Maitre*) aquello que te produzca esa adicción para ganar 1 PX. Si no es así, sufrirás un penalizador de -1 a un atributo por cada día que pases sin calmar tu adicción.





COMPLICACIONES PARA CYBERSALLES



DEUDA: debes una importante cantidad de dinero que ahora mismo no tienes. Debes pagar un tanto por ciento (a elección del *Maître*) de lo que debes en cada sesión, si lo consigues, obtienes 1 PX adicional, si no, tus acreedores se lo cobrarán por otros medios.

ENFERMEDAD: sufres algún tipo de enfermedad crónica e incurable y tus medicamentos son caros y difíciles de conseguir. Necesitas tratamiento cada día (o cada sesión a elección del *Maître*) o sufres un penalizador de -1 a un atributo por cada día o sesión que pases sin recibir tu tratamiento. Si consigues paliar tu enfermedad, obtienes un 1 PX adicional al final de la sesión.

ENFERMEDAD MENTAL/ERROR DE PROGRAMACIÓN: algo en tu cabeza no anda bien o tienes un error en tu programación. El caso es que tu mente no funciona con normalidad. Puede ser que tengas visiones, una doble personalidad o que seas extremadamente agresivo o paranoico. Si tu patología mental resta un -1 a Mente empiezas con 2 PX y si tu enfermedad mental solo afecta a una habilidad de Mente en concreto, empiezas con 1 PX.

FEO: eres estéticamente un desastre, puedes ser muy feo de cara o tener un cuerpo grotesco o tener piezas mecánicas anticuadas y dignas de ser tiradas al desguace. Si eres lo suficientemente desagradable como para restar un -1 a Social, comienzas con 2 PX, si por el contrario te resulta imposible flirtear con nadie y restas -1 a la habilidad de Seducir, empiezas con 1 PX.

FOBIA: tienes absoluta aversión hacia algo. Puede ser miedo a las alturas, a relacionarte con la gente o fobia a las marionettes. El caso es que en presencia de aquello que te produce pavor te bloqueas y sufres un penalizador de -2 a todas tus acciones. Si el *Maître* considera que has superado al menos en el momento tu fobia, obtienes 1 PX al final de la sesión.

MANÍA: estás continuamente haciendo algo que puede resultar molesto a los demás. Puede ser que limpies cada poco rato tus armas, que repitas todo el rato una frase programada en tu sistema o que nunca pases por debajo de una escalera o un letrero luminoso. Si tienes que dejar de realizar tu comportamiento maniático sufres un penalizador de -1 a tus acciones. Si el *Maître* considera que has superado al menos en el momento tu manía, obtienes 1 PX al final de la sesión.

POBRE: empiezas tus aventuras con tu cuenta a 0 o directamente con deudas. Si literalmente vives en la calle y no tienes un solo ingreso, comienzas con 2 PX y solo 5 luses para equipo y si al menos tienes un lugar donde caerte muerto o las pasas canutas para llegar a fin de mes pero sobrevives, obtienes 1 PX y empiezas con 10 luses para tu equipo inicial.

PROTECCIÓN: eres el protector o depende de ti la supervivencia de alguien que está siendo amenazado. Puede ser un familiar, un amante o simplemente alguien desprotegido. El caso es que tú le proporcionas seguridad o un lugar donde esconderse. Cada sesión debes asegurarte de que la/s persona/s que proteges están a salvo y bien cuidadas, si lo consigues obtendrás 1 PX. No hacerlo supondrá que al volver de tus asuntos algo malo les habrá pasado.

MALFORMACIÓN: tienes alguna malformación corporal que no puedes arreglar de ninguna manera. Puede ser que seas cojo, que tengas una vejiga que no aguanta la orina o que alguno de tus servos o circuitos esté completamente escacharrado. Si tu malformación resta un -1 a Cuerpo, empiezas con 2 PX y si tu malformación afecta a una habilidad de Cuerpo en concreto, empiezas con 1 PX.

MUTACIÓN/MALA FABRICACIÓN: puede ser que hayas nacido, que te hayan creado con ella, que la hayas adquirido debido a una exposición a algún agente mutágeno o por algún accidente en la cadena de montaje. Tienes una mutación o un defecto de fabricación corporal que te causa un impedimento. Puede ser un color de piel raro, que tengas 5 pezones, unos servos defectuosos o piezas de chatarra en muy mal estado. Si tu mutación o mala fabricación resta un -1 a alguno de tus atributos empiezas con 2 PX y si tu mutación o mala fabricación afecta solo a una habilidad en concreto, empiezas con 1 PX.

EXCESO DE CONFIANZA: eres un presuntuoso y un engreído. Estás encantado de conocerte a ti mismo y apenas logras disimular tu pedantería. Eres el ejemplo perfecto de la soberbia, la arrogancia o la megalomanía. Una vez por sesión, debes presumir delante de alguien que no conozcas acerca de tus increíbles aptitudes y nunca jamás puedes rechazar un duelo o una afrenta a tu honor, si logras demostrar que eres el mejor o mantienes intacto tu orgullo, obtienes 1 PX adicional al final de sesión. Si por el contrario no lo consigues, habrás ganado enemigos y gente que te desprecia.