

# EVERYBODY LIES



JUEGO DE ROL DE AGENTES SECRETOS

EN UNA AMBIENTACIÓN CYBERPUNK

Everybody Lies, para RyF 3.0, versión 1.2 de abril de 2013.

- Autoría, maquetación y diseño: Rubén Ortega (Morkai5)
- Imagen de la portada: Dan Zen ([www.zenpicture.com](http://www.zenpicture.com)), licencia CC-BY 2.0
- Imagen de la página 26: Burgundavia, licencia CC-BY-SA 2.0
- Agradecimientos: Comunidad Rápido y Fácil, Comunidad Umbría, Theck y Trukulo



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 3.0 España.

Usted es libre de copiar, distribuir, ejecutar y comunicar públicamente la obra, hacer obras derivadas o hacer un uso comercial de esta obra.

Bajo las condiciones siguientes:

**Atribución** — Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciante (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o que apoyan el uso que hace de su obra).

**Compartir bajo la misma licencia** — Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, solo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a esta.

Entendiendo que:

**Renuncia** — Alguna de estas condiciones pueden no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.

**Dominio Público** — Cuando la obra o alguno de sus elementos se hallen en el dominio público según la ley vigente aplicable, esta situación no quedará afectada por la licencia.

**Otros derechos** — Los derechos siguientes no quedan afectados por la licencia de ninguna manera:

- Los derechos derivados de usos legítimos u otras limitaciones reconocidas por ley no se ven afectados por lo anterior.
- Los derechos morales del autor.
- Derechos que pueden ostentar otras personas sobre la propia obra o su uso, como por ejemplo derechos de imagen o de privacidad.

Este juego está basado en RyF 2.0 y sus versiones posteriores, con licencia Creative Commons BY-SA – Compartir bajo la misma licencia 2.5 España.

- Autores RyF 2.0: Adral, Aida, Antias, Bragolsul, Bandido, Blackwood, Britait, Clementine, Conan, Duma, Edwarf, Elmago79, Ferk, Frank, Frimost, Jose3377, Koña, Krusher, Leonard, Lotario, Meroka, Miss Bennet, Mordecái, Spekkio, Starkmad, Suki, Theck, Trukulo, Werden y Zorion

## ÍNDICE

Introducción .....	4
Ambientación .....	5
Creación de personajes .....	8
Reglas del juego.....	13
Armería.....	20
Antagonistas .....	23
Dirigir el juego.....	27
Ficha.....	29

If you think this Universe is bad, you should see some of the others.

-Philip K. Dick

## INTRODUCCIÓN

Todo empezó con una encuesta sobre con qué ambientación quería jugar mi grupo de juego en una partida de rol por web. De entre una larga lista, los más populares fueron los siguientes temas: ciencia ficción, cyberpunk, postapocalíptico, conspiranoia y agentes secretos. Así pues, decidí juntar todos estos temas en una única ambientación, añadiendo un pequeño truco: que la ambientación fuera colaborativa. Partiendo de una base axiomática, todos podríamos colaborar con nuestros posts, no solo el Director de Juego, lo que sin duda crearía un vínculo especial con el mundo que creásemos.

El sistema idóneo para apoyar una partida de rol narrativo por web era, sin ningún lugar a dudas, Rápido y Fácil, que una vez adaptado a la ambientación ha dado lugar a este pequeño manual. Esta es solo la primera versión del juego, que espero pueda ser depurada con el testeo.

Lo mejor que le puede pasar a un juego de rol es ser jugado, así que espero que este manual os sea de ayuda para vuestras partidas. Cualquier sugerencia de cambios o de experiencias de testeo será bien recibida, solo tenéis que dirigirlos al grupo del juego en [www.rapidoyfacil.com](http://www.rapidoyfacil.com).

¡Muchas gracias!

Dans ses écrits un sage Italien

Dit que le mieux est l'ennemi du bien.

-Voltaire, *La Béguéule*

## AMBIENTACIÓN

Año dos mil y pico. Un mundo consumido por el caos, donde los poderosos controlan el mundo mientras las masas hambrientas claman por sus derechos, azotado por grandes conspiraciones y sociedades secretas que ansían controlar el mundo. En este mundo proliferan las agencias de espionaje, gubernamentales o secretas, y los grupos mercenarios, que ven su oportunidad de obtener fortuna o poder.

- **NOTA:** Este juego está concebido para tener una **ambientación colaborativa**. Cada jugador, en sus intervenciones (o posts, si es rol por web), puede añadir detalles de la ambientación, como que el estado de Texas domina la industria armamentística mundial o como que la marca más conocida de whisky es ahora Four Roses. El único límite es lo razonable. Por ejemplo, no es aconsejable añadir detalles que cambien drásticamente el mundo, como que hubo una guerra cinco años atrás que devastó la mayor parte del mundo, o decir que los robots dominan ahora la Tierra. Por eso se han creado una serie de axiomas sobre los que partir. Por supuesto, el Director de Juego es libre de saltarse todo este rollo y crear una ambientación como dios manda, pero es menos divertido y requiere más trabajo.

El mundo de Everybody Lies se basa en los siguientes supuestos o axiomas:

### Cyberpunk

La ambientación está basada en los tópicos de ciencia ficción denominados cyberpunk: alta tecnología y bajo nivel de vida, cibernética, grandes corporaciones, espionaje, conspiranoia, inteligencias artificiales, detectives, postmodernismo, hackers, superpoblación. En un principio, la idea es un mundo de ciencia ficción poco fantasiosa, pero como dice la tercera ley de Clarke: *Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic.*

### Distopía

El mundo del juego se trata de una distopía. El mundo donde ocurre la historia está basado en el mundo real, pero es diferente, ha avanzado en el tiempo de una manera perjudicial para la gente. Sin embargo, la mayor parte de lugares, corporaciones, empresas y gobiernos son los mismos que en la actualidad, aunque cambiados por el tiempo.

### **Conspiración**

La vida política está regida por una constante conspiranoía. Hay sociedades secretas, intereses ocultos y agendas secretas en un mundo donde la traición está a la orden del día. Tu compañero puede ser un agente doble, incluso sin saberlo, por culpa de sus ciberimplantes. Además, se da por sentado que gran parte de las teorías conspiratorias eran ciertas: NWO, creación de enfermedades, control de población, francmasones, Illuminati, etc.

### **Postapocalipsis**

Aunque no es la tónica dominante, el mundo de juego es, en algunas ocasiones, un mundo postapocalíptico. En algunos lugares del mundo la guerra ha devastado ciudades enteras, y la gente se ve obligada a vivir como puede. En estos lugares pueden haber cosas extrañas: tribus caníbales, seres mutados por la radiación, cazadores de hombres y cualquier cosa imaginable.

### **Agentes secretos**

Los personajes de los jugadores son agentes secretos, de alguna corporación, agencia pública o secreta, grupo mercenario, etc. Esto da una motivación y un sentido a sus vidas. Ellos decidieron serlo y no sabrían hacer otra cosa. Son hombres (y mujeres) de acción.

### **Dios ha muerto**

El mundo de juego es un mundo donde el bien y el mal son relativos, como ocurre a menudo en la ambientación cyberpunk. ¿Qué está bien y qué está mal? ¿La moralidad está obsoleta y no debe obstruir al progreso? ¿El fin justifica los medios? ¿Es necesario el orden o no lo es? La gente ha perdido la fe, la sociedad es cada vez es más egoísta, aumenta el número de crímenes y todo parece venirse abajo.

## Estamos solos

Es un mundo que desconoce lo sobrenatural. En principio, no hay poderes psíquicos ni poderes mágicos, ni se han colonizado otros planetas o conocido extraterrestres. Sin embargo, nadie sabe qué se esconde en las sombras. El mundo (y el universo) es un lugar lleno de secretos, y nunca se sabe lo que puede encontrarse en algún oscuro agujero.



Never let your sense of morals prevent you from doing what is right.

–Isaac Asimov, Foundation

## CREACIÓN DE PERSONAJES

Crear un personaje consiste en darle historia, y números que la acompañen. Pero hay que recordar que los números son un medio, no un fin.

La creación de personajes consta de cuatro cómodos pasos.

### Paso 1 – Concepto

Este es el paso más difícil. Hace falta tomar decisiones y tener imaginación. Hay que responder a esta pregunta:

*¿Quién es?*

Hay que cumplir un único axioma: el personaje es un **agente secreto**. Puede trabajar para una agencia gubernamental (CIA, KGB, Policía...) o para una gran corporación. Puede formar parte de las Tríadas o de un cártel colombiano. Puede tener un contrato indefinido o temporal en una compañía mercenaria. Puede ser un chalado que trabaja para una oscura secta. Puede trabajar para un grupo conspirador que tiene intereses altruistas. En definitiva, es un hombre (o una mujer) de acción. No está preparado para vivir como un civil.

Hay que inventar la agencia como se inventa al personaje. Puede existir ya en la actualidad, y haberse prolongado en el tiempo. El personaje puede ser de cualquier parte del mundo, tener cualquier perfil. Hay que explicar cómo llegó hasta allí. ¿Expolicía? ¿Exdelincuente? ¿Quería salir de las favelas y todo lo que sabía era empuñar un arma? ¿Los terroristas mataron a sus padres? ¿Dónde nació?

Luego hay que responder a esta pregunta:

*¿Cómo es?*

¿Es un tipo duro, fogueado en mil batallas, o en cambio es un hábil hacker, pequeño y taimado? ¿Es una certera francotiradora o es una erudita dedicada al estudio de lo oculto? ¿Es un agente federal disciplinado o es un excombatiente con trastorno por estrés posttraumático? La cuestión es hacerse una idea de cómo es, de cara a suplir los valores numéricos de la ficha en el siguiente paso.



## Paso 2 – Números

Este paso es sencillo, gracias al sistema Rápido y Fácil 3.0.

### Atributos

Los personajes tienen 5 atributos que van del 4 al 10. Hay 35 puntos para repartir entre los cinco.

Físico  
Destreza  
Inteligencia  
Percepción  
Carisma

### Habilidades

Cada personaje tiene 70 puntos para dividir en habilidades, con un máximo de 5 en cada una. Los costes varían según el nivel de habilidad:

- Nivel 5: 15 puntos
- Nivel 4: 10 puntos
- Nivel 3: 6 puntos
- Nivel 2: 3 puntos
- Nivel 1: 1 punto

P - Advertir/Notar	C - Interrogar
C - Amenazar	C - Labia
D - Armas a Distancia	P - Leer labios
I - Conocimientos	I - Leyes
F - Cuerpo a Cuerpo	C - Liderazgo
D - Artillería	I - Medicina
D - Atletismo	I - Ocultismo
P - Buscar	D - Pilotar
I - Callejeo	P - Rastrear
I - Criptografía	P - Reflejos
D - Esquivar	P - Rumores
P - Etiqueta	C - Seducir
I - Idiomas	D - Sigilo
I - Informática	I - Supervivencia
I - Ingeniería	

Para facilitar la elección de habilidades se facilitan dos sencillas pirámides de habilidades:

Personaje Versátil:

- 1 habilidad a nivel 5
- 2 habilidades de nivel 4
- 3 habilidades de nivel 3
- 4 habilidades de nivel 2
- 5 habilidades de nivel 1

Personaje Especialista:

- 2 habilidades a nivel 5
- 2 habilidades de nivel 4
- 2 habilidades de nivel 3
- 2 habilidades de nivel 2
- 2 habilidades de nivel 1

### Valores especiales

Por último, hay que calcular los valores especiales.

Puntos de Vida (PV): Físico x3

Defensa: Destreza + Esquivar + 5

Iniciativa: Percepción + Reflejos

Voluntad: Carisma + Inteligencia + 5

### Paso 3 – Ventajas

Los personajes han de tener 4 ventajas de la siguiente lista, siempre y cuando cumplan los requisitos entre paréntesis.

Respecto a los implantes, hay que tener en cuenta dos cosas. Una es que todos los personajes llevan implantado gratuitamente un **commo**, un comunicador craneal y subvocal que les permite enviar y recibir mensajes inadvertidamente. Otra es que los personajes pueden tener más implantes que los comprados con ventajas, pero no tendrán efecto adicional en las reglas. Por ejemplo, un único brazo implantado difícilmente cambiará ninguna tirada, y su resistencia entra dentro de los Puntos de Vida con normalidad, de la misma manera que el otro de carne.

- Almacenadores de memoria (I8+): +2 a Conocimientos.
- Amplificador olfativo (P8+): +2 a Rastrear. Aumenta el radio de detección de olores.
- Armadura subdérmica (F8+): +1 a Absorción.
- Aumentador de reflejos (P8+): +2 a Iniciativa.
- Botiquín integrado (I8+): +2 a Medicina.
- Bravucón (C8+): +2 a Amenazar.
- Brazos ciberéticos (F8+): +1 al daño en Cuerpo a Cuerpo.
- Corrector de puntería (P8+): +1 al daño en Armas a Distancia.
- Cuchillas injertadas (F8+): +1d6 al daño en Cuerpo a Cuerpo cuando se lucha sin armas. Pueden ser cuchillas, garras, etc.
- De clase alta: +2 a Etiqueta.
- Defensor (D8+): +1 a Defensa.
- Emisor de feromonas (C8+): +2 a Seducción.

- Estimulantes de combate (F8+): +2 a Cuerpo a Cuerpo.
- Estudioso de lo oculto (I8+): +2 a Ocultismo.
- Expolicía: +2 a Leyes.
- Fanático de las armas: El personaje tiene un arma adicional (puede ser igual a alguna que ya se posea por equipo), y sabe dónde y cómo encontrar más.
- Implante lógico (I8+): +2 a Criptografía.
- Implantes oculares (P8+): El personaje es inmune a los efectos cegadores, además de poder cambiar a visión nocturna, ultravioleta o infrarroja (térmica).
- Inductor de frenesí (F8+): Puede repetir tiradas de daño usando token o mecanismos similares.
- Inductor de hipnosis (C8+): +2 a Interrogar.
- Interfaz de pilotaje (D8+): +2 a Pilotar.
- Interfaz neural (I8+): +2 a informática.
- Lengua de plata (C8+): +2 a Labia.
- Líder natural (C8+): +2 a Liderazgo.
- Nacido con suerte: Puede repetir una tirada por escena.
- Nanorregeneradores (F8+): Cura 2 PV adicional en cada curación, natural o mediante Medicina.
- Perro callejero (P8+): +2 a Callejeo.
- Piernas cibernéticas (F8+): +2 a las tiradas de Atletismo.
- Pulmones artificiales: El personaje es inmune a los efectos asfixiantes, como por ejemplo el humo. Además, es capaz de mantener la respiración durante tantas horas como la mitad de su puntuación en Físico.
- Realidad aumentada (P8+): +2 a Buscar.
- Riqueza: El personaje es inmensamente rico, lo que le proporciona ventajas a la hora de elegir equipo.
- Selector de objetivo (D8+): +2 a las tiradas de Armas a Distancia.
- Servomúsculos reforzados (F8+): -1 al Estorbo.
- Sistema de camuflaje (D8+): +2 a Sigilo.
- Sistema de soporte vital (F8+): +5 Puntos de Vida.
- Visión inteligente (P8+): +2 a las tiradas de Advertir/Notar.
- Voluntad de hierro (C8+): +1 a Voluntad.

#### **Paso 4 – Equipo**

El equipo se puede elegir antes de cada misión o, en partidas más largas, cada vez que el Director de Juego lo estime necesario (cuando puedan reponerlo, por ejemplo). Los jugadores deben elegir el equipo para sus personajes teniendo en cuenta que son agentes secretos. A veces los personajes saben a qué se enfrentarán, pero otras veces no.

Los personajes podrán comenzar con el siguiente equipo:

- Un tipo de armadura, la que más se adecue al personaje según trasfondo y habilidades. Solo los personajes con la ventaja Riqueza pueden empezar con un exoesqueleto, ya que es un equipo muy caro.
- Hasta 3 armas, solo una de las cuales puede hacer un daño mayor a 2d6+2. Se puede cambiar una de estas armas por 2 granadas de cualquier tipo.
- 1 granada de cualquier tipo.
- El equipo menor y diverso no se contabiliza. Se presupone que el personaje lleva equipo menor según lo que razonablemente pueda llevar encima, como por ejemplo dinero efectivo, un mechero, un alfiler... Además, se considera que siempre tiene suficiente munición.
- Hasta 4 ítems de la siguiente lista, 6 si tienen la ventaja Riqueza:

Casco	+1 a la Absorción
Botiquín	+1 a Medicina, un solo uso
Detector de radiación	Detecta radiación a 50 m
Gafas de visión nocturna	Proporcionan visión nocturna
Multiganzúa	Abre cualquier cerradura electrónica
Munición explosiva	+1 al daño de una de las armas de fuego mientras se posea este equipo
Filtros nasales	Protegen de humo y gases
Linterna	Proporciona luz regulable
PDA	Pequeño ordenador de bolsillo
Reloj	Con cronómetro y otros extras
Scope	+1 a un arma a distancia en distancia larga
Silenciador	Para un arma, válido para pistola automática, rifle de asalto o rifle de francotirador
Sintetizador de voz	Se pueden imitar otras voces, si se obtiene una muestra
Videograbador	Para grabar audio y vídeo



Human beings are free except when humanity needs them.

—Orson Scott Card, *Ender's Game*

## REGLAS DEL JUEGO

A continuación unas sencillas reglas para complementar la narración.

### Tiradas

Las tiradas pueden ser de habilidad o de atributo, y enfrentadas o contra dificultad establecida.

En estas tiradas siempre se lanza 1o3d10, que quiere decir, 3 dados de 10 guardando el dado objetivo.

El dado objetivo puede ser el más alto, el medio, o el más bajo, dependiendo de las circunstancias. Por defecto es el medio.

Si se saca un 10 en el dado objetivo, se suma y se vuelven a tirar los dados guardando el mismo dado objetivo que en la anterior tirada. De esto se dice que los dados “explotan”.

Ejemplo con dado medio: 5, 3, 9 = 5; 4, 4, 2 = 4; 8, 6, 1 = 6; 10, 7, 10 = 10 suma y sigue.

Ejemplo con dado alto: 5, 3, 9 = 9; 4, 4, 2 = 2; 8, 6, 1 = 8; 10, 7, 10 = 10 suma y sigue (guardando otra vez el mayor).

### Circunstancias especiales

- Malherido: Si los PV de un personaje son iguales a su Físico, o inferior, se guarda el dado menor. Otros efectos, como por ejemplo el gas, provocan también este estado.
- Habilidad desconocida: Cuando una habilidad no tiene puntos, se guarda el dado menor.

### Sobrecargar sistemas

Cada jugador tiene la posibilidad de sobrecargar sistemas, mediante un objeto o token que se tiene al principio de la partida, y que se puede dar al Director de Juego antes de una tirada de atributo o habilidad, permitiendo guardar así el dado mayor. Sin embargo, después de una sobrecarga de sistemas hay un fallo energético, de tal manera que el Director de Juego

puede devolver el token en cualquier momento, obligando así a guardar el dado menor en una tirada de atributo o habilidad.

### **Tiradas de atributo**

Se tira el atributo correspondiente + 1o3d10 contra las siguientes dificultades:

- Fácil: 9
- Normal: 12
- Difícil: 15
- Muy difícil: 18
- Casi imposible: 21

En tirada enfrentada contra otro jugador, el que saque la tirada más alta consigue su objetivo. Por ejemplo, un pulso consistiría en tiradas enfrentadas de Físico.

### **Tiradas de habilidad**

Se suman: atributo + habilidad + 1o3d10 contra las siguientes dificultades:

- Fácil: 10
- Normal: 15
- Difícil: 20
- Muy difícil: 25
- Casi imposible 30

En tirada enfrentada contra otro jugador, el que saque la tirada más alta gana. Por ejemplo, alguien intenta esconderse (Destreza + Sigilo + 1o3d10) y alguien intenta encontrarlo (Percepción + Advertir/Notar + 1o3d10).

### **Críticos y pifias**

Una tirada de crítico (algo que se hace MUY bien) es una que supera en 10 la dificultad sobre la que se tira.

Una pifia es un 1 en el dado objetivo, y 5 o menos en el dado inmediatamente anterior (peligrosísimo estando malherido).

Más claro, si se coge el dado medio son pifia: 1 1 1, 1 1 2, 1 1 3, 1 1 4 y 1 1 5.  
No son pifia: 1 1 6, 1 1 7, 1 1 8, 1 1 9 y 1 1 10.

Si se coge el dado bajo, con que el menor sea un 1, ya es fallo. Como quedarán dos más, pues se coge el medio. Por ejemplo, 1 4 8 es pifia,

porque el siguiente al 1 es el 4. En cambio, 1 7 8 no es pifia porque el 7 es mayor que 5.

### **Combate**

La secuencia de combate funciona de la siguiente manera:

1. Se tira Iniciativa +103d10 de cada personaje, actuando en cada ronda según lo que se ha sacado. Lo que saquemos en Iniciativa se usa para todo el combate.
2. Si se saca 20 o más, se tienen 2 acciones, 30 o más, 3 acciones, 40 o más, 4 acciones, etc.
3. Una pifia en Iniciativa significa que no se actúa en el primer turno, y se irá último en los siguientes.
4. En su turno, el jugador elige la acción que su personaje hará. Esta puede ser huir, atacar, intentar esconderse, intentar dialogar...

### **Acciones y movimiento en combate**

- Un turno dura 3 segundos.
- Los turnos se dividen en dos tipos de acciones, mayores y menores.
- Una acción mayor sería realizar un ataque o efectuar una acción que requiera tirada.
- Una acción menor sería algo como tirar un arma o darle algo a alguien.
- También se pueden usar para moverse, equivaliendo una acción mayor a 6 metros, y una menor a 3 metros. Esto es especialmente útil si se usan miniaturas, pues el tamaño estándar es una casilla = 1,5 metros (mayor 4 casillas, menor 2 casillas).
- El movimiento máximo es 9 metros (6 casillas) independientemente de que se saque crítico en Iniciativa y se puedan hacer varias acciones por turno.
- Un personaje puede realizar una acción mayor y una menor por turno, a menos que saque crítico en Iniciativa, lo que le daría acciones mayores adicionales. Una acción mayor puede ser cambiada por una menor si se quisiera, y tener varias menores. Ejemplo: con dos acciones por turno sacando un crítico en Iniciativa, se puede mover 9 metros y disparar mientras se corre sin penalización.

### **Dividir acciones**

Un personaje puede hacer dos acciones mayores a la vez en su turno, aunque solo le corresponda una. Para ello guardará el dado menor en ambas acciones.

Esto no es aplicable si el jugador ya está guardando el dado menor por algún motivo (malherido, fallo de energía...).

### **Ataque cuerpo a cuerpo**

Cuando un personaje ataca en cuerpo a cuerpo se debe tirar Físico + Cuerpo a Cuerpo (ya sea con armas o con su propio cuerpo) +1o3d10 contra la Defensa del otro personaje. Si la iguala o la supera, consigue impactar haciendo el daño del arma que tenga (o 1d6 si no tiene). Por cada 10 que se supere la defensa se suma 1d6 al daño realizado.

Los siguientes son modificadores al ataque por circunstancias especiales en combate:

- Por la espalda: +4 al ataque
- Flanqueando: +2 al ataque

### **Ataque a distancia**

El personaje que ataca lanza Destreza + Armas a Distancia + 1o3d10 contra una dificultad en función de la distancia del objetivo.

- Bocajarro 10
- Corta 15
- Media 20
- Larga 25

También aumentan la dificultad cosas como cobertura, el estar corriendo, o tener el objetivo entre más gente.

- Corriendo +3
- Tumbado +5
- Cobertura ligera (una farola) +2
- Cobertura media (un coche) +4
- Cobertura pesada (un bunker) +6
- Entre otra gente +2

### **Emboscadas**

Cuando alguien hace una emboscada con éxito (Sigilo contra Advertir/Notar), el primer ataque es gratuito.



### **Aclaración al daño**

Las tiradas de daño también “explotan”. Es decir, si en un dado se saca el valor más alto, ese valor se suma y se sigue tirando.

Ejemplo: 2d6, 4 6 = 10 y se tira 1 dado de nuevo, si sale 6 de nuevo, se suma (16) y se sigue tirando.

### **Absorción**

Proporcionada por armaduras y objetos similares, es la cantidad de daño que se resta al daño recibido en cada ataque.

### **Estorbo**

El estorbo se aplica a todas las habilidades de Destreza cuando no se está en combate, así como a la Iniciativa.

### **Precisión**

Las armas pueden tener un bonificador o un penalizador a la precisión, que se aplica en las tiradas de ataque.

### **Apuntar**

Las armas que requieren de apuntar necesitan gastar 1 acción menor apuntando para poder disparar, además de la acción mayor habitual.

### **Dispersión**

Las escopetas varían el daño en función de la distancia de tiro. Contra menor sea el rango, mayor es el daño.

### **Lanzagranadas**

El lanzagranadas permite lanzar las granadas a distancia de arma y con Precisión +1, lo que contrarresta la Precisión -1 de las granadas.

### **Sobrecalentamiento**

Las armas con sobrecalentamiento solo pueden dispararse una vez por turno, y requieren de un turno para enfriarse para poder volver a disparar.

### **Conmoción**

Las armas de conmoción no causan daño en el objetivo. En cambio, cuando se es impactado por un arma de conmoción se debe hacer una tirada de Físico. Si se obtiene 12+ se queda en estado Malherido (pero sin perder Puntos de Vida) durante 1d6 turnos, si se saca 15+ este estado solo dura un turno y si se obtiene 18+ el ataque no tiene ningún efecto. Si se falla la tirada, se cae inconsciente hasta ser reanimado. Este efecto suele ser eléctrico en las armas cuerpo a cuerpo y sónico en las granadas.

#### **PEM**

Las armas que generan un pulso electromagnético desconectan todos los sistemas eléctricos en el radio de acción, normalmente solo al contacto. Esto provoca en los sujetos con implantes cibernéticos (como los personajes de los jugadores) un estado de Malherido (pero sin perder Puntos de Vida) durante 1d6 turnos.

#### **Cegar**

En un radio de 10 m del punto de impacto, todos los objetivos son cegados durante 1d6 turnos, durante los cuales se consideran Malheridos, aun sin pérdida de Puntos de Vida.

#### **Humo**

Las armas con este rasgo crean una nube de humo de 20 m de diámetro que dificulta la visión proporcionando cobertura ligera. Además, los que se encuentren en su interior sin respirador pierden un turno tosiendo tosiendo y frotándose los ojos. El humo dura 2d6 turnos.

#### **Gas**

Estas armas actúan de la misma manera que las armas con el rasgo Humo, pero incapacitan a los que se encuentren en su interior sin respirador durante 1d6 turnos, dejándolos en estado Malherido, pero sin pérdida de Puntos de Vida. Solo dura 1d6 turnos, tras los cuales la nube de gas se evapora.

#### **Metralla**

Estas armas producen un daño adicional de 1d6 a todos los objetivos situados a 5 m de radio del punto de impacto.

#### **Estados de salud**

Existen 4 estados de salud: normal, malherido, inconsciente y muerto.

1. Normal: Heridas de 0 a Físico x2 (no inclusive)
2. Malherido: Heridas de Físico x2 a Físico x3 (no inclusive)
3. Inconsciente: Heridas de Físico x3 a Físico x5 (no inclusive)
4. Muerto: Heridas Físico x5 o superior

Hay que recordar que las heridas son el daño recibido, directamente, no la resta con Puntos de Vida.

Ejemplo: Con Físico 8 los estados serían los siguientes rangos de heridas: 0 / 16 / 24 / 40.

### **Recuperar el aliento**

Tras un combate, los personajes pueden recuperar el aliento, es decir, descansar durante 5 minutos y recuperarse algo de las heridas y el cansancio. Esto recupera 1d6 Puntos de Vida.

### **Recuperación natural**

Cada noche, cuando se duerme unas 8 horas aproximadamente, se recupera de forma natural 1 Punto de Vida aunque se duerma al raso o en el suelo, o 2 si se duerme en un lugar confortable, como una cama en una habitación.

### **Curación**

Alguien puede recibir curación una sola vez al día si recibe con éxito una tirada de Medicina a dificultad 15, curándose 1d6 PV. Si se fallase la tirada, debería intentarlo otra persona, nunca la misma, por lo menos ese día.

### **Repartir experiencia**

Los puntos de experiencia (PX) se reparten al final de cada partida y los otorga el Director de Juego con "nota" sobre lo bien que han jugado los jugadores. Va de 1 a 10, recomendándose una media de 7.

Los puntos de experiencia sirven para mejorar los siguientes aspectos:

- Habilidades: El número de puntos necesarios para subir una habilidad en un punto es el nuevo nivel de habilidad que se desea alcanzar.
- Ventajas: Adquirir una nueva ventaja cuesta 20 puntos de experiencia.

It is sometimes an appropriate response to reality to go insane.

-Philip K. Dick, VALIS

## ARMERÍA

A continuación, una lista de armas y armaduras disponibles. Tienen nombres genéricos, como por ejemplo "cuchillo", que luego puede ser una daga, un cuchillo de cocina o una estrella ninja.

Una cualidad destacable de las armas es que algunas son fáciles de esconder mientras que otras no, hecho que puede resultar muy útil para un agente secreto.

### Armas cuerpo a cuerpo

Arma	Daño	Rangos (m)	Rasgos
Cuchillo	1d6+1	5/10/15	Precisión -1
Machete	1d6+2	3/6/9	Precisión -1
Espada o sable	2d6	-	
Katana	2d6	-	Precisión +1
Bastón	1d6+1	-	
Hacha o maza	2d6	-	Precisión -1
Arma de conmoción (porra, vara, etc.)	-	-	Conmoción
Táser	-	-	Conmoción, Precisión -1
Táser EM	-	-	PEM, Precisión -1, Sobrecalentamiento

### Armas de fuego

Arma	Daño	Rangos (m)	Rasgos
Revólver	2d6+1	10/25/50	
Pistola automática	2d6	10/25/50	Precisión +1
Subfusil	2d6+2	10/25/50	Precisión -1
Rifle de asalto	3d6	25/50/100	
Ametralladora	3d6	100/200/400	Precisión -1
Rifle de francotirador	3d6	100/200/400	Precisión +1, Apuntar
Escopeta	3d6/2d6/1d6	10/25/50	Dispersión
Recortada	3d6+2/2d6/-	10/25/-	Dispersión
Lanzagranadas	-	25/50/100	Precisión +1, Lanzagranadas

### Armas experimentales

El uso de estas armas es opcional, a discreción del Director de Juego.

Arma	Daño	Rangos (m)	Rasgos
Pistola láser	2d6+1	10/25/50	Precisión +1, Sobrecalentamiento
Pistola plasma	2d6+3	10/25/50	Precisión -1, Sobrecalentamiento
Rifle láser	3d6+1	25/50/100	Precisión +1, Sobrecalentamiento
Rifle plasma	3d6+3	25/50/100	Precisión -1, Sobrecalentamiento
Rifle de francotirador láser	3d6+1	100/200/400	Precisión +2, Apuntar, Sobrecalentamiento

### Armaduras

Armadura	Absorción	Estorbo	Notas
Casco	1	-	
Chaleco antibalas	2	-	
Kevlar	4	1	
Armadura de combate	6	2	
Exoesqueleto	8	3	
Escudo	-	-	Defensa +1, Cobertura +2

### Granadas

Las granadas son elementos de equipo de un solo uso, tras lo cual se vuelven inservibles. Cada granada tiene dos variantes:

- **Arrojadiza:** se lanza contra un objetivo, en caso de fallar no le afecta al objetivo, sino que la granada se desplaza 2d6 m continuando en la dirección de lanzamiento.
- **Mina:** funciona como una bomba lapa que se activa por proximidad, cuando algo que se mueve entra en su área de efecto.

Las granadas que infligen daño tienen un radio de explosión de 2,5 m.

Arma	Daño	Rangos (m)	Rasgos
Granada de impacto	3d6	10/15/20	Precisión -1
Granada de fragmentación	2d6	10/15/20	Precisión -1, Metralla

Granada cegadora	-	10/15/20	Precisión -1, Cegar
Granada de humo	-	10/15/20	Precisión -1, Humo
Granada incendiaria	2d6	10/15/20	Precisión -1, Humo
Granada de gas	-	10/15/20	Precisión -1, Gas
Granada de iluminación	-	10/15/20	Precisión -1, Luz 10 m de radio
Granada de conmoción	-	10/15/20	Precisión -1, Conmoción 10 m de radio
Granada de plasma	3d6+3	10/15/20	Precisión -2
Granada EM	-	10/15/20	Precisión -1, PEM 5 m de radio



The death rate is the same for us as for anybody ... one person, one death, sooner or later.

-Robert A. Heinlein, Tunnel in the Sky

## ANTAGONISTAS

Los personajes se enfrentarán a todo tipo de peligros, pero sin duda lo más peligroso son las otras personas: otros agentes, policías, terroristas, mercenarios, etc. A continuación se dan unas reglas simples para crear antagonistas, además de unos cuantos de ejemplo.

A la hora de crear antagonistas u otra gente que puedan encontrarse los personajes no es necesario crear otro personaje completo con sus atributos, habilidades, etc. De todas maneras, por si esto fuera necesario (por ejemplo, para crear un compañero recurrente de los personajes), se añaden los puntos con los que crearlos, cuando es posible.

Solo son necesarios los siguientes atributos:

- Iniciativa
- Ataque (primer valor A. a Distancia, segundo Cuerpo a Cuerpo)
- Defensa
- Voluntad
- Absorción
- Puntos de Vida
- Equipo (armas, armaduras, equipo, ventajas)

### Civiles

**Hobo** (vagabundo): 20 en atributos, 8 en habilidades, 1 arma

Iniciativa 5, Ataque 5/5, Defensa 10, Voluntad 13, Absorción 0, Puntos de Vida 12, Equipo: cuchillo o revólver

**Civil** (trabajador, investigador): 22 en atributos, 6 en habilidades, 1 equipo

Iniciativa 4, Ataque 5/4, Defensa 10, Voluntad 14, Absorción 0, Puntos de Vida 12, Equipo: PDA

**VIP** (CEO de corporación, político): 25 en atributos, 15 en habilidades, 1 arma, 1 equipo

Iniciativa 4, Ataque 5/4, Defensa 10, Voluntad 15, Absorción 0, Puntos de Vida 12, Equipo: PDA, taser o pistola automática

## **Piloto**

Iniciativa 5, Ataque 8/4, Defensa 12, Voluntad 14, Absorción 0, Puntos de Vida 12, Equipo: interfaz de pilotaje

## **Delincuentes**

**Canalla** (ladrón, camorrista): 22 en atributos, 10 en habilidades, 2 armas

Iniciativa 6, Ataque 7/6, Defensa 11, Voluntad 13, Absorción 0, Puntos de Vida 15, Equipo: cuchillo, revólver o pistola automática

**Pandillero** (traficante, terrorista): 26 en atributos, 20 en habilidades, 3 armas, 1 equipo, 1 ventaja

Iniciativa 8, Ataque 10/7, Defensa 14, Voluntad 13, Absorción 0, Puntos de Vida 18, Equipo: cuchillo, pistola automática y una de las siguientes: rifle de asalto, escopeta o ametralladora, munición explosiva o gafas de visión nocturna, perro callejero

**Líder de banda** (matón, sicario): 30 en atributos, 25 en habilidades, 3 armas, 1 armadura, 1 equipo, 2 ventajas

Iniciativa 9, Ataque 10/8, Defensa 14, Voluntad 16, Absorción 2, Puntos de Vida 18, Equipo: machete, pistola automática, rifle de asalto, chaleco antibalas, 1 granada de cualquier tipo, implantes oculares, líder natural o piernas cibernéticas

**Asesino aumentado**: 32 en atributos, 25 en habilidades, 3 armas, 1 armadura, 3 equipo, 3 ventajas

Iniciativa 11, Ataque 12/9, Defensa 15, Voluntad 15, Absorción 4, Puntos de Vida 18, Equipo: espada, pistola automática, rifle de francotirador con silenciador o rifle de asalto con silenciador, kevlar, linterna, scope, aumentador de reflejos, corrector de puntería, implantes oculares

## **Agentes de la ley**

**Agente de policía**: 26 en atributos, 20 en habilidades, 2 armas, 1 armadura, 1 equipo

Iniciativa 7, Ataque 10/7, Defensa 14, Voluntad 13, Absorción 3, Puntos de Vida 18, Equipo: arma de conmovión, pistola automática o rifle de asalto, chaleco antibalas, casco



**Policía secreta** (FBI, CIA): 30 en atributos, 25 en habilidades, 2 armas, 1 armadura, 3 equipo, 1 ventaja

Iniciativa 10, Ataque 11/9, Defensa 15, Voluntad 15, Absorción 2, Puntos de Vida 21, Equipo: táser o táser EM, pistola automática, chaleco antibalas, filtros nasales, PDA, multiganzúa, implantes oculares

**Antidisturbios:** 30 en atributos, 20 en habilidades, 2 armas, 1 armadura, 2 equipo

Iniciativa 6, Ataque 10/10, Defensa 16, Voluntad 13, Absorción 7, Puntos de Vida 24, Equipo: arma de conmoción, escopeta, armadura de combate, escudo, casco

**Operativo de operaciones especiales:** 35 en atributos, 50 en habilidades, 3 armas, 1 armadura, 3 equipo, 2 ventajas

Iniciativa 13, Ataque 11/9, Defensa 16, Voluntad 17, Absorción 4, Puntos de Vida 18, Equipo: pistola automática, rifle de asalto, 2 granadas de cualquier tipo, kevlar, filtros nasales, videograbador, PDA, implantes oculares, aumentador de reflejos

**Exoesqueleto cibernético** (robot policial):

Iniciativa 8, Ataque 14/10, Defensa 20, Voluntad n/a, Absorción 8, Puntos de Vida 45, Equipo: arma de conmoción, ametralladora

### **Agentes secretos**

**Agente secreto** (mercenario): 35 en atributos, 70 en habilidades, 3 armas, 1 armadura, 3 equipo, 2 ventajas

Iniciativa 11, Ataque 11/9, Defensa 16, Voluntad 17, Absorción 4, Puntos de Vida 18, Equipo: pistola automática, rifle de asalto con silenciador, 2 granadas de cualquier tipo, kevlar, filtros nasales, PDA, implantes oculares, corrector de puntería

**Agente experimentado** (oficial mercenario): 35 en atributos, 80 en habilidades, 3 armas, 1 armadura, 5 equipo, 4 ventajas

Iniciativa 12, Ataque 13/11, Defensa 17, Voluntad 17, Absorción 4, Puntos de Vida 18, Equipo: táser EM, pistola automática, rifle de asalto con silenciador, 2 granadas de cualquier tipo, kevlar, filtros nasales, PDA, implantes oculares, corrector de puntería, brazos cibernéticos, cuchillas injertadas

## Autómatas

### **Torreta de vigilancia:**

Iniciativa 8, Ataque 12/-, Defensa 15, Voluntad n/a, Absorción 2, Puntos de Vida 20, Equipo: ametralladora

### **Robot de defensa de punto:**

Iniciativa 8, Ataque 12/-, Defensa 15, Voluntad n/a, Absorción 2, Puntos de Vida 30, Equipo: ametralladora o rifle láser

### **Exoesqueleto de guerra:**

Iniciativa 10, Ataque 15/12, Defensa 20, Voluntad n/a, Absorción 10, Puntos de Vida 45, Equipo: ametralladora, lanzagranadas (con granadas de impacto), cuchillas injertadas, corrector de puntería, brazos cibernéticos, piernas cibernéticas



**Fear is the mind killer.**

**-Frank Herbert, Dune**

## **DIRIGIR EL JUEGO**

Esta sección puede servir de guía para los Directores de Juego que vayan a dirigir una partida de Everybody Lies, aunque consiste simplemente en una serie de consejos y apuntes.

### **Ambiente**

Se recomienda un ambiente oscuro, con una atmósfera de malestar social y paranoia constante. La injusticia y la brutalidad policial están al orden del día, en un escenario donde los poderosos campan a sus anchas.

Aunque el juego funciona mejor en ambientes urbanos, donde pueden intervenir bandas de punks y de delincuentes, grandes corporaciones y agentes de policía, también puede funcionar en ambientes como ciudades desoladas por la guerra o campos de batalla.

### **Reunir a los personajes**

Aunque si se va a jugar por web no es necesario, lo mejor es reunir al grupo de personajes, cosa casi imprescindible en el rol en mesa. Cada personaje proviene de una agencia, lo que da heterogeneidad al grupo, pero es muy difícil atender a varios grupos de juego.

Lo mejor es hacer un prelude para cada personaje, haciendo que dejen sus antiguas agencias para entrar en una donde quepan todos los personajes. Pueden ser traicionados, atacados y dados por muertos, les puede ser ofrecida una oferta que no puedan rechazar... En resumen, una nueva agencia o grupo, más misterioso y secreto que el anterior, quiere contar con sus servicios. Y las pagas son buenas.

Una vez reunidos, no es necesario que todos los personajes tengan los mismos objetivos, ni que sean realmente amigos. Que cada personaje tenga objetivos secundarios puede dar mucho juego en una partida, y hará que nadie confíe en nadie.

## Inspiración

Si se necesita inspiración, se puede recurrir a libros, películas o videojuegos. A continuación se presenta una lista que no pretende ser exhaustiva. Quizá algunos ayuden con la ambientación, mientras que otros pueden ser útiles a la hora de aportar ideas para misiones o tramas.

Juegos de rol:

- *Cyberpunk 2020*
- *Shadowrun*

Libros:

- *Fluyan mis lágrimas, dijo el policía*, Philip K. Dick
- *Mirrorshades*, recopilación dirigida por Bruce Sterling
- *Neuromante*, William Gibson
- *Ubik*, Philip K. Dick

Películas:

- *007*, cualquiera
- *Akira*
- *Blade Runner*
- *Dark City*
- *Desafío Total*
- *Judge Dredd, Dredd*
- *Jungla de Cristal*
- *Ghost in the Shell*
- *Men in Black*
- *Minority Report*
- *Nivel 13*
- *The Bourne Identity*
- *The Matrix*
- *V de Vendetta*

Series de televisión:

- *24*
- *Black Mirror*
- *The Unit*
- *The Wire*

Videojuegos:

- *Deus Ex: Human Revolution* (y toda la saga)

# EVERYBODY LIES

Jugador		Habilidades		
Director		Advertir/Notar	P	
Nombre		Amenazar	C	
Agencia		Armas a Distancia	C	
Aspecto		Conocimientos	I	
		Cuerpo a Cuerpo	F	
Historial		Artillería	D	
		Atletismo	D	
		Buscar	P	
		Callejeo	I	
		Criptografía	I	
<b>Atributos</b>		Esquivar	D	
Físico (F)		Etiqueta	P	
Destreza (D)		Idiomas	I	
Inteligencia (I)		Informática	I	
Percepción (P)		Ingeniería	I	
Carisma (C)		Interrogar	C	
<b>Valores especiales</b>		Labia	C	
Voluntad (C+I+5)		Leer labios	P	
Iniciativa (P+Reflejos)		Leyes	I	
Defensa (D+Esquivar+5)		Liderazgo	C	
Puntos de Vida (Fx3)		Medicina	I	
Aborción		Ocultismo	I	
Estorbo		Pilotar	D	
<b>Heridas</b>		Rastrear	P	
Normal (0 a Fx2)		Reflejos	P	
Malherido (Fx2 a Fx3)		Rumores	P	
Inconsciente (Fx3 a Fx5)		Seducir	C	
Muerto (Fx5+)		Sigilo	D	
<b>Equipo</b>		Supervivencia	I	
Armadura		<b>Ventajas</b>		
Armas				
Equipo				
		Experiencia total		
		Experiencia gastada		

# EVERYBODY LIES

-You want answers?

-I want the truth.

-You can't handle the truth.