

TOTHOM MENTEIX



JOC DE ROL D'AGENTS SECRETS
EN UNA AMBIENTACIÓ CYBERPUNK

Tothom menteix (Everybody Lies), per a RyF 3.0, versió 1.2 de maig de 2013, versió en català.

- Autoria, maquetació i disseny: Rubén Ortega (Morkai5)
- Imatge de la portada: Dan Zen (www.zenpicture.com), llicència CC-BY 2.0
- Imatge de la pàgina 26: Burgundavia, llicència CC-BY-SA 2.0
- Agraïments: Comunitat Ràpid i Fàcil, Comunidad Umbría, Threck i Trukulo



Aquesta obra està sota una Llicència Creative Commons Atribució-CompartirIgual 3.0 Espanya.

Vostè és lliure de copiar, distribuir, executar i comunicar públicament l'obra, fer obres derivades o fer un ús comercial d'aquesta obra.

Sota les condicions següents:

Atribució — Cal reconèixer els crèdits de l'obra de la manera especificada per l'autor o el llicenciant (però no d'una manera que suggereixi que té el seu suport o que dona suport a l'ús que fa de la seva obra).

Compartir sota la mateixa llicència — Si altera o transforma aquesta obra, o en genera una obra derivada, només pot distribuir l'obra generada sota una llicència idèntica a aquesta.

Entenent que:

Renúncia — Alguna d'aquestes condicions pot no aplicar-se si s'obté el permís del titular dels drets d'autor.

Domini Públic — Quan l'obra o algun dels seus elements es trobi en el domini públic segons la llei vigent aplicable, aquesta situació no quedarà afectada per la llicència.

Altres drets — Els drets següents no queden afectats per la llicència de cap de les maneres:

- Els drets derivats d'usos legítims o altres limitacions reconegudes per llei no es veuen afectats per tot allò anterior.
- Els drets morals de l'autor.
- Drets que poden ostentar altres persones sobre la pròpia obra o el seu ús, com per exemple drets d'imatge o de privacitat.

Aquest joc està basat en RiF 2.0 i les seves versions posteriors, amb llicència Creative Commons BY-SA – Compartir sota la mateixa llicència 2.5 Espanya.

- **Autors RiF 2.0:** Adral, Aida, Antias, Bragolsul, Bandido, Blackwood, Brait, Clementine, Conan, Duma, Edwarf, Elmago79, Ferk, Frank, Frimost, Jose3377, Koña, Krusher, Leonard, Lotario, Meroka, Miss Bennet, Mordecái, Spekkio, Starkmad, Suki, Theck, Trukulo, Werden i Zorion

ÍNDEX

Introducció.....	4
Ambientació.....	5
Creació de personatges.....	8
Regles del joc.....	13
Armeria.....	20
Antagonistes.....	23
Dirigir el joc.....	27
Fitxa.....	29

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

-Philip K. Dick

INTRODUCCIÓ

Tot va començar amb una enquesta sobre amb quina ambientació volia jugar el meu grup de joc en una partida de rol per web. D'entre una llarga llista, els més populars van ser els temes següents: ciència-ficció, cyberpunk, postapocalíptic, conspiranoia i agents secrets. Així doncs, vaig decidir ajuntar tots aquests temes en una única ambientació, tot afegint un petit truc: que l'ambientació fos col·laborativa. Partint d'una base axiomàtica, tots podríem col·laborar amb els nostres posts, no només el Director de Joc, fet que sens dubte crearia un vincle especial amb el món que s'hi creés.

El sistema idoni per a servir d'ajut a una partida de rol narratiu per web era, sense cap mena de dubte, Ràpid i Fàcil, que una vegada adaptat a l'ambientació ha donat lloc a aquest petit manual. Aquesta és només la primera versió del joc, que espero pugui ser depurada amb el testeig.

El millor que li pot passar a un joc de rol és ser jugat, així que espero que aquest manual us sigui d'ajuda per a les vostres partides. Qualsevol suggeriment de canvis o d'experiències de testeig serà ben rebuda, sols heu d'adreçar-vos al grup del joc en www.rapidoyfacil.com.

Moltes gràcies!

Dans ses écrits un sage Italien

Dit que le mieux est l'ennemi du bien.

-Voltaire, *La Béguemle*

AMBIENTACIÓ

Any dos mil i escaig. Un món consumit pel caos, on els poderosos controlen el món mentre les masses famolenques clamen pels seus drets, assolat per grans conspiracions i societats secretes que anhelan controlar el món. En aquest món proliferen les agències d'espionatge, governamentals o secretes, i els grups mercenaris, que veuen la seva oportunitat d'obtenir fortuna o poder.

- **NOTA:** Aquest joc està concebut per a tenir una **ambientació col·laborativa**. Cada jugador, en les seves intervencions (o posts, si és rol per web), pot afegir detalls de l'ambientació, com ara que l'estat de Texas domina la indústria armamentística mundial o com ara que la marca més coneguda de whisky és ara Four Roses. L'únic límit és el raonable. Per exemple, no és aconsellable afegir detalls que canvien dràsticament el món, com ara que va haver-hi una guerra cinc anys enrere que va devastar la major part del món, o dir que els robots dominen ara la Terra. Per això s'han creat una sèrie d'axiomes a partir dels quals començar. Per descomptat, el Director de Joc és lliure de saltar-se tot aquest rotllo i crear una ambientació com déu mana, però és menys divertit i requereix més feina.

El món de *Tothom menteix* es basa en els supòsits o axiomes següents:

Cyberpunk

L'ambientació està basada en els tòpics de ciència-ficció denominats cyberpunk: alta tecnologia i baix nivell de vida, cibernètica, grans corporacions, espionatge, conspiranoia, intel·ligències artificials, detectius, postmodernisme, hackers, superpoblació. En un principi, la idea és un món de ciència-ficció poc fantasiosa, però como diu la tercera llei de Clarke: *Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic.*

Distopia

El món del joc es tracta d'una distopia. El món on ocorre la història està basat en el món real, però és diferent, ha avançat en el temps d'una manera perjudicial per a la gent. No obstant això, la major part de llocs, corporacions, empreses i governs són els mateixos que en l'actualitat, tot i que canviats pel temps.

Conspiració

La vida política està regida per una conspiranoia constant. Hi ha societats secretes, interessos ocults i agendes secretes en un món on la traïció és el pa de cada dia. El teu company pot ser un agent doble, fins i tot sense saber-ho, per culpa dels seus ciberimplants. A més a més, es dóna per fet que gran part de les teories conspiratòries eren certes: NWO, creació de malalties, control de població, francmaçons, Illuminati, etc.

Postapocalipsi

Tot i no ser la tònica dominant, el món de joc és, en algunes ocasions, un món postapocalíptic. En alguns llocs del món la guerra ha devastat ciutats senceres, i la gent es veu obligada a viure com pot. En aquests llocs poden haver-hi coses estranyes: tribus caníbals, éssers mutats per la radiació, caçadors d'homes i qualsevol cosa inimaginable.

Agents secrets

Els personatges dels jugadors són agents secrets, d'alguna corporació, agència pública o secreta, grup mercenari, etc. Això dóna una motivació i un sentit a les seves vides. Ells van decidir ser-ho i no sabrien fer una altra cosa. Són homes (i dones) d'acció.

Déu ha mort

El món de joc és un món on el bé i el mal són relatius, com ocorre sovint en l'ambientació cyberpunk. Què està bé i què està malament? La moralitat està obsoleta i no ha d'obstruir al progrés? El fi justifica els mitjans? És necessari l'ordre o no ho és? La gent ha perdut la fe, la societat és cada vegada més egoista, augmenta el nombre de crims i tot sembla venir-se avall.

Estem sols

És un món que desconeix allò sobrenatural. En principi, no hi ha poders psíquics ni poders màgics, ni s'han colonitzat altres planetes o conegut extraterrestres. No obstant això, ningú sap què s'amaga en les ombres. El món (i l'univers) és un lloc ple de secrets, i mai se sap el que pot trobar-se en algun fosc forat.



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

-Isaac Asimov, Foundation

CREACIÓ DE PERSONATGES

Crear un personatge consisteix a donar-li història, i números que l'acompanyen. Però cal recordar que els números són un mitjà, no un fi.

La creació de personatges consta de quatre còmodes passos.

Pas 1 – Concepte

Aquest és el pas més difícil. Fa falta prendre decisions i tenir imaginació. Cal respondre aquesta pregunta:

Qui és?

Cal complir un únic axioma: el personatge és un **agent secret**. Pot treballar per a una agència governamental (CIA, KGB, Policia...) o per a una gran corporació. Pot formar part de les Tríades o d'un càrtel colombià. Pot tenir un contracte indefinit o temporal en una companyia mercenària. Pot ser un sonat que treballa per a una fosca secta. Pot treballar per a un grup conspirador que té interessos altruistes. En definitiva, és un home (o una dona) d'acció. No està preparat per a viure com un civil.

Cal inventar l'agència com s'inventa al personatge. Pot existir ja en l'actualitat, i haver-se prolongat en el temps. El personatge pot ser de qualsevol part del món, tenir qualsevol perfil. Cal explicar com va arribar fins allí. Expolicia? Exdelinqüent? Volia eixir de les faveles i tot el que sabia era empunyar una arma? Els terroristes van matar els seus pares? On va nàixer?

Després cal respondre aquesta pregunta:

Com és?

És un tipus dur, foguejat en mil batalles, o en canvi és un hàbil hacker, petit i astut? És una francitadora precisa o és una erudita dedicada a l'estudi de l'ocult? És un agent federal disciplinat o és un excombatent amb trastorn per estrès posttraumàtic? La qüestió és fer-se una idea de com és, de cara a suplir els valors numèrics de la fitxa en el pas següent.

Pas 2 – Números

Aquest pas és senzill, gràcies al sistema Ràpid i Fàcil 3.0.

Atributs

Els personatges tenen 5 atributs que van del 4 al 10. Hi ha 35 punts per a repartir entre els cinc.

Físic
Destresa
Intel·ligència
Percepció
Carisma

Habilitats

Cada personatge té 70 punts per a dividir en habilitats, amb un màxim de 5 en cadascuna. Els costos varien segons el nivell d'habilitat:

- Nivell 5: 15 punts
- Nivell 4: 10 punts
- Nivell 3: 6 punts
- Nivell 2: 3 punts
- Nivell 1: 1 punt

P - Advertir/Notar

C - Amençar

D - Armes a Distància

I - Coneixements

F - Cos a Cos

D - Artilleria

D - Atletisme

P - Buscar

I - Criptografia

I - Enginyeria

D - Esquivar

P - Etiqueta

I - Idiomes

I - Informàtica

C - Interrogar

C - Lideratge

P - Llegir l'avis

I - Lleis

I - Medicina

I - Ocultisme

C - Parloteig

D - Pilotar

P - Rastrear

P - Reflexos

I - Rondar carrers

P - Rumors

C - Seduir

D - Sigil

I - Supervivència

Per tal de facilitar l'elecció d'habilitats es faciliten dues senzilles piràmides d'habilitats:

Personatge versàtil:

- 1 habilitat a nivell 5
- 2 habilitats de nivell 4
- 3 habilitats de nivell 3
- 4 habilitats de nivell 2
- 5 habilitats de nivell 1

Personatge especialista:

- 2 habilitats a nivell 5
- 2 habilitats de nivell 4
- 2 habilitats de nivell 3
- 2 habilitats de nivell 2
- 2 habilitats de nivell 1

Valors especials

Per últim, cal calcular els valors especials.

Punts de Vida: Físic x3

Defensa: Destresa + Esquivar + 5

Iniciativa: Percepció + Reflexos

Voluntat: Carisma + Intel·ligència + 5

Pas 3 – Avantatges

Els personatges han de tenir 4 avantatges de la llista següent, sempre que compleixin els requisits entre parèntesis.

Respecte als implants, cal tenir en compte dues coses. Una és que tots els personatges porten implantat gratuïtament un **commo**, un comunicador cranial i subvocal que els permet enviar i rebre missatges inadvertidament. L'altra és que els personatges poen tenir més implants que els comprats amb avantatges, però no tindran efecte addicional en les regles. Per exemple, un únic braç implantat difícilment canviarà cap tirada, i la seva resistència entra dins dels Punts de Vida amb normalitat, de la mateixa manera que l'altre de carn.

- Amplificador olfactiv (P8+): +2 a Rastrear. Augmenta el radi de detecció d'olors.
- Armadura subdèrmica (F8+): +1 a Absorció.
- Augmentador de reflexos (P8+): +2 a Iniciativa.
- Braços cibernètics (F8+): +1 al dany en Cos a Cos.
- Cames cibernètiques (F8+): +2 a las tirades de Atletisme.
- Corrector de punteria (P8+): +1 al dany en Armes a Distància.
- De classe alta: +2 a Etiqueta.
- Defensor (D8+): +1 a Defensa.
- Emissor de feromones (C8+): +2 a Seducció.
- Emmagatzemadors de memòria (I8+): +2 a Coneixements.
- Estimulants de combat (F8+): +2 a Cos a Cos.
- Estudis de l'ocult (I8+): +2 a Ocultisme.
- Explicia: +2 a Lleis.

- Fanàtic de les armes: El personatge té una arma addicional (pot ser igual a alguna que ja es posseeixi per equip), i sap on i com trobar-ne més.
- Farmaciola integrada (I8+): +2 a Medicina.
- Fulles de combat implantades (F8+): +1d6 al dany en Cos a Cos quan es lluita sense armes. Poden ser fulles, urpes, etc.
- Gos de carrer (P8+): +2 a Rondar carrers.
- Implant lògic (I8+): +2 a Criptografia.
- Implants oculars (P8+): El personatge és immune als efectes cegadors, a més de poder canviar a visió nocturna, ultraviolat o infraroja (tèrmica).
- Inductor de frenesí (F8+): Pot repetir tirades de dany mitjançant token (sobrecarregar sistemes) o mecanismes similars.
- Inductor d'hipnosi (C8+): +2 a Interrogar.
- Interfície de pilotatge (D8+): +2 a Pilotar.
- Interfície neural (I8+): +2 a informàtica.
- Llengua de plata (C8+): +2 a Parloteig.
- Líder natural (C8+): +2 a Lideratge.
- Nanoregeneradors (F8+): Cura 2 PV addicional en cada curació, natural o mitjançant Medicina.
- Nascut amb sort: Pot repetir una tirada per escena.
- Pinxo (C8+): +2 a Amençar.
- Pulmons artificials: El personatge és immune als efectes asfíxians, com ara el fum. A més, és capaç de mantenir la respiració durant tantes hores com la meitat de la seva puntuació en Físic.
- Realitat augmentada (P8+): +2 a Buscar.
- Riquesa: El personatge es immensament ric, fet que li proporciona avantatges a l'hora de triar equip.
- Selector d'objectiu (D8+): +2 a les tirades de Armas a Distància.
- Servomúsculs reforçats (F8+): -1 al Destorb.
- Sistema de camuflatge (D8+): +2 a Sigil.
- Sistema de suport vital (F8+): +5 Punts de Vida.
- Visió intel·ligent (P8+): +2 a las tirades d'Advertir/Notar.
- Voluntat de ferro (C8+): +1 a Voluntat.

Pas 4 – Equip

L'equip es pot triar abans de cada missió o, en partides més llargues, cada vegada que el Director de Joc ho trobi necessari (quan puguin reposar-lo, per exemple). Els jugadors han de triar l'equip per als seus personatges tenint en compte que són agents secrets. De vegades els personatges saben a què s'enfrontaran, però altres vegades no.

Els personatges podran començar amb l'equip següent:

- Un tipus d'armadura, la que més s'adeqüi al personatge segons rerefons i habilitats. Només els personatges amb l'avantatge Riquesa poden començar amb un exosquelet, ja que és un equip molt car.
- Fins a 3 armes, només una de les quals pot fer un dany superior a 2d6+2. Es pot canviar una d'aquestes armes per 2 granades de qualsevol tipus.
- 1 granada de qualsevol tipus.
- L'equip menor i divers no es comptabilitza. Es pressuposa que el personatge porta equip menor segons el que raonablement pugui portar al damunt, com ara diners en efectiu, un encenedor, una agulla... A més a més, es considera que sempre té prou munició.
- Fins a 4 ítems de la llista següent, 6 si tenen l'avantatge Riquesa:

Casc	+1 a la Absorció
Detector de radiació	Detecta radiació a 50 m
Farmacíola	+1 a Medicina, un solo uso
Multiclau	Obre qualsevol pany electrònic
Munició explosiva	+1 al dany d'una de les armes de foc mentre es posseeixi aquest equip
Filtres nasals	Protegeixen de fum i gasos
Llanterna	Proporciona llum regulable
PDA	Petit ordinador de butxaca
Rellotge	Amb cronòmetre i altres extres
Scope	+1 a una arma a distància a distància llarga
Silenciador	Per a una arma, vàlid per a pistola automàtica, rifle d'assalt o rifle de franc tirador
Sintetitzador de veu	Es poden imitar altres veus, si se n'obté una mostra
Ulleres de visió nocturna	Proporcionen visió nocturna
Videogravador	Per a gravar àudio i vídeo



Human beings are free except when humanity needs them.

—Orson Scott Card, *Ender's Game*

REGLES DEL JOC

A continuació hi ha unes senzilles regles per a complementar la narració.

Tirades

Les tirades poden ser d'habilitat o d'atribut, i enfrontades o contra dificultat establida.

En aquestes tirades sempre es tira 1o3d10, que vol dir, 3 daus de 10 i es guarda el dau objectiu.

El dau objectiu pot ser el més alt, el mitjà, o el més baix, depenent de les circumstàncies. Per defecte és el mitjà.

Si es treu un 10 al dau objectiu, se suma i es tornen a tirar els daus, i es guarda el mateix dau objectiu que en la tirada anterior. D'això es diu que els daus "exploten".

Exemple amb dau mitjà: 5 3 9 = 5, 4 4 2 = 4, 8 6 1 = 6, 10 7 10 = 10 suma i segueix.

Exemple amb dau alt: 5 3 9 = 9, 4 4 2 = 2, 8 6 1 = 8, 10 7 10 = 10 suma i segueix (i es guarda una altra vegada el major).

Circumstàncies especials

- Malferit: Si els PV d'un personatge són iguals al seu Físic, o inferior, es guarda el dau menor. Altres efectes, com ara el gas, provoquen també aquest estat.
- Habilitat desconeguda: Quan una habilitat no té punts, es guarda el dau menor.

Sobrecarregar sistemes

Cada jugador té la possibilitat de sobrecarregar sistemes, mitjançant un objecte o token que es té al principi de la partida, i que es pot donar al Director de Joc abans d'una tirada d'atribut o habilitat, cosa que permet guardar el dau major. No obstant això, després d'una sobrecàrrega de sistemes hi ha una fallida energètica, de tal manera que el Director de Joc

pot retornar el token en qualsevol moment, cosa que obliga a guardar el dau menor en una tirada d'atribut o d'habilitat.

Tirades d'atribut

Es tira l'atribut corresponent + 1o3d10 contra les dificultats següents:

- Fàcil: 9
- Normal: 12
- Díficil: 15
- Molt difícil: 18
- Quasi impossible: 21

En tirada enfrontada contra altre jugador, el que tregui la tirada més alta aconsegueix el seu objectiu. Per exemple, un torcebraç consistiria en tirades enfrontades de Físic.

Tirades d'habilitat

Se sumen: atribut + habilitat + 1o3d10 contra les dificultats següents:

- Fàcil: 10
- Normal: 15
- Díficil: 20
- Molt difícil: 25
- Quasi impossible 30

En tirada enfrontada contra altre jugador, el que tregui la tirada més alta guanya. Per exemple, algú intenta amagar-se (Destresa + Sigil + 1o3d10) i algú intenta trobar-lo (Percepció + Advertir/Notar + 1o3d10).

Crítics i pífies

Una tirada de crític (una cosa que es fa MOLT bé) és una que supera en 10 la dificultat sobre la qual es tira.

Una pífia és un 1 al dau objectiu, i 5 o menys al dau immediatament anterior (perillosíssim si s'està malferit).

Més clar, si s'agafa el dau mitjà són pífia: 1 1 1, 1 1 2, 1 1 3, 1 1 4 i 1 1 5. No són pífia: 1 1 6, 1 1 7, 1 1 8, 1 1 9 i 1 1 10.

Si s'agafa el dau baix, si el menor és un 1, ja es falla la tirada. Com que quedaran dos més, doncs s'agafa el mitjà. Per exemple, 1 4 8 és pífia, perquè el següent a l'1 és el 4. En canvi, 1 7 8 no és pífia perquè el 7 és major que 5.

Combat

La seqüència de combat funciona de la manera següent:

1. Es tira Iniciativa +103d10 de cada personatge, i s'actua en cada ronda segons el que s'ha tret. El que traguem en Iniciativa s'usa per a tot el combat.
2. Si es treu 20 o més, es tenen 2 accions, 30 o més, 3 accions, 40 o més, 4 accions, etc.
3. Una pífia en Iniciativa significa que no s'actua en el primer torn, i s'anirà últim en els següents.
4. En el seu torn, el jugador tria l'acció que farà el seu personatge. Aquesta pot ser fugir, atacar, intentar amagar-se, intentar dialogar...

Accions i moviment en combat

- Un torn dura 3 segons.
- Els torns se divideixen en dos tipus de accions, majors i menors.
- Una acció major seria realitzar un atac o efectuar una acció que requereixi tirada.
- Una acció menor seria alguna cosa com tirar una arma o donar-li alguna cosa a algú.
- També es poden usar per a moure's, de manera que una acció major equival a 6 metres, i una menor a 3 metres. Això és especialment útil si s'usen miniatures, ja que la mesura estàndard és una casella = 1,5 metres (major 4 caselles, menor 2 caselles).
- El moviment màxim és 9 metres (6 caselles) independentment que es tregui crític en Iniciativa i es puguin fer diverses accions per torn.
- Un personatge pot realitzar una acció major i una menor per torn, excepte que tregui crític en Iniciativa, fet que li donaria accions majors addicionals. Una acció major pot ser bescanviada per una de menor si es volgués, i tenir diverses menors. Per exemple, amb dues accions per torn per haver tret un crític en Iniciativa, es pot moure 9 metres i disparar al mateix temps que es corre sense penalització.

Dividir accions

Un personatge pot fer dues accions majors alhora en el seu torn, encara que només li'n correspongui una. Per poder fer-ho cal guardar el dau menor en les dues accions.

Això no és aplicable si el jugador ja està guardant el dau menor per algun motiu (malferit, fallida d'energia...).

Atac cos a cos

Quan un personatge ataca en cos a cos s'ha de tirar Físic + Cos a Cos (ja sigui amb armes o amb el seu propi cos) +1o3d10 contra la Defensa de l'altre personatge. Si la iguala o la supera, aconsegueix impactar i fer el dany de l'arma que tingui (o 1d6 si no en té). Per cada 10 que se superi la defensa se suma 1d6 al dany realitzat.

Els següents són modificadors a l'atac per circumstàncies especials en combat:

- Per l'esquena: +4 a l'atac
- Flanquejant: +2 a l'atac

Atac a distància

El personatge que ataca tira Destresa + Armes a Distància + 1o3d10 contra una dificultat en funció de la distància de l'objectiu.

- A boca de canó 10
- Curta 15
- Mitjana 20
- Llarga 25

També augmenten la dificultat coses com ara cobertura, estar corrent, o tenir l'objectiu entre més gent.

- Corrent +3
- Tombat +5
- Cobertura lleugera (una farola) +2
- Cobertura mitjana (un cotxe) +4
- Cobertura pesant (un búnquer) +6
- Entre altra gent +2

Emboscades

Quan algú fa una emboscada amb èxit (Sigil contra Advertir/Notar), el primer atac és gratuït.

Aclariment al dany

Les tirades de dany també "exploten". És a dir, si en un dau es treu el valor més alt, aquest valor se suma i es continua tirant.

Exemple: 2d6, 4 6 = 10 i es tira 1 dau de nou, si surt 6 de nou, se suma (16) i es continua tirant.

Absorció

Proporcionada per armadures i objectes similars, és la quantitat de dany que es resta al dany rebut en cada atac.

Destorb

El destorb s'aplica a totes les habilitats de Destresa quan no s'està en combat, així com a la Iniciativa.

Precisió

Les armes poden tenir un bonificador o un paralizzador a la Precisió, que s'aplica a les tirades d'atac.

Apuntar

Les armes que requereixen d'apuntar necessiten gastar 1 acció menor apuntant per tal de poder disparar, a més de l'acció major habitual.

Dispersió

Les escopetes varien el dany en funció de la distància de tir. Com menor sigui el rang, major és el dany.

Llançagranades

El llançagranades permet llançar les granades a distància d'arma i amb Precisió +1, cosa que contraresta la Precisió -1 de les granades.

Sobreescalfament

Les armes amb sobreescalfament només poden disparar-se una vegada per torn, i requereixen un torn per a refredar-se per tal de poder tornar a disparar.

Commoció

Les armes de commoció no causen dany en l'objectiu. En canvi, quan s'és impactat per una arma de commoció s'ha de fer una tirada de Físic. Si s'obté 12+ es queda en estat Malferit (però sense perdre Punts de Vida) durant 1d6 torns, si es treu 15+ aquest estat només dura un torn i si s'obté 18+ l'atac no

té cap efecte. Si es falla la tirada, es cau inconscient fins a ser reanimat. Aquest efecte sol ser elèctric en les armes cos a cos i sònic en les granades.

PEM

Les armes que generen un pols electromagnètic desconnecten tots els sistemes elèctrics en el radi d'acció, normalment només al contacte. Això provoca en els subjectes amb implants cibernètics (com ara els personatges dels jugadors) un estat de Malferit (però sense perdre Punts de Vida) durant 1d6 torns.

Cegar

En un radi de 10 m del punt d'impacte, tots els objectius són cegats durant 1d6 torns, durant els quals es consideren Malferits, tot i que sense pèrdua de Punts de Vida.

Fum

Les armes amb aquest tret creen un núvol de fum de 20 m de diàmetre que dificulta la visió tot proporcionant cobertura lleugera. A més a més, aquells que siguin a l'interior sense respirador perden un torn tossint i fregant-se els ulls. El fum dura 2d6 torns.

Gas

Aquestes armes actuen de la mateixa manera que les armes amb el tret Fum, però incapaciten aquells que siguin a l'interior sense respirador durant 1d6 torns, deixant-los en estat Malferit, però sense pèrdua de Punts de Vida. Només dura 1d6 torns, després dels quals el núvol de gas s'evapora.

Metralla

Aquestes armes produeixen un dany addicional de 1d6 a tots els objectius situats a 5 m de radi del punt d'impacte.

Estats de salut

Existeixen 4 estats de salut: normal, malferit, inconscient i mort.

1. Normal: Ferides de 0 a Físic x2 (no inclòs)
2. Malferit: Ferides de Físic x2 a Físic x3 (no inclòs)
3. Inconscient: Ferides de Físic x3 a Físic x5 (no inclòs)
4. Mort: Ferides Físic x5 o superior

Cal recordar que les ferides són el dany rebut, directament, no la resta amb Punts de Vida.

Exemple: Amb Físic 8 els estats serien els rangs de ferides següents: 0 / 16 / 24 / 40.

Recuperar l'alè

Després d'un combat, els personatges poden recuperar l'alè, és a dir, descansar durant 5 minuts i recuperar-se una mica de les ferides i el cansament. Això recupera 1d6 Punts de Vida.

Recuperació natural

Cada nit, quan es dorm vora 8 hores aproximadament, es recupera de manera natural 1 Punt de Vida encara que es dormi al ras o al terra, o 2 si es dorm en un lloc confortable, com ara un llit en una habitació.

Curació

Algú pot rebre curació una sola vegada al dia si rep amb èxit una tirada de Medicina a dificultat 15, fet que cura 1d6 PV. Si es fallés la tirada, hauria d'intentar-ho una altra persona, mai la mateixa, almenys aquest dia.

Repartir experiència

Els punts d'experiència (PX) es reparteixen al final de cada partida i els atorga el Director de Joc amb "nota" sobre com ha jugat de bé els jugadors. Va de 1 a 10, i es recomana una mitjana de 7.

Els punts d'experiència serveixen per a millorar els aspectes següents:

- **Habilitats:** El nombre de punts necessaris per a pujar una habilitat en un punt és el nou nivell d'habilitat que es desitja aconseguir.
- **Avantatges:** Adquirir un nou avantatge costa 20 punts d'experiència.

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

-Philip K. Dick. VALIS

ARMERIA

A continuació hi ha una llista de les armes i de les armadures disponibles. Tenen noms genèrics, com ara "ganivet", que després pot ser una daga, un ganivet de cuina o una estrella ninja.

Una qualitat destacable de les armes és que algunes son fàcils d'amagar, mentre que altres no, fet que pot resultar molt útil per a un agent secret.

Armes cos a cos

Arma	Dany	Rangs (m)	Trets
Ganivet	1d6+1	5/10/15	Precisió -1
Matxet	1d6+2	3/6/9	Precisió -1
Espasa o sabre	2d6	-	
Katana	2d6	-	Precisió +1
Bastó	1d6+1	-	
Destral o maça	2d6	-	Precisió -1
Arma de commoció (porra, vara, etc.)	-	-	Commoció
Tàser	-	-	Commoció, Precisió -1
Tàser EM	-	-	PEM, Precisió -1, Sobreescalfament

Armes de foc

Arma	Dany	Rangs (m)	Trets
Revòlver	2d6+1	10/25/50	
Pistola automàtica	2d6	10/25/50	Precisió +1
Subfusell	2d6+2	10/25/50	Precisió -1
Rifle d'assalt	3d6	25/50/100	
Metralladora	3d6	100/200/400	Precisió -1
Rifle de franc tirador	3d6	100/200/400	Precisió +1, Apuntar
Escopeta	3d6/2d6/1d6	10/25/50	Dispersió
Escopeta retallada	3d6+2/2d6/-	10/25/-	Dispersió
Llançagranades	-	25/50/100	Precisió +1, Llançagranades

Armes experimentals

L'ús d'aquestes armes és opcional, a discreció del Director de Joc.

Arma	Dany	Rangs (m)	Trets
Pistola làser	2d6+1	10/25/50	Precisió +1, Sobreescalfament
Pistola plasma	2d6+3	10/25/50	Precisió -1, Sobreescalfament
Rifle làser	3d6+1	25/50/100	Precisió +1, Sobreescalfament
Rifle plasma	3d6+3	25/50/100	Precisió -1, Sobreescalfament
Rifle de franc tirador làser	3d6+1	100/200/400	Precisió +2, Apuntar, Sobreescalfament

Armadures

Armadura	Absorció	Destorb	Notes
Casc	1	-	
Armillas antibales	2	-	
Kevlar	4	1	
Armadura de combat	6	2	
Exosquelet	8	3	
Escut	-	-	Defensa +1, Cobertura +2

Granades

Les granades són elements d'equip d'un sol ús, i després es tornen inservibles. Cada granada té dues variants:

- **Llançadora:** es llança contra un objectiu, en cas de fallar no li afecta a l'objectiu, sinó que la granada es desplaça 2d6 m continuant en la direcció de llançament.
- **Mina:** funciona com una bomba llapa que s'activa per proximitat, quan alguna cosa que es mou entra en la seva àrea d'efecte.

Les granades que infligeixen dany tenen un radi d'explosió de 2,5 m.

Arma	Dany	Rangs (m)	Trets
Granada d'impacte	3d6	10/15/20	Precisió -1
Granada de fragmentació	2d6	10/15/20	Precisió -1, Metralla
Granada cegadora	-	10/15/20	Precisió -1, Cegar

Granada de fum	-	10/15/20	Precisió -1, Fum
Granada incendiària	2d6	10/15/20	Precisió -1, Fum
Granada de gas	-	10/15/20	Precisió -1, Gas
Granada d'il·luminació	-	10/15/20	Precisió -1, Llum 10 m de radi
Granada de commoció	-	10/15/20	Precisió -1, Commoció 10 m de radi
Granada de plasma	3d6+3	10/15/20	Precisió -2
Granada EM	-	10/15/20	Precisió -1, PEM 5 m de radi



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

ANTAGONISTES

Els personatges s'enfrontaran a tot tipus de perills, però sens dubte el més perillós són les altres persones: altres agents, policies, terroristes, mercenaris, etc. A continuació es donen unes regles simples per a crear antagonistes, a més d'uns quants d'exemple.

A l'hora de crear antagonistes o una altra gent que puguin trobar-se els personatges no cal crear un altre personatge complet amb els seus atributs, habilitats, etc. De tota manera, per si això fos necessari (per exemple, per a crear un company recurrent dels personatges), s'afegeixen els punts amb què crear-los, quan és possible.

Només són necessaris els atributs següents:

- Iniciativa
- Atac (primer valor A. a Distància, segon Cos a Cos)
- Defensa
- Voluntat
- Absorció
- Punts de Vida
- Equip (armes, armadures, equip, avantatges)

Civils

Hobo (vagabund): 20 en atributs, 8 en habilitats, 1 arma

Iniciativa 5, Atac 5/5, Defensa 10, Voluntat 13, Absorció 0, Punts de Vida 12,
Equip: ganivet o revòlver

Civil (treballador, investigador): 22 en atributs, 6 en habilitats, 1 equip

Iniciativa 4, Atac 5/4, Defensa 10, Voluntat 14, Absorció 0, Punts de Vida 12,
Equip: PDA

VIP (CEO de corporació, polític): 25 en atributs, 15 en habilitats, 1 arma, 1 equip

Iniciativa 4, Atac 5/4, Defensa 10, Voluntat 15, Absorció 0, Punts de Vida 12,
Equip: PDA, tàser o pistola automàtica

Pilot

Iniciativa 5, Atac 8/4, Defensa 12, Voluntat 14, Absorció 0, Punts de Vida 12, Equip: interfície de pilotatge

Delinqüents

Brètol (lladre, camorrista): 22 en atributs, 10 en habilitats, 2 armes

Iniciativa 6, Atac 7/6, Defensa 11, Voluntat 13, Absorció 0, Punts de Vida 15, Equip: ganivet, revòlver o pistola automàtica

Membre de banda (traficant, terrorista): 26 en atributs, 20 en habilitats, 3 armes, 1 equip, 1 avantatge

Iniciativa 8, Atac 10/7, Defensa 14, Voluntat 13, Absorció 0, Punts de Vida 18, Equip: ganivet, pistola automàtica i una de les següents: rifle d'assalt, escopeta o metralladora, munició explosiva o ulleres de visió nocturna, gos de carrer

Líder de banda (pinxo, sicari): 30 en atributs, 25 en habilitats, 3 armes, 1 armadura, 1 equip, 2 avantatges

Iniciativa 9, Atac 10/8, Defensa 14, Voluntat 16, Absorció 2, Punts de Vida 18, Equip: matxet, pistola automàtica, rifle d'assalt, armilla antibales, 1 granada de qualsevol tipus, implants oculars, líder natural o cames cibernètiques

Assassí augmentat: 32 en atributs, 25 en habilitats, 3 armes, 1 armadura, 3 equip, 3 avantatges

Iniciativa 11, Atac 12/9, Defensa 15, Voluntat 15, Absorció 4, Punts de Vida 18, Equip: espasa, pistola automàtica, rifle de franc tirador amb silenciador o rifle d'assalt amb silenciador, kevlar, llanterna, scope, augmentador de reflexos, corrector de punteria, implants oculars

Agents de la llei

Agent de policia: 26 en atributs, 20 en habilitats, 2 armes, 1 armadura, 1 equip

Iniciativa 7, Atac 10/7, Defensa 14, Voluntat 13, Absorció 3, Punts de Vida 18, Equip: arma de commoció, pistola automàtica o rifle d'assalt, armilla antibales, casc

Policia secreta (FBI, CIA): 30 en atributs, 25 en habilitats, 2 armes, 1 armadura, 3 equip, 1 avantatge

Iniciativa 10, Atac 11/9, Defensa 15, Voluntat 15, Absorció 2, Punts de Vida 21, Equip: tàser o tàser EM, pistola automàtica, armilla antibales, filtres nasals, PDA, multiclau, implants oculars

Antiavalots: 30 en atributs, 20 en habilitats, 2 armes, 1 armadura, 2 equip

Iniciativa 6, Atac 10/10, Defensa 16, Voluntat 13, Absorció 7, Punts de Vida 24, Equip: arma de commoció, escopeta, armadura de combat, escut, casc

Operatiu d'operacions especials: 35 en atributs, 50 en habilitats, 3 armes, 1 armadura, 3 equip, 2 avantatges

Iniciativa 13, Atac 11/9, Defensa 16, Voluntat 17, Absorció 4, Punts de Vida 18, Equip: pistola automàtica, rifle d'assalt, 2 granades de qualsevol tipus, kevlar, filtres nasals, videogravador, PDA, implants oculars, augmentador de reflexos

Exosquelet cibernètic (robot policial):

Iniciativa 8, Atac 14/10, Defensa 20, Voluntat n/a, Absorció 8, Punts de Vida 45, Equip: arma de commoció, metralladora

Agents secrets

Agent secret (mercenari): 35 en atributs, 70 en habilitats, 3 armes, 1 armadura, 3 equip, 2 avantatges

Iniciativa 11, Atac 11/9, Defensa 16, Voluntat 17, Absorció 4, Punts de Vida 18, Equip: pistola automàtica, rifle d'assalt con silenciador, 2 granades de qualsevol tipus, kevlar, filtres nasals, PDA, implants oculars, corrector de punteria

Agent experimentat (oficial mercenari): 35 en atributs, 80 en habilitats, 3 armes, 1 armadura, 5 equip, 4 avantatges

Iniciativa 12, Atac 13/11, Defensa 17, Voluntat 17, Absorció 4, Punts de Vida 18, Equip: tàser EM, pistola automàtica, rifle d'assalt amb silenciador, 2 granades de qualsevol tipus, kevlar, filtres nasals, PDA, implants oculars, corrector de punteria, braços cibernètics, fulles de combat implantades

Autòmats

Torreta de vigilància:

Iniciativa 8, Atac 12/-, Defensa 15, Voluntat n/a, Absorció 2, Punts de Vida 20, Equip: metralladora

Robot de defensa de puntó:

Iniciativa 8, Atac 12/-, Defensa 15, Voluntat n/a, Absorció 2, Punts de Vida 30, Equip: metralladora o rifle làser

Exosquelet de guerra:

Iniciativa 10, Atac 15/12, Defensa 20, Voluntat n/a, Absorció 10, Punts de Vida 45, Equip: metralladora, llançagranades (amb granades d'impacte), fulles de combat implantades, corrector de punteria, braços cibernètics, cames cibernètiques



Fear is the mind killer.

-Frank Herbert, *Dune*

DIRIGIR EL JOC

Aquesta secció pot servir de guia per als Directores de Joc que vulguin dirigir una partida de *Tothom menteix*, tot i que consisteix simplement en una sèrie de consells i d'apunts.

Ambient

Es recomana un ambient fosc, amb una atmosfera de malestar social i paranoia constant. La injustícia i la brutalitat policial són el pa de cada dia, en un escenari on els poderosos fan allò que els rota.

Encara que el joc funciona millor en ambients urbans, on poden intervenir bandes de punks i de delinqüents, grans corporacions i agents de policia, també pot funcionar en ambients com ara ciutats desolades per la guerra o camps de batalla.

Reunir els personatges

Tot i que per a jugar per web no és necessari, és millor reunir el grup de personatges, cosa gairebé imprescindible en el rol de taula. Cada personatge prové d'una agència, fet que dona heterogeneïtat al grup, però és molt difícil atendre diversos grups de joc.

És millor fer un preludi per a cada personatge, i fer que deixin les seves antigues agències per tal d'entrar-ne en una on càpiguen tots els personatges. Poden ser traïts, atacats i deixats per morts, els pot ser feta una oferta que no puguin rebutjar... En resum, una nova agència o grup, més misteriós i secret que l'anterior, vol comptar amb els seus serveis. I les pagues són bones.

Un cop reunits, no és necessari que tots els personatges tinguin els mateixos objectius, ni que siguin realment amics. Que cada personatge tingui objectius secundaris pot ser molt útil en una partida, i farà que ningú confii en ningú.

Inspiració

Si es necessita inspiració, es pot recórrer a llibres, pel·lícules o videojocs. A continuació es presenta una llista que no pretén ser exhaustiva. Potser alguns ajuden amb l'ambientació, mentre que d'altres poden ser útils a l'hora d'aportar idees per a missions o per a trames.

Jocs de rol:

- *Cyberpunk 2020*
- *Shadowrun*

Libres:

- *Flow My Tears, The Policeman Said*, Philip K. Dick
- *Mirrorshades*, recopilació dirigida per Bruce Sterling
- *Neuromancer*, William Gibson
- *Ubik*, Philip K. Dick

Pel·lícules:

- *007*, qualsevol
- *Akira*
- *Blade Runner*
- *Dark City*
- *Die Hard*
- *Judge Dredd, Dredd*
- *Ghost in the Shell*
- *Men in Black*
- *Minority Report*
- *Nivel 13*
- *The Bourne Identity*
- *The Matrix*
- *Total Recall*
- *V de Vendetta*

Sèries de televisió:

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

Videojocs:

- *Deus Ex: Human Revolution* (i tota la saga)

TOTHOM MENTEIX

Jugador		Habilitats		
Director		Advertir/Notar	P	
Nom		Amenaçar	C	
Agència		Armes a Distància	C	
Aspecte		Coneixements	I	
		Cos a Cos	F	
		Artilleria	D	
Historial		Atletisme	D	
		Buscar	P	
		Criptografia	I	
		Enginyeria	I	
		Esquivar	D	
Atributs				
Físic (F)		Etiqueta	P	
Destresa (D)		Idiomes	I	
Intel·ligència (I)		Informàtica	I	
Percepció (P)		Interrogar	C	
Carisma (C)		Lideratge	C	
Valors especials				
Voluntat (C+I+5)		Llegir llavis	P	
Iniciativa (P+Reflejos)		Lleis	I	
Defensa (D+Esquivar+5)		Medicina	I	
Punts de Vida (Fx3)		Ocultisme	I	
Aborció		Parloteig	C	
Destorb		Pilotar	D	
		Rastrear	P	
Ferides				
Normal (0 a Fx2)		Reflexos	P	
Malferit (Fx2 a Fx3)		Rondar carrers	I	
Inconscient (Fx3 a Fx5)		Rumors	P	
		Seducir	C	
Mort (Fx5+)		Sigil	D	
Equip		Supervivència	I	
Armadura		Avantatges		
Armes				
Equip				
		Experiència total		
		Experiència gastada		

EVERYBODY LIES

-You want answers?

-I want the truth.

-You can't handle the truth.