



CYBERPUNK 2077

BANDAS DE NIGHT CITY - EL JUEGO DE MESA



Un juego de Andrea Chiarvesio, Eric M. Lang,
Alexio Schneeberger y Francesco Rugerfred Sedda



TABLERO PRINCIPAL

El tablero principal representa Night City y sus Distritos.



MEDIDOR DE REPUTACIÓN: indica la Reputación que tiene cada banda.

MAZO DE MEJORAS DE COMBATE: los jugadores mejoran su mano de cartas de Combate robando de este mazo.

CASILLAS PARA CARTAS DE HISTORIA: las cartas de Historia se colocan aquí durante la partida.

LA RED: aquí es donde los Netrunners llevarán a cabo incursiones para obtener ventajas. Está supervisada por NetWatch, así que cada nivel implica un Riesgo de profundidad (amarillo, naranja y rojo) y unas consecuencias en caso de fallar en una Netrun.

ICONO DE NÚMERO DE JUGADORES: muestra el número de jugadores correspondiente a cada lado del tablero.

MERCADO DE EDGERUNNERS: aquí se colocan el mazo y las cartas de Edgerunner.

DISTRITOS: Night City se divide en 6 Distritos donde tendrán lugar casi todas las interacciones entre las Bandas.

Nombre del Distrito	WESTBROOK
Logo del Distrito	Recompensas del Distrito

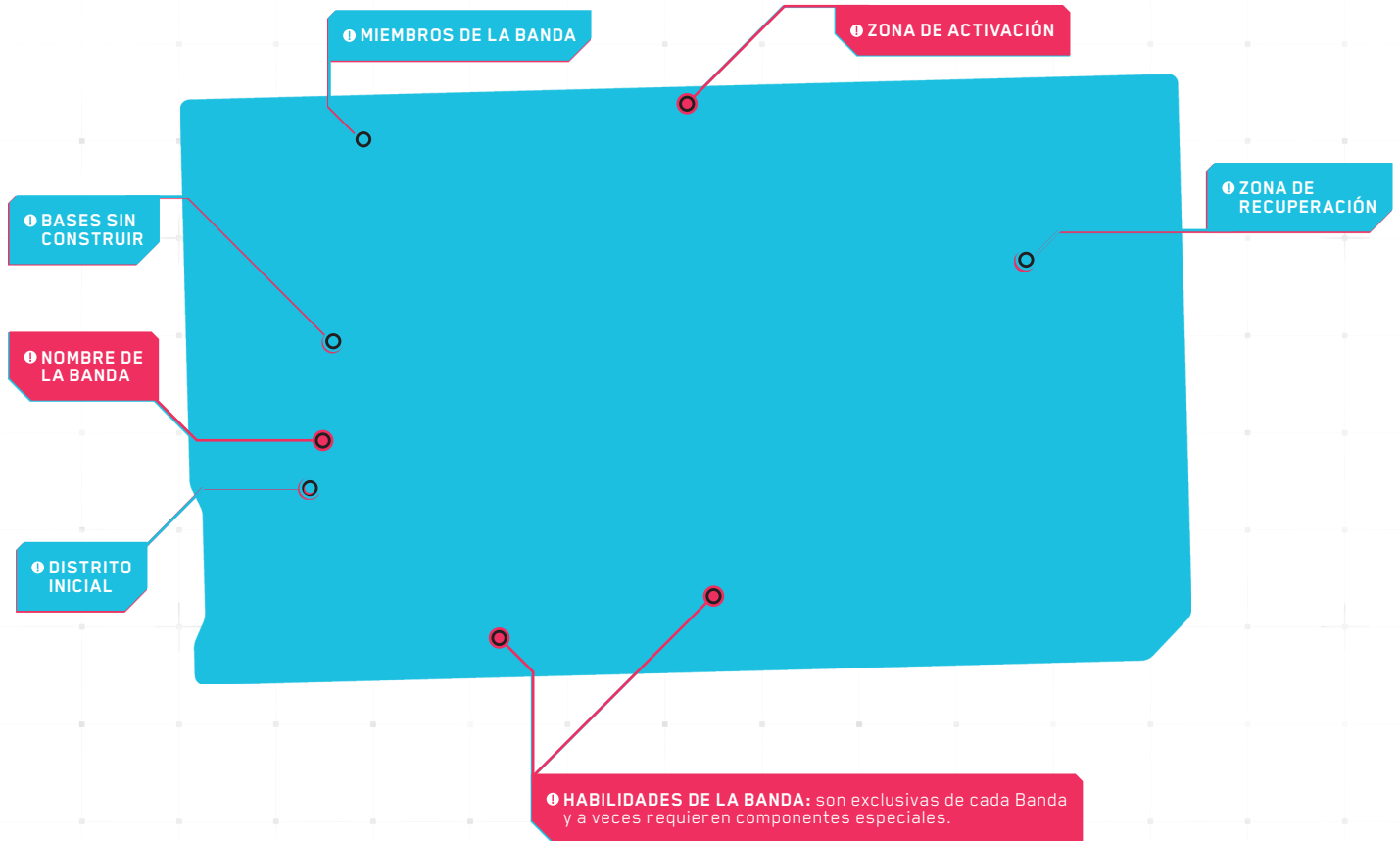
MERCADO DE OPORTUNIDADES: aquí se colocan el mazo y las cartas de Oportunidad.

PUNTOS DE INTERÉS: son ubicaciones que las Bandas pueden controlar para obtener ventajas en acciones concretas.



TABLEROS DE BANDA

Las Bandas se representan en su tablero correspondiente, en el que los jugadores gestionan sus discos de Acción y sus Bases sin construir. Además, cada Banda tiene una serie de habilidades únicas.




UNIDADES DE LAS BANDAS

UNIDADES BÁSICAS

Las unidades básicas son la columna vertebral de toda Banda, las que interactúan y hacen negocios en Night City (pág. 011: **TURNO DE ACTIVACIÓN**).

Hay tres tipos de unidades básicas:


- + **MERC** (peana 

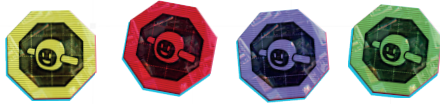
The image shows three distinct figurines representing different unit types, each with a callout box containing an icon:

 - UNIDAD DE MERC**: A green figurine of a soldier, with a callout box containing a hand icon.
 - UNIDAD DE TÉCNICO**: A purple figurine of a person in a suit, with a callout box containing a gear icon.
 - UNIDAD DE NETRUNNER**: A gold figurine of a person in a suit, with a callout box containing a percentage sign icon.



UNIDAD ESPECIAL: DRONES

Los **DRONES** (peana ) son un tipo de unidad especial asociada a los Técnicos. Estas máquinas refuerzan la posición de una Banda y contribuyen a la supervivencia de sus miembros. Los Drones se mueven de manera independiente de los Técnicos, así que los jugadores pueden moverlos a Distritos que no contengan un Técnico. Todas las unidades que no son Drones se consideran humanas.




FICHAS DE DRON

Los Drones se activan junto con los Técnicos durante la acción **ACTIVAR TÉCNICOS** (pág. 013: **ACCIÓN: ACTIVAR TÉCNICOS**) y se construyen cuando se recluta a un Técnico durante una **RECUPERACIÓN**, cuando se contrata a un Edgerunner Técnico o cuando lo indica algún efecto.

Los Drones tienen los siguientes límites:

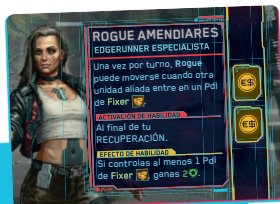
- + Nunca pueden ocupar Puntos de Interés.
- + Cuando un Dron se encuentre en un Distrito que no contenga ninguna unidad aliada humana, se pierde inmediatamente y se devuelve a la reserva.



UNIDAD ESPECIAL: EDGERUNNERS


Los **EDGERUNNERS** (peana ) son unidades especiales con habilidades únicas. A cambio del precio adecuado, están dispuestos a ofrecer sus servicios a la Banda que los contrate. Para contratar a un Edgerunner, el jugador debe usar su acción **ACTIVAR TÉCNICOS** (pág. 014: **CONTRATAR A UN EDGERUNNER**).

La mayoría de los Edgerunners tienen la categoría de Merc, Técnico o Netrunner. Los jugadores los activan igual que activarían a sus Mercs, Técnicos y Netrunners básicos (por ejemplo, los Edgerunners Técnicos se activan con la acción Activar Técnicos y también construyen un Dron).

Los Edgerunners que no entran en ninguna de estas tres clases son los Especialistas; la carta de cada Especialista describe cómo se activa. Los Edgerunners Especialistas también poseen habilidades especiales activas o pasivas que **solo se aplican si están en juego**.



← **ROGUE** es una Edgerunner Especialista. Reclutarla cuesta 2  y solo se mueve cuando una unidad aliada ocupa un Punto de Interés de .

ROGUE otorga al jugador 2 puntos de Reputación al final de su turno de Recuperación en caso de que controle un Punto de Interés de  Y Rogue esté en juego.

REGLAS DE LAS UNIDADES

UNIDADES ALIADAS

Una unidad se considera aliada si pertenece al jugador.

UNIDADES ENEMIGAS

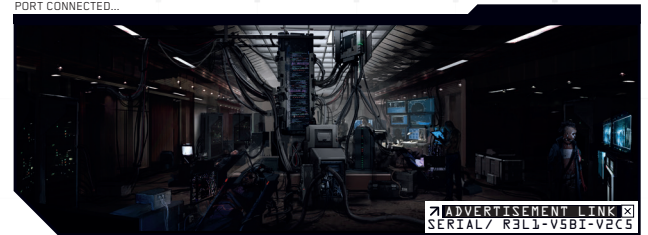
Una unidad se considera enemiga si la controla la Banda de un oponente.

MOVIMIENTO

Cuando una acción o un efecto permita al jugador mover una unidad, esta puede moverse a cualquier Distrito adyacente, además de entrar o salir de un Punto de Interés de un Distrito (pág. 009: **PUNTOS DE INTERÉS**). Dos Distritos se consideran adyacentes si comparten un borde. Al mover varias unidades, pueden moverse de manera independiente.

Los Mercs, los Técnicos y los Netrunners se mueven cuando lo hace su clase. Los Edgerunners Especialistas tienen sus propias condiciones y efectos de movimiento.

PORT CONNECTED...



PERDER UNIDADES

Todas las unidades muertas, incluidos Drones y Edgerunners, se consideran perdidas. Las unidades perdidas se devuelven a la reserva del jugador, a menos que se indique lo contrario.

CONVERTIR UNIDADES

Cuando un efecto convierte una unidad, el jugador activo elige una de las unidades básicas en juego de un oponente y la sustituye por una unidad básica de la **misma clase** de su reserva (por ejemplo, un Merc enemigo por un Merc aliado).

La unidad sustituida se devuelve a la reserva del oponente. Un jugador no puede convertir una unidad si no dispone de una unidad básica de la misma clase en su reserva.

! NOTA: si la unidad sustituida estaba dentro de un Punto de Interés, la unidad nueva pasa a ocupar dicho Punto de Interés.

CONCEPTOS BÁSICOS



NCPD CONNECTED...

EN JUEGO

Una unidad, miniatura o componente se considera «en juego» cuando se encuentra en algún Distrito del tablero principal.

RETIRAR DE LA PARTIDA

Cuando una unidad, miniatura o componente se retira de la partida, ya no puede volver a utilizarse. Deja de formar parte de la reserva del jugador y se guarda en la caja.

RECURSOS

Pueden obtenerse tres tipos de recursos durante la partida:



EURODÓLARES: la moneda oficial de Night City.



CONTRABANDO: contenedores de material ilegal (ciberware, armas, neurodanzas, etc.).



SECRETOS CORPORATIVOS: archivos que contienen información confidencial. Los Secretos corporativos son un valioso recurso comodín que puede gastarse en lugar de otros recursos. 1 puede utilizarse en lugar de 1 o 1 .

NOTA: ciertas Historias permiten gastar los Secretos corporativos de más formas.

Los recursos son ilimitados y se devuelven a la reserva general cuando los jugadores los gastan. En el improbable caso de que no haya suficientes recursos disponibles, los jugadores pueden utilizar cualquier otra cosa para representarlos.

CARTAS DE COMBATE

Las cartas de Combate se utilizan durante los Tiroteos (pág. 012: **RESOLVER UN TIROTEO**). Representan armas, ciberware y hackeos rápidos que dan ventaja a las unidades durante los conflictos. Siempre tienen un valor de Potencia y una condición de Reputación .

Todos los jugadores con las mismas 4 cartas de Combate, que podrán sustituir durante la partida por cartas más avanzadas y potentes (pág. 016: **ACCIÓN: MEJORAR UNA CARTA DE COMBATE**). Casi todas las cartas de Combate mejoradas también poseen efectos especiales.



EI EDITOR DE DOLOR tiene un valor de Potencia de 3 y un efecto especial que se activa durante el paso de Bajas de un Tiroteo. Su condición de Reputación se activa al final del Tiroteo.

CARTAS DE OPORTUNIDAD

Las cartas de Oportunidad son chanchullos de los que las Bandas pueden beneficiarse. Hace falta gastar Contrabando para obtenerlas (pág. 013: **APROVECHAR UNA OPORTUNIDAD**) y suelen tener requisitos específicos que se deben cumplir.

Además de otorgar Reputación, las cartas de Oportunidad suelen ofrecer recompensas adicionales cuando se obtienen.

Hay tres tipos de cartas de Oportunidad:



TRÁFICO DE NEURODANZAS: experiencias inmersivas de realidad virtual.



TRÁFICO DE CIBERWARE: implantes artificiales clandestinos.



TRÁFICO DE ARMAS: armas de fuego ilegales y modificadas.



ARMAS INTELIGENTES DE MILITECH es una Oportunidad de Armas que cuesta 1 y requiere tener Dominio en Westbrook. Otorga 1 punto de Reputación por cada Oportunidad de Armas que posea el jugador (incluida esta carta), además de 1 o 1 .



PUNTOS DE INTERÉS

Un Punto de Interés (Pdl) es una ubicación de un Distrito que puede estar ocupada por una sola unidad básica o un Edgerunner. Cualquier clase de unidad (a excepción de los Drones) puede ocupar cualquier tipo de Punto de Interés para otorgar a su dueño el control de la ubicación.

! NOTA: los Drones no pueden ocupar Puntos de Interés.

Estos son los tres Puntos de Interés que se pueden encontrar en el mapa:



FIXER: contrata a Edgerunners mediante un Fixer.



NEGOCIO: aprovecha Oportunidades clandestinas.

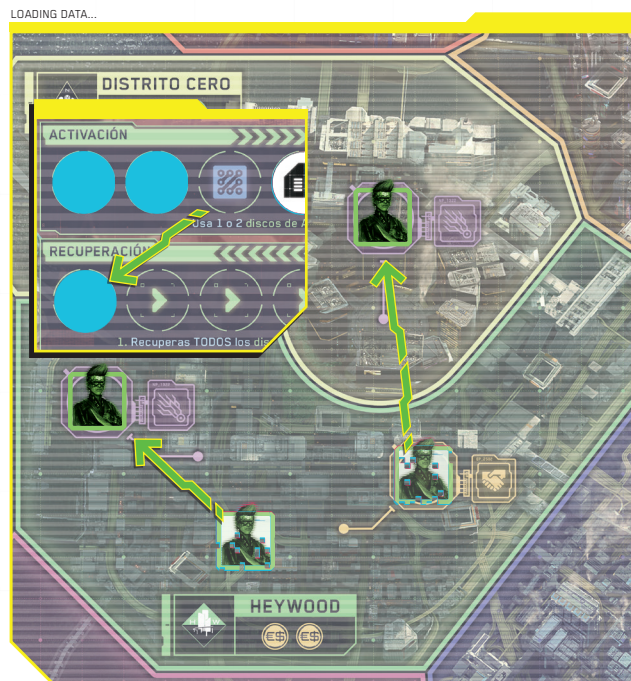


FORTALEZA DE DATOS: obtén Secretos corporativos cuando los Netrunners inician una Netrun.

Cuando se mueve, una unidad puede ocupar Puntos de Interés:

- + En su mismo Distrito, sin necesidad de entrar en un Distrito adyacente.
- + En el Distrito adyacente al que se mueve.

! NOTA: las unidades no pueden ocupar un Punto de Interés que ya esté ocupado por **CUALQUIER** otra unidad, incluidas unidades aliadas.



↑ JUAN activa a sus Netrunners con su disco de Acción. Mueve un Netrunner desde el Pdl de de Heywood directamente al Pdl de del Distrito Cero adyacente. Su otro Netrunner se mueve desde Heywood directamente a su Pdl de . Por último, John inicia una Netrun teniendo 2 Puntos de Interés de bajo control.

PRESENCIA Y DOMINIO

La Presencia y el Dominio determinan las recompensas que reciben los jugadores durante una **RECUPERACIÓN** (pág. 016: **TURNO DE RECUPERACIÓN**). Ciertas cartas de Oportunidad requieren Presencia o Dominio en ciertos Distritos para cumplir sus condiciones.

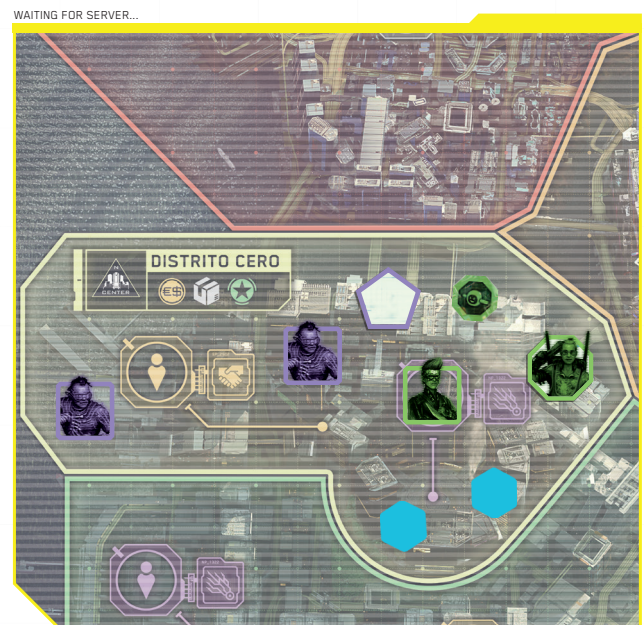
La **PRESENCIA** consiste en tener al menos 1 unidad en un Distrito. Las Bases no contribuyen por sí solas a la Presencia ni al Dominio.

! NOTA: los Drones contribuyen al número total de unidades en un Distrito.

Una Banda logra el **DOMINIO** de un Distrito cuando posee:

- + Una Base en dicho Distrito, **y también**
- + Más unidades en el Distrito que cualquier otro jugador (sumando todas las unidades básicas, los Drones y los Edgerunners).

! NOTA: cuando varios jugadores empatan por el Dominio de un Distrito, ninguno obtiene el Dominio y solamente tienen Presencia.



↑ En el Distrito Cero, los jugadores tienen lo siguiente:
JUAN: 3 unidades (2 básicas y un Dron) y una Base.
ALICIA: Ninguna unidad y una Base.
MARCOS: 3 unidades y ninguna Base.

En esta situación, nadie tiene Dominio. **MARCOS** solo tiene Presencia, puesto que le falta una Base.

JUAN, a pesar de tener una Base, solo tiene Presencia, ya que no tiene más unidades que **MARCOS**.

ALICIA no tiene Presencia, puesto que las Bases no contribuyen por sí solas a la Presencia.




PREPARACIÓN

NOTA: para jugar al modo Solitario, sigue las instrucciones de preparación del modo Solitario (pág. 018: **MODO SOLITARIO**).

01 PREPARAR EL TABLERO PRINCIPAL:

Coloca el tablero principal en el centro de la mesa, con el lado correspondiente al número de jugadores bocarriba.

02 CREAR LAS RESERVAS DE FICHAS Y DADOS:

Separa las fichas de ,  y . Deja estas tres reservas, además de los dos dados de seis caras de NetWatch, junto al tablero principal, al alcance de todos los jugadores.

03 ELEGIR BANDAS Y DISTRIBUIR SUS COMPONENTES:

Cada jugador elige una Banda y recibe todos sus componentes, las 4 cartas de Combate iniciales (**CIBERPSCOSIS**, **CORTOCIRCUITO**, **BLINDAJE SUBCUTÁNEO** y **CRUSHER**) y una carta de Resumen del turno.

04 ELEGIR AL JUGADOR INICIAL:

El jugador que haya pasado más horas jugando al videojuego *Cyberpunk 2077* será el jugador inicial. También se puede elegir un jugador al azar.

05 DISTRIBUIR RECURSOS INICIALES:

En sentido horario, cada jugador recibe un número concreto de recursos según el orden de turno:

	RECURSOS INICIALES
JUGADOR INICIAL	
2.º JUGADOR	
3.º JUGADOR	
4.º JUGADOR	
5.º JUGADOR	

*Requiere la expansión Familias y proscritos.





06 COLOCAR LOS COMPONENTES DE LAS BANDAS:

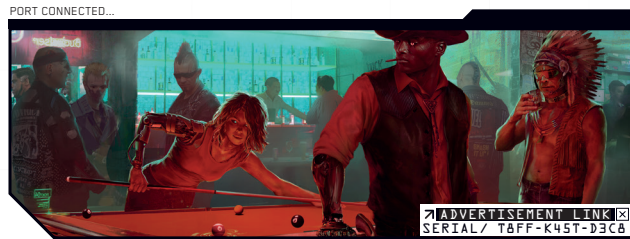
Cada jugador coloca:

- + Sus marcadores de Reputación y Red en las casillas iniciales de los medidores correspondientes del tablero principal.
- + En su **Distrito inicial**, indicado en su tablero de Banda: 1 ficha de Base, 1 unidad de Merc, 1 unidad de Técnico, 1 unidad de Netrunner y 1 ficha de Dron. Estas unidades deben situarse fuera de los Puntos de Interés del Distrito.
- + En su tablero de Banda, en las casillas correspondientes: las 3 fichas de Base restantes y los 6 discos de Acción.
- + En su reserva personal, junto a su tablero de Banda: todas las unidades y fichas restantes (2 Mercs, 2 Técnicos, 2 Netrunners y 3 Drones).



07 PREPARAR LOS MAZOS DE CARTAS:

Baraja las cartas de Oportunidad, Edgerunner y Mejoras de Combate por separado, y deja los tres mazos boca abajo en su lugar correspondiente del tablero principal. A continuación, revela y coloca 3 cartas de Oportunidad y 2 cartas de Edgerunner en las casillas correspondientes de los mercados.



08 ELEGIR UNA HISTORIA:

Selecciona una Historia. Coloca todos los componentes necesarios boca abajo junto al tablero principal. Revela la carta de Introducción de la Historia y, en caso necesario, sigue las instrucciones de preparación adicionales.

! NOTA: es recomendable jugar el Tutorial en primer lugar para familiarizarse con las mecánicas del juego. Es la mejor forma de empezar sin sobrecargar a los jugadores de reglas especiales que alteren la partida. ¡Coloca la carta correspondiente en la primera casilla de Historia y a jugar!

TURNO DEL JUGADOR

Una partida de *Cyberpunk 2077: Bandas de Night City* se divide en una serie de turnos. Empezando por el jugador inicial, se juegan turnos en sentido horario hasta que se cumpla alguna de las condiciones de final de partida.

En su turno, el jugador activo elige una de las siguientes opciones:

ACTIVACIÓN: gasta discos de Acción para activar unidades y efectos, construir Bases y mejorar tus cartas de Combate.

O BIEN

RECUPERACIÓN: recupera los discos de Acción gastados, obtén recursos y recluta más unidades.

TURNO DE ACTIVACIÓN

Las acciones son la esencia del juego. Los jugadores pueden realizar 1 o 2 acciones en su turno. Hay 6 acciones disponibles, representadas por un disco de Acción, y cada una tiene funciones específicas.

Para realizar una acción, mueve un disco de Acción desde la zona de **ACTIVACIÓN** a la zona de **RECUPERACIÓN** y, a continuación, aplica sus efectos. Hay seis tipos de discos de Acción:

DISCOS DE ACCIÓN



ACTIVAR MERCS



ACTIVAR TÉCNICOS



ACTIVAR NETRUNNERS



CONSTRUIR UNA BASE



MEJORAR UNA CARTA DE COMBATE



COMODÍN (REALIZA CUALQUIER ACCIÓN)

! NOTA: es obligatorio realizar las acciones de una en una; debes resolver por completo la acción actual antes de realizar la siguiente.



SECUENCIA DE JUEGO

Juega turnos sucesivos, activando primero a tu Banda y después a la Banda enemiga o al Edgerunner enemigo, en función del tipo de turno que hayas elegido:

JOHNNY SILVERHAND SE ACTIVA DESPUÉS DE UN TURNO DE ACTIVACIÓN DEL JUGADOR.

LA BANDA ENEMIGA SE ACTIVA DESPUÉS DE UN TURNO DE RECUPERACIÓN DEL JUGADOR.

Después de cada activación de la Banda enemiga o el Edgerunner enemigo, repón los mercados de Oportunidades y Edgerunners si es necesario.

ACCIONES DEL EDGERUNNER ENEMIGO

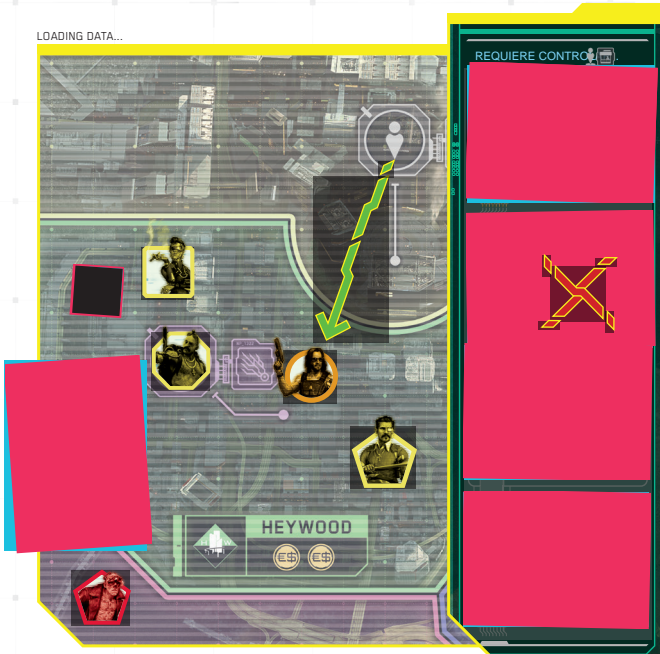
--- ACTIVACIÓN ---

Después de cada **ACTIVACIÓN**, roba 1 carta de Distrito aleatorio. Johnny Silverhand se mueve a ese Distrito y ocupa su Punto de Interés si es posible.

A continuación:

- + **Si tus unidades están presentes:** Johnny inicia un Tiroteo en el que participan todas las unidades situadas en el Distrito.
- + **Si la Banda enemiga está presente y tú no:** la Banda enemiga pierde automáticamente todas sus unidades situadas en ese Distrito. Johnny gana 4 🟢. Retira de la partida la primera carta de Oportunidad revelada en el mercado.
- + **Si Johnny Silverhand está solo:** Johnny gana 3 🟢. Retira de la partida todas las cartas de Oportunidad reveladas en el mercado.

LOADING DATA...



↑ Después de completar tu **ACTIVACIÓN**, Johnny juega un turno. Ha salido la carta de Heywood, ¡qué suerte! Johnny se mueve a Heywood, pero no ocupa el Pdl, porque ya está ocupado por el Técnico de los Valentinos. Como tú no tienes presencia en Heywood, Johnny elimina automáticamente a todas las unidades enemigas de Heywood y gana 4 🟢. También se retira de la partida la primera carta de Oportunidad revelada. A continuación, te toca jugar otro turno.

CUANDO JOHNNY SILVERHAND PARTICIPA EN UN TIROTEO

Su **T** es igual a la **T** más alta de las cartas reveladas (las cartas con **?** valen 0 **T**). Se ignoran los efectos especiales y las condiciones de Reputación de dicha carta. A continuación:

Si Johnny tiene la **T más alta del Tiroteo:** todas las demás unidades situadas en ese Distrito mueren.

Después del Tiroteo: Johnny gana 🟢 en función de su **condición de Reputación personal**. Baraja todas las cartas de Mejora de Combate que ha utilizado y déjalas debajo del mazo de Mejoras de Combate.

! **NOTA:** Johnny Silverhand no puede morir. Cuando pierde un Tiroteo, permanece en el mismo Distrito y no le ocurre nada.

ACCIONES DE LA BANDA ENEMIGA

EN LA CARTA DE ACCIONES DE LA BANDA ENEMIGA PUEDES CONSULTAR LOS MODIFICADORES Y LAS HABILIDADES ESPECIALES.

--- ACTIVACIÓN ---

Después de cada **RECUPERACIÓN**, roba 3 cartas de Distrito. A continuación, aplica los siguientes efectos en esos Distritos, de uno en uno, empezando por la primera carta robada:

01 Recluta 1 unidad siguiendo la prioridad de reclutamiento de la Banda enemiga. Si todas sus unidades humanas están en juego, la Banda enemiga gana 1 🟢 por cada carta de Distrito revelada en la que no tenga Presencia.

02 A continuación, por ese Distrito,

- + **Si no tienes PRESENCIA:** la Banda enemiga gana 2 🟢. A continuación, baraja todas las cartas de Edgerunner del mercado y déjalas debajo del mazo de Edgerunners. El mercado de Edgerunners **NO** se repone hasta el final de tu próxima **ACTIVACIÓN**.
- + **Si tienes PRESENCIA y hay:**
 - a. **Una unidad de TÉCNICO enemiga:** pierdes 1 recurso **Q** la Banda enemiga gana 3 🟢. A continuación, retira de la partida la primera carta de Oportunidad revelada en el mercado.
 - b. **Una unidad de NETRUNNER enemiga:** retrocedes 1 casilla en el medidor de Red y la Banda enemiga gana 2 🟢.
 - c. **Una unidad de MERC enemiga:** la Banda enemiga inicia un Tiroteo.

Aplica **TODOS** los efectos relevantes en cada Distrito, siguiendo el orden anterior. Se pueden aplicar varios efectos.



CUANDO LA BANDA ENEMIGA PARTICIPA EN UN TIROTEO

Después de elegir tu carta de Combate, roba 2 cartas del mazo de Mejoras de Combate para la Banda enemiga. La **Reputación** de la Banda enemiga es igual a la **Reputación** más alta de las cartas reveladas (las cartas con **Reputación** 0 valen 0 **Reputación**). Se ignoran los efectos especiales y las condiciones de Reputación de dicha carta.



01



02

A continuación, durante el paso de **BAJAS**:

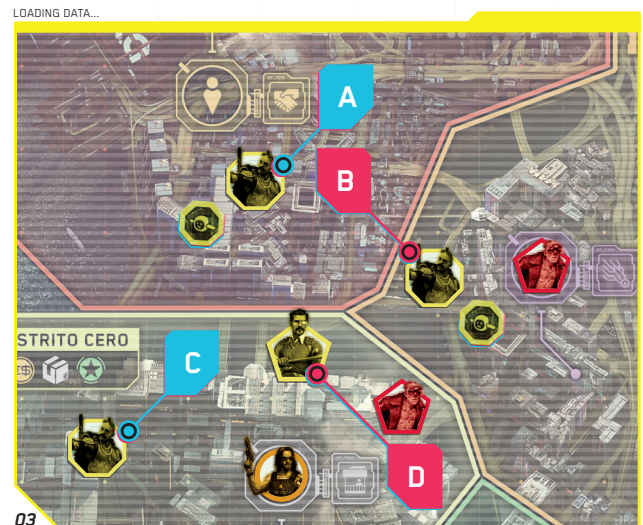
- + **Si la Banda enemiga tiene la Reputación más alta del Tiroteo:** pierdes 1 unidad en ese Distrito y la Banda enemiga gana 3 **Reputación**. Si Johnny ha participado en el Tiroteo, no le ocurre nada.
- + **Si tú tienes la Reputación más alta:** la Banda enemiga pierde una unidad de Dron si es posible. De lo contrario, tú decides qué unidad muere. Si Johnny ha participado en el Tiroteo, no le ocurre nada.

Después del Tiroteo: baraja todas las cartas de Mejora de Combate que ha utilizado la Banda enemiga y déjalas debajo del mazo de Mejoras de Combate.

← **[01]** Después de completar tu **RECUPERACIÓN**, la Banda enemiga juega un turno y roba 3 cartas de Distrito aleatorio. Salen Watson, Westbrook y el Distrito Cero; deben resolverse en ese orden.

[02] Siguiendo la prioridad de reclutamiento de los Valentinos, se recluta un Técnico directamente en el Punto de Interés de Watson, y este construye un Dron en ese Distrito. A continuación, en Westbrook se recluta otro Técnico, que construye otro Dron. Como tu Merc ya ocupaba el Punto de Interés de Westbrook, el Técnico enemigo se recluta fuera de este. Por último, como ya no tienen más Técnicos en su reserva, la última unidad que reclutan los Valentinos es un Merc en el Distrito Cero.

[03] Después, se aplican los efectos de la Banda a cada Distrito. El Técnico de los Valentinos **[A]** es la única unidad que hay en Watson, así que la Banda enemiga gana 2 **Reputación** y todas las cartas del mercado de Edgerunners se barajan y se dejan debajo del mazo. En Westbrook hay un Técnico de los Valentinos **[B]** y tú tienes Presencia, lo que significa que debes elegir entre perder 1 recurso o permitir que los Valentinos ganen 3 **Reputación**. A continuación, retira la primera carta de Oportunidad revelada en el mercado. Como parte de su habilidad especial, los Valentinos también ganan 2 **Reputación** por retirar la carta. Por último, debido a que en el Distrito Cero hay un Técnico y un Merc de los Valentinos, se aplican ambos efectos por orden. El Técnico **[C]** te obliga a elegir de nuevo y a retirar la carta de Oportunidad (lo que activa la habilidad especial de los Valentinos). Después, el Merc **[D]** inicia un Tiroteo contra ti y Johnny robará 3.



03

ARGOT DE CYBERPUNK 2077

Las cartas de Historia y los textos de ambientación de este juego suelen emplear argot del universo de *Cyberpunk 2077*. Aquí tienes un práctico glosario de las palabras más habituales:

BENI – *n.* Un forastero (sinónimo: «gaiyin»).

BORG – *n.* Una persona con modificaciones corporales desmedidas.

BURGUI – *adj.* Vulgar, de clase baja (de «burgués»).

CAZADATOS – *n.* Un netrunner.

CHIPEAR – *v.* Implantar ciberware.

CHOP – *n.* Un chip de créditos.

CHUM/CHUMBATA/CHUMBA – *n.* Amigo, colega. Origen: lenguas bantúes.

CIBERESPACIO – *n.* Espacio conceptual en el interior de un ordenador donde tiene lugar la comunicación (por ejemplo, servicios y bases de datos en línea).

CIBERPSICOSIS – *n.* Una aberración psicótica provocada por el uso excesivo de ciberware.

CIBERWARE – *n.* Un implante corporal cibernético/biónico que sustituye o potencia una función corporal concreta.

CLEPTOIDE – *n.* Un ladrón (de «cleptómano»).

CORPO – *n.* Una corporación.

CORPORRATA – *n.* Un empleado de una corporación.

CROMO – *n.* Material empleado para embellecer el aspecto de las cosas, es una referencia genérica al ciberware.

CURRO – *n.* Negocio, chanchullo, delito.

CYLON – *n.* Agente de seguridad corporativo.

DELTA – *v.* Irse o marcharse enseguida; darse prisa.

DRAGA – *adj.* Caro. Origen: húngaro.

DRON – *n.* Máquinas ligeras y ágiles, ideales para la exploración.

EDGERUNNER – *n.* Alguien que vive en la periferia de la sociedad y perpetra actos ilegales.

EDIS – *n.* Eurodólares.

EURODÓLAR – *n.* La moneda comúnmente aceptada en el mundo moderno.

FIAMBRE – *n.* Persona que sufre muerte cerebral, normalmente como resultado de un encuentro con Hielo Negro durante una netrun.

FIXER – *n.* Un corredor de información, intermediario y perista de mercancías ilegales.

FORRAJE – *n.* Término despectivo para referirse a los mercenarios, normalmente utilizado por fixers.

GAIYIN – *n.* Término despectivo para referirse a un forastero (sinónimo: «beni»). Origen: japonés.

GALERÍA-RV – *n.* Un salón de realidad virtual, neurodanzas y videojuegos.

GATO – *n.* Un agente discreto, un fixer. Origen: español.

GEWALT – *n.* Violencia. Origen: alemán.

GOMI – *n.* Basura o desperdicios. Origen: japonés.

GONK – *n.* Un tonto, un idiota o un ingenuo.

HACKEOS RÁPIDOS – *n.* También conocidos como «Daemons», son programas que permiten controlar y alterar los alrededores del usuario.

HIELO – *n.* Electrónica de Contramedidas de Intrusión (del inglés *ICE*, *Intrusion Countermeasures Electronics*); *software* de seguridad.

IA – *n.* Inteligencia artificial, generalmente controlada por una megacorporación.

MATASANOS – *n.* Un cirujano especializado en la implantación de ciberware ilegal o irregular.

MAXTAC – *n.* División táctica policial.

MEDI – *n.* Medicamento, sustancia química.

MERC – *n.* Un experto combatiente a sueldo; un mercenario.

MERCA – *n.* Bienes de contrabando (de «mercancía»).

¿NEH? – *adv.* Una expresión informal que significa «¿no?». Origen: japonés.

NET CERDO – *n.* Un término despectivo para referirse a un agente de NetWatch.

NETRUN – *n.* Una interacción con la Red para hackear fortalezas de datos.

NETRUNNER – *n.* Un experto en el uso de ciberterminales; un especialista en el acceso clandestino y el robo de bases de datos corporativas.

NEURO/NEURODANZA – *n.* Una forma de entretenimiento electrónico e interactivo de realidad virtual.

NOVA – *interj.* Guay, chulo, genial.

PANDILLERO – *n.* Un miembro de una banda.

PINCHO – *n.* Dispositivo de almacenamiento externo.

PIPA – *n.* Arma de fuego.

POLÍMERO DE UN DISPARO – *n.* Una pistola no recargable hecha de polímero plástico de mala calidad. Barata, impredecible y disponible en varios colores.

PREEM – *adj.* Guay, flipante. Derivado de «premium».

PROTO – *n.* Abreviatura de «prototipo».

RAFFEN SHIV/RAFFEN – *n.* Nómadas sociópatas que se dedican al saqueo, el robo y el asesinato.

RED – *n.* Otro término para referirse al ciberespacio.

REP – *n.* Reputación.

RETROVISIÓN 20/20 – *n.* La acción de vigilar la espalda.

SEG – *n.* Segundo.

SINTECOCA – *n.* Cocaína sintética.

SKAYA – *n.* La mafia rusa. Origen: ruso.

STIM – *n.* Cualquier tipo de narcótico estimulante.

SVOLUCH – *n.* Persona sin honor, bastardo. Origen: ruso.

TEC – *n.* Tecnología.

TÉCNICO – *n.* Un especialista tecnológico o cibernético que lleva a cabo trabajos clandestinos.

TERMICOCO – *n.* Un netrunner.

YONO – *n.* Una persona indigna, ruín. Origen: coreano.



ÍNDICE TEMÁTICO



NCPD CONNECTED...

> Activar 011	> Oportunidad 008
_ Activar Mercs 012	_ Tráfico de Neurodanzas 008
_ Activar Netrunners 014	_ Tráfico de Ciberware 008
_ Activar Técnicos 013	_ Tráfico de Armas 008
_ Comodín 016	> Perder unidades..... 007
_ Construir una Base 015	> Presencia y Dominio 009
_ Mejorar una carta de Combate 016	> Punto de Interés (PdI) 009
> Bandas 006	_ Fixer 009
> Base 015	_ Fortaleza de datos 009
> Carta de Combate 008	_ Negocio 009
_ Cartas de Combate iniciales 010	> Reclutamiento..... 017
_ Carta de Mejora de Combate 016	> Recuperación..... 016
> Convertir unidades 007	> Recurso 008
> Disco de Acción 011	_ Contrabando 008
> Distrito 005	_ Eurodólar 008
_ Recompensas de Distrito 005	_ Secretos corporativos 008
> Dron..... 007	> Reputación 005
> En juego 008	> Retirar de la partida..... 008
> Especialista..... 007	> Riesgo de profundidad ... 005
> Historia 017	> Tiroteo 012
_ Epílogos 017	> Unidad aliada..... 007
> Miniatura 003	> Unidad básica..... 006
> Movimiento 007	_ Edgerunner 007
> Night City 003	_ Merc 006
	_ Netrunner 006
	_ Técnico 006
	> Unidad enemiga 007

CRÉDITOS

DISEÑO: Andrea CHIARVESIO, Eric M. LANG, Alexio SCHNEEBERGER, Francesco RUGERFRED SEDDA

DESARROLLADOR PRINCIPAL: Francesco RUGERFRED SEDDA

DESARROLLO: Marco LEGATO, Alexio SCHNEEBERGER

PRODUCTOR PRINCIPAL: Kenneth TAN

PRODUCCIÓN: Thiago ARANHA, Marcela FABRETI, Guilherme GOULART, Rebecca HO, Isadora LEITE, Aaron LURIE, Thiago MEYER, Shafiq RIZWAN, Gregory VARGHESE

DIRECCIÓN DE ARTE: Mathieu HARLAUT

ARTE: BIG CHILD CREATIVES, Saeed JALABI, Stefan KOPINSKI, Karl KOPINSKI, Paolo PARENTE, RIPECONCEPTS, Cos KONIOTIS, Pedram MOHAMMADI

DISEÑADOR GRÁFICO PRINCIPAL: Gabriel BURGHI

DISEÑO GRÁFICO: Max DUARTE, Matteo CERESA, Júlia FERRARI

DIRECCIÓN DE MODELADO: Mike McVEY, Paolo PARENTE

MODELADO: BIG CHILD CREATIVES, Arnaud BOUDOIRON, Edgar RAMOS, Yannick HENNEBO, Aragorn MARKS, Thierry MASSON, Irek ZIELIŃSKI

INGENIERÍA DE MODELADO: Vincent FONTAINE

RENDERIZACIÓN: Edgar RAMOS

REVISIÓN: Robert FULKERSON, Jason KOEPP, Adam KRIER

EDICIÓN: David PRETI

TRADUCCIÓN: Carlos LOSCERTALES MARTÍNEZ

REVISIÓN DE LA TRADUCCIÓN: Joaquín C. MARTÍN-RAYO

LICENCIAS (CD PROJEKT RED): Rafał JAKI, Jan ROSNER, Kacper ULLMANN, Dawid KOWAL, Robert MALINOWSKI, Marcin ŁUKASZEWSKI, Ryan BOWD, Marcin MOMOT, Dominika BURZA, Christine FARMER, Paweł MIELNICZUK, Przemysław JUSZCZYK, Patrick MILLS, Amir GHAREAGHADJE, Magdalena DRAŹEK, Ben LOW, Aliona VALCHEUSKAYA, Magdalena DARDA-LEDZION

PRUEBAS DE JUEGO: Diego Edoardo ANDRUETTO, Lorenzo ARETINI, Maria Chiara BAGLI, Claudio BAGLIANI, Lynn BARATELLA, Giacomo BARBINI, Luca BARRA, Mattia BELLETTI, Ercole BELLONI, Marcello BERTOCCHI, Andrea BIANCHIN, Luca BOBBIO, Simone BONETTI, Franca BORELLA, Andrea BORLERA, Lorenzo BOZZI, Francesco CALIGIURI, Lorenzo CAPPELLO, Pietro CAPURRO, Claudia CARBONARA, Matteo CARIONI, Julie CARPINELLI, Osiride Luca CASCIOLI, Elisa CASTELLANO, Daniele CATALDO, Alessia CAVIGLIA, Daniele CECCARELLI, Marco CERIBELLI, Massimiliano CHERICHI, Marta CIACCASASSI, Alfredo Magiur CIBRARIO, Renato CIERVO, Salvatore CIRINA, Daniele CODEBÒ, Andrea COLLORAFI, Silvio COLOMBINI, Federico COSTA, Christian COSTANZO, Alessandro CUNEO, Damiano D'AGOSTINO, Luca DE CRISTOFARO, Alessandra DELUCA, Riccardo DE STEFANO, Rocco DEREVIZIS, Marco FARINA, Andreas SAUR FELDSTEDT, Lani FELDSTEDT, Ugo FERAUD, Luca FOLINO, Andrea FOLINO, Roberto FRANCO, Ivano FRANZINI, Luca FUOCO, Noah GALLEANO, Salvatore GAMBUZZA, Esteban GARBIN, Paolo GIAMPIETRUZZI, Fabio GIANNACE, Andrea GIOIA, Omar GOLINELLI, Marco GOGLINO, Alex GRISAFI, Paolo GUIOT, Christoffer Alexander KRAKOU, Fabio LAMACCHIA, Matteo LANA, Alessandro LICHETTA, Viola LODATO, Salvatore LUCIFORA, Paolo MALACARNE, Diego MANIERO, Marco MANTOANELLI, Jaime MONEDERO MARCH, Emanuele Maria MAZZONI, Marco MEINA, Andrea MEZZOTERO, Manuel MONTINI, Ilario MORESCO, Dario MORICONE, Michele MOROSINI, Stefano MOSCARDINI, Davide NALIN, Francesca NEGRI, Gessica NISI, Alexandru OLTEANU, Stefano PADOVANI, Andrea PALA, Marta PALVARINI, Pierpaolo PAOLETTI, Luca PARRI, Nicola PATTI, Riccardo PELLE, Davide PERUZZI, Angelica PESARESI, Riccardo PINNA, Giovanni PITOCCO, Lorenzo PONTI, Federico PONTI, Federico PROVAGGI, Enrico REBUFELLO, Andrea ROBBIANI, Luciano ROGGERO, Giovanni RUBINO, Paolo RUFFO, Valentina SACCO, Giorgio SAFFIRIO, Mirko SAPORTITA, Fiorenzo SARTORE, Matteo SASSO, Andrea SBRAGIA, Elia SCARAVELLI, Beatrice SGARAVATTO, Mads SØNDERSTRUP, Ivano SCOPPETTA, Giuseppe SPISSU, Riccardo STINCONI, Rocco Luigi TARTAGLIA, Emanuele TOMASSETTI, Alberto TONDA, Luca TONETTI, Donata TUMINO, Francesco UBBIALI, Marco VALTRIANI, Luca VASSALLI, Walter VENOSO, Roberto VILLA, Federico VITONE, Francesco ZANI, Emanuele ZULIAN, Andrea ZULIANI.



CD PROJEKT RED®

© 2023 CMON GLOBAL LIMITED, TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. Prohibido reproducir ninguna parte de este producto sin permiso expreso. CD PROJEKT®, Cyberpunk® y Cyberpunk 2077® son marcas comerciales registradas de CD PROJEKT S.A. © 2023 CD PROJEKT S.A. Todos los derechos reservados. Todos los demás derechos de autor y marcas comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios. CMON y el logotipo de CMON son marcas comerciales registradas de CMON Global Limited. Manufacturado por: CMON Global Limited: 201 Henderson Road #08-01, Singapur 159545. Representante autorizado: Asmodee Group: 18, rue Jacqueline Auriol-Quartier Villaroy-BP 4011978041 Guyancourt Cedex-Francia. El contenido puede variar del que aparece en las imágenes. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Santiago, Chile. Las miniaturas y los componentes de plástico se incluyen montados y sin pintar. Fabricado en China.

RESUMEN DEL TURNO

ACTIVACIÓN O RECUPERACIÓN

ACTIVACIÓN

Gasta 1 o 2 discos de Acción.



ACTIVAR MERCES

Mueve tantos Mercs como quieras. Después, puedes iniciar un Tiroteo en 1 Distrito:

01 Intercambia unidades enemigas por Mercs aliados en tantos Pdl del Distrito como quieras.

02 Todos los jugadores que participen en el Tiroteo juegan 1 carta de Combate boca abajo.

03 Se revelan las cartas de Combate (se activan los **EFFECTOS ESPECIALES: REVELAR**).

04 Se compara la de cada jugador (se activan los **EFFECTOS ESPECIALES: COMPARAR**).

05 Los jugadores que no tengan la más alta pierden 1 unidad en el Distrito (se activan los **EFFECTOS ESPECIALES: BAJAS**).

06 Se comprueban las cartas de Combate jugadas por si se cumplen las condiciones de Reputación.

07 Las cartas de Combate jugadas se descartan en una pila de descarte personal.

FINAL DEL TIROTEO: si un jugador ha gastado su última carta de Combate, recupera todas las cartas gastadas de su pila de descarte.



ACTIVAR TÉCNICOS

Mueve tantos Técnicos y Drones como quieras. Después, elige entre:

+ Aprovechar 1 Oportunidad si controlas un Punto de Interés de Negocio .

O BIEN

+ Contratar a 1 Edgerunner si controlas un Punto de Interés de Fixer .



MEJORAR UNA CARTA DE COMBATE

01 Gasta 1 .

02 Mira 2 cartas de Mejora de Combate, elige cuál te quedas y deja la otra debajo del mazo de Mejoras de Combate.

03 Elige 1 carta de tu nueva mano (no de la pila de descarte) y retírala de la partida.



ACCIÓN COMODÍN

Realiza cualquier otra acción.



ACTIVAR NETRUNNERS

Mueve tantos Netrunners como quieras. A continuación, inicia una Netrun:

01 Ganas 1 por cada Pdl de Fortaleza de datos que controles.

02 Avanza cierto número de casillas por la Red, entre 1 y el número de Netrunners aliados en juego.

03 El jugador puede aplicar el efecto de la casilla alcanzada.

04 Tira los dados de NetWatch. Si el resultado es menor o igual que el Riesgo de profundidad de NetWatch para ese nivel, aplica las consecuencias.

05 Si el marcador de Red ha llegado a la última casilla del medidor de Red, vuelve a colocarlo en la primera.



CONSTRUIR UNA BASE

Gasta 2 para construir una Base en un Distrito en el que no tengas ninguna. A continuación, gana la Reputación indicada en la casilla del tablero de Banda en la que estaba la ficha de Base.

FINAL DEL TURNO DE ACTIVACIÓN

Al final de una **ACTIVACIÓN**, repón las cartas de los mercados de Oportunidades y Edgerunners si es necesario.

RECUPERACIÓN

01 Devuelve todos los discos de Acción a la zona de **ACTIVACIÓN** de tu tablero de Banda.

02 Obtienes todas las recompensas de aquellos Distritos en los que tu Banda tenga Dominio. Obtienes 1 recompensa de aquellos Distritos en los que tu Banda solo tenga Presencia.

03 Recluta 1 unidad por cada Base que tu Banda tenga en juego.