

NIGHT CITY TAROT

Our partners at CD PROJEKT S.A. produced Major Arcana images for **Cyberpunk 2077**, and they were so cool that they inspired us to incorporate the Major Arcana into **Cyberpunk RED** through this subsystem. Thanks to them for letting us borrow the images for **Night City Tarot!**

NIGHT CITY TAROT PLAYTESTERS

James "ELH" Adams, Jared Barnes, Jason Becker, Iceo (M.K) Bergins, Manuel Cáceres, Naomi Calhoun, Catboomer, CCDM, John Cochran, Sasho Coates, Nehemiah Cox, Cyberpark, Dannyb, Kevin Diehl, DomTom, Fantoche, Luke "Big Baz" Gaffney, Phillip Gleason, Gormarius, Victor Gonzalez, Shawn Gregory, Robert "GrimmeDev" Grimes, Stephen Henderson, April Hergert, Gabriel Huppenbauer, Karolka "FoxyMama" Kmieć, Paul Khalifé, LuiLu92, Don Northness, Marco Palmieri, Ian Pierson, Benji Rai, Jason Rand, Joe Random, Victor Romero, George Saghbene (CFGEXTREME), Sebastian, Galen Shila, Nathan Garry Skole, Tavner, TexasKeke, TheSlovak, John "Dryss" Trezze, Twizt, Sage Whitney, Wisp.

WHAT IS THIS?

"Night City Tarot" es un nuevo subsistema opcional para mejorar el combate en "Cyberpunk RED" introduciendo nuevas y raras Heridas Críticas y resultados, proporcionando momentos climáticos y sacudiendo la dinámica del juego.

HOW DO I USE IT?

Usar "Night City Tarot" es sencillo. Solo necesitas las 22 cartas de los Arcanos Mayores de una baraja de Tarot estándar, que se enumeran a continuación. Desde un punto de vista mecánico, también es simple.

Cada vez que se obtengan tres o más dados con un resultado de 6 al lanzar los dados de daño en un Ataque Cuerpo a Cuerpo o Ataque a Distancia, saca la carta superior de tu baraja del Tarot de Night City y aplica sus efectos tal como se indican en lugar de una Herida Crítica típica.

Sin embargo, existen dos condiciones:

Primero, solo saca una carta si el Ataque es contra un único objetivo. Nunca saques una carta para granadas, cohetes u otros Ataques con un área de efecto.

Segundo, solo saca una carta si tanto el atacante como el defensor son capaces de sufrir Heridas Críticas. Por ejemplo, no saques una carta si uno de los combatientes involucrados en el Ataque es un dron.

Muchos de los efectos de las cartas del Tarot de Night City infligen Heridas Críticas. Cuando una carta inflige múltiples Heridas Críticas, cada Herida causa 5 puntos de daño adicional directamente a los Puntos de Golpe a menos que se indique lo contrario. Después de resolver el efecto de la carta, coloca esa carta en la parte inferior de la baraja y guarda la baraja, ya que solo se puede sacar una carta del Tarot de Night City por sesión de juego.

Una última cosa... después de la primera extracción, no mezcles la baraja hasta que la campaña haya experimentado cada carta una vez... ocurren cosas malas cuando tientas al destino.

(0) THE FOOL / EL LOCO



El Loco regresa al principio de su viaje gracias a un golpe de suerte.

Efecto: Todo el Ciberequipo de la víctima queda KO durante una hora. Los cibermiembros que quedan KO actúan de la misma manera que sus contrapartidas de carne cuando han sido amputadas, pero todavía cuelgan laxos. Si esto deja al objetivo sin capacidad para sentir a un oponente, cualquier tirada sufre un modificador adicional de -4, como si estuviera a oscuras.

Si la víctima no tiene Ciberequipo, sufre un Crítico Objeto Extraño y pierde 3d6 de Humanidad.

(I) THE MAGICIAN / EL MAGO



Una batería genera fuego a través del poder del Mago.

Efecto: El DJ selecciona una de piezas de Ciberequipo de la víctima. Esa pieza se destruye (con posibilidad de reparación). Además, la víctima está en llamas con intensidad letal (p. 180).

Si la víctima no tiene Cyberequipo, ahora Está en Llamas intensidad Letal y una de sus armas usadas o empuñadas falla, lo que requiere una acción para arreglarla antes volver a usarla.

(II) THE MAGICIAN / EL MAGO



La Suma Sacerdotisa guarda el secreto de envenenar con metralla.

Efecto: La víctima sufre Herida Crítica de Objeto Extraño, excepto que en lugar de volver a sufrir Daño Adicional cada vez que se mueva más de 4 metros a pie en un Turno, debe superar una tirada de Habilidad Resistir Tortura/Drogas DV 15 o sufrir 3d6 de daño directamente a sus Puntos de daño.

(III) THE EMPRESS / LA EMPERATRIZ



La Emperatriz reparte bendiciones de manera equitativa entre los ataques de sus hijos.

Efecto: Los tres próximos Ataque exitosos contra un único oponente infligen Heridas Críticas, sin importar lo que digan los dados.

Esto se aplica a las Armas Ligeras de Combate Cuerpo a Cuerpo, pero no a Biotoxinas, Venenos, o armas que normalmente son incapaces de causar una Herida Crítica.

(VI) THE EMPEROR / EL EMPERADOR



El Emperador otorga al Jugador el poder para dar forma a la narrativa.

Efecto: El DJ selecciona un jugador para elegir una Herida Crítica de la tabla Cabeza (p. 188) y otra de la tabla Cuerpo (p. 187). La víctima sufre ambas Heridas Críticas.

(V) THE HIEROPHANT / EL HIEROFANTE



El Hierofante trae regalos, pero exige un sacrificio a la tradición.

Efecto: El Ataque hace el doble daño después de tener en cuenta la armadura y cualquier multiplicador. Si fue realizado con un arma, queda destruida irremediabilmente.

(VI) THE LOVERS / LOS AMANTES



Los Amantes acercan aún más a los combatientes.

Efecto: Este Ataque golpea ahora en la cabeza, incluso si originalmente se apuntaba a otro lugar. Además, si fue un Ataque Cuerpo a Cuerpo lo que hace sacar a Los Amantes, la víctima se considera el defensor en un Agarrón con el atacante.

(VII) THE CHARIOT / EL CARRO



El Carro ofrece el control necesario para golpear con precisión.

Efecto: El Ataque encuentra una fortuita debilidad en la armadura del objetivo. La localización dañada de la armadura de la víctima se reduce en 5 puntos adicionales, incluso si el Ataque no la penetró.

(VII OR XI) JUSTICE / JUSTICIA



La Justicia llega para ofrecer una claridad y verdad visceral.

Efecto: El Ataque deja sin aliento a la víctima. Durante el próximo minuto, sufre una penalización de -5 en las Tiradas de Evasión contra Ataques Cuerpo a Cuerpo, y no puede esquivar los Ataques a Distancia.

DATA

El orden y los nombres de los Arcanos Mayores pueden cambiar de una baraja a otra. Una de las alteraciones más comunes implica intercambiar las posiciones de las cartas de la Fuerza y la Justicia. Más adelante en este artículo, hemos incluido dos versiones de cada carta para que puedas personalizar la baraja según tus preferencias.

(VIII O XI) STRENGTH / FUERZA



La Fuerza potencia un ataque con una fuerza abrumadora.

Efecto: El Ataque inflige 25 puntos de daño adicionales. Este daño adicional se suma al daño obtenido en los dados antes de restar la resistencia de la armadura y/o calcular cualquier multiplicador.

(XII) THE HANGED MAN / EL AHORCADO



El Ahorcado significa sacrificio.

Efecto: La víctima cae al suelo y sufre las Heridas Críticas Lesión de Columna y Latigazo Cervical.

(IX) THE HERMIT / EL HERMITAÑO



El Ermitaño te invita de forma contundente a un viaje interior.

Efecto: La víctima sufre la Herida Crítica "Ojo Perdido" dos veces, pero la penalización solo se aplica una vez. Si esto deja al objetivo sin la capacidad de percibir a un oponente, cualquier Tirada de habilidad sufre un -4, como si estuviera a oscuras.

(XIII) DEATH / LA MUERTE



La Muerte está siempre presente, repentina, inevitable y eternamente transformadora.

Efecto: La víctima debe realizar de inmediato un solo Tiro de Salvación de Muerte. Si falla, queda reducida a 0 Puntos de Vida y queda inconsciente durante un minuto. Al recobrar la conciencia, la víctima recupera por la experiencia 3d6 Puntos de Humanidad (hasta su máximo de Humanidad).

(IX) WHEEL OF FORTUNE / RUEDA DE LA FORTUNA



La Rueda gira con fuerzas fuera del control humano.

Efecto: El Ataque se descontrola. Si era un Ataque a Distancia, el DJ determina al azar un nuevo objetivo. Si era un Ataque Cuerpo a Cuerpo, la persona que hizo que se sacara la Rueda de la Fortuna cae al suelo, y el

Ataque se considera un fallo. Cualquier arma utilizada para realizar el Ataque presenta un mal funcionamiento, que requiere una Acción para arreglarla antes de poder ser utilizada nuevamente.

POR SUPUESTO QUE **YO CREO** EN EL DESTINO. NO PUEDES FABRICAR UN ARMA SUFICIENTEMENTE GRANDE PARA **MATAR** A LA TRIPLE DIOSA Y NO PUEDES PROHIBIR SU EXISTENCIA, NO IMPORTA CUANTO SE ESFUERCEN LAS CORPORACIONES. POR CIERTO, ME DEBES 100€ POR TU LECTURA.

— BRIGHID BRIGHTCHILD,
SACERDOTISA DEL CLAN DE LA TRIPLE LUNA

[XIV] TEMPERANCE / TEMPLANZA



La Templanza requiere una elección para la cual encontrarás tu propio significado.

Efecto: La víctima elige una extremidad para sufrir una Herida Crítica de Amputamiento y luego elige una extremidad diferente para sufrir una Herida Crítica de Rotura.

[XV] THE DEVIL / EL DIABLO



El Diablo existe para representar y castigar tu miedo y exceso.

Efecto: Este Ataque ahora impacta en la cabeza, incluso si originalmente iba dirigido a otro lugar. Además, la víctima sufre las Heridas Críticas de Lesión Cerebral y Oído Perdido.

[XVI] THE TOWER / LA TORRE



Un desastre que revela una resistencia oculta cuando cae.

Efecto: La víctima sufre las Heridas Críticas de Cráneo Fracturado, Traquea Aplastada y Latigazo Cervical, pero no se inflige Daño Adicional. Durante una hora, la víctima no puede sentir dolor y puede ignorar los efectos del Estado de Herida Grave

[XVII] THE STAR / LA ESTRELLA



La Estrella representa un ataque en el que puedes confiar.

Efecto: Si la Estrella fue sacada debido a un Ataque a Distancia, impacta en el primer objetivo, atraviesa y rebota otro enemigo dentro de 20m, elegido por el DJ. Si no hay un más enemigos, el rebote impacta nuevamente en el objetivo original.

Este Ataque de rebote siempre acierta y lo hace en el cuerpo. Lanza nuevo daño para este Ataque. Si La Estrella fue sacada debido a un Ataque Cuerpo a Cuerpo, la víctima sufre las Heridas Críticas de Costillas Rotas y Pulmón Colapsado.

[XVIII] THE MOON / LA LUNA



La Luna brilla sobre un ataque feroz nacido del instinto primario.

Efecto: La víctima sufre Herida Crítica de Objeto Extraño dos veces, una en el Cuerpo y otra en la Cabeza. Si La Luna fue sacada por un Ataque Cuerpo a Cuerpo realizado con un arma, esta queda atascada en el cuerpo de

la víctima y el atacante queda desarmado.

[XIX] THE SUN / EL SOL



La Luna brilla sobre un ataque feroz nacido del instinto primario.

Efecto: La víctima sufre Herida Crítica de Objeto Extraño dos veces, una en el Cuerpo y otra en la Cabeza. Si La Luna fue sacada por un Ataque Cuerpo a Cuerpo realizado con un arma, esta queda atascada en el cuerpo de

la víctima y el atacante queda desarmado.

[XX] JUDGEMENT / EL JUICIO



El Juicio es un doloroso despertar del que es posible que no te recuperes.

Efecto: La víctima sufre la Herida Crítica de Dedos Aplastados en una de sus manos y la Herida Crítica de Mano Amputada en la otra mano.

[XXI] THE WORLD / EL MUNDO



El Mundo pone todo en perspectiva en un momento de comprensión.

Efecto: El personaje que hizo que se sacara El Mundo puede jugar un Turno adicional después de este. Durante ese Turno adicional, recibe un bono de +5 a cualquier Tirada de

Habilidad, ignorando los efectos negativos de todos los Estados y no tiene que tirar Salvación contra Muerte si está Herido de Muerte.

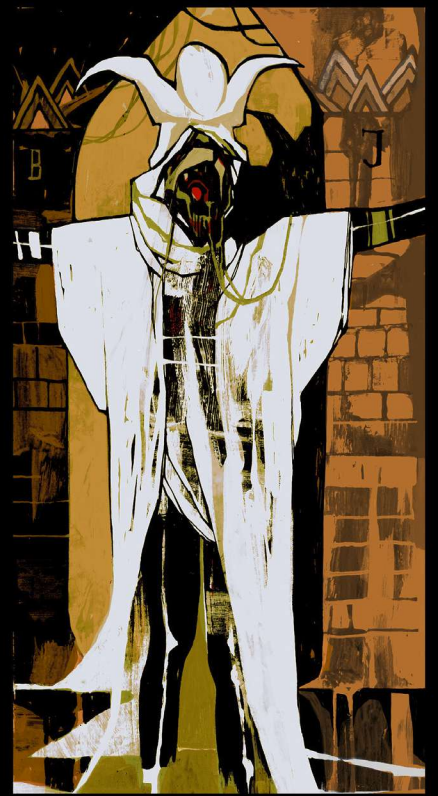




(O) THE FOOL



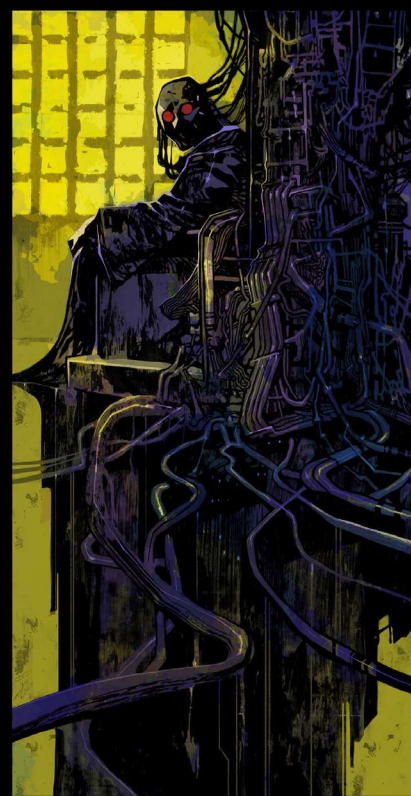
(I) THE MAGICIAN



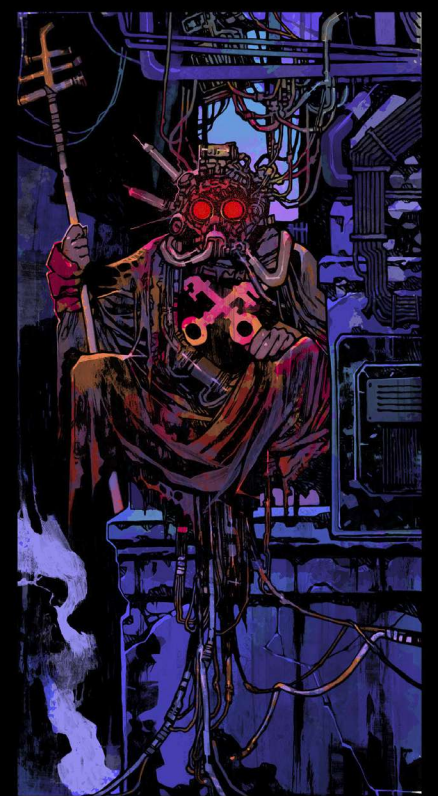
(II) THE HIGH PRIESTESS



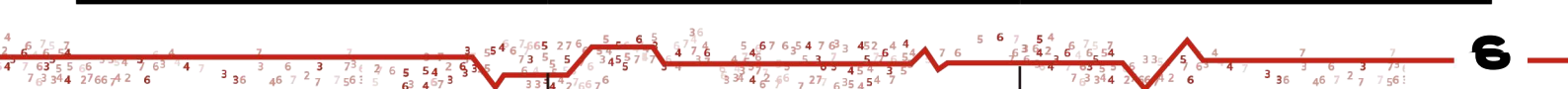
(III) THE EMPRESS



(IV) THE EMPEROR



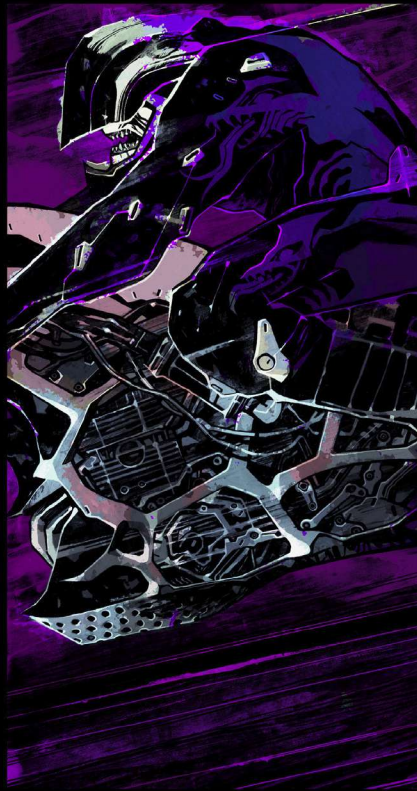
(V) THE HIEROPHANT



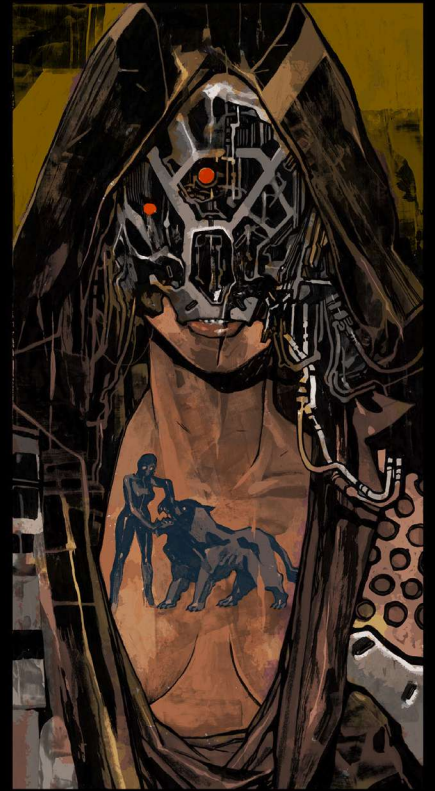




(VI) THE LOVERS



(VII) THE CHARIOT



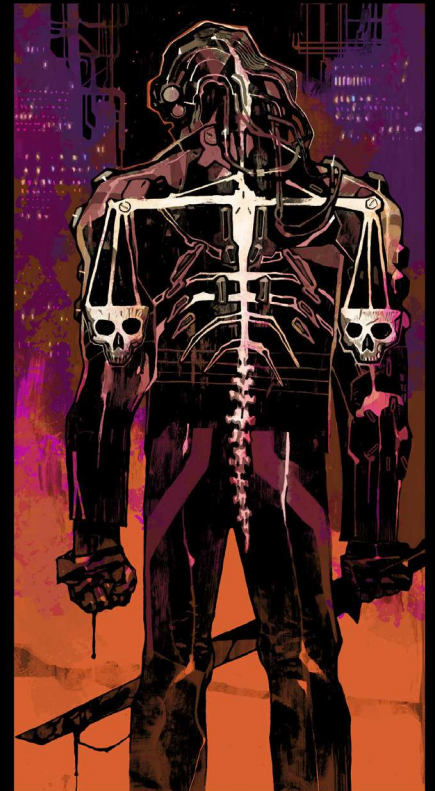
(VIII) STRENGTH



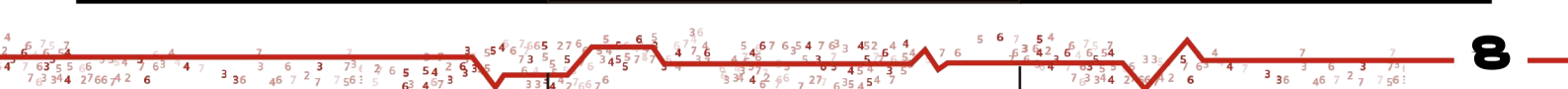
(IX) THE HERMIT

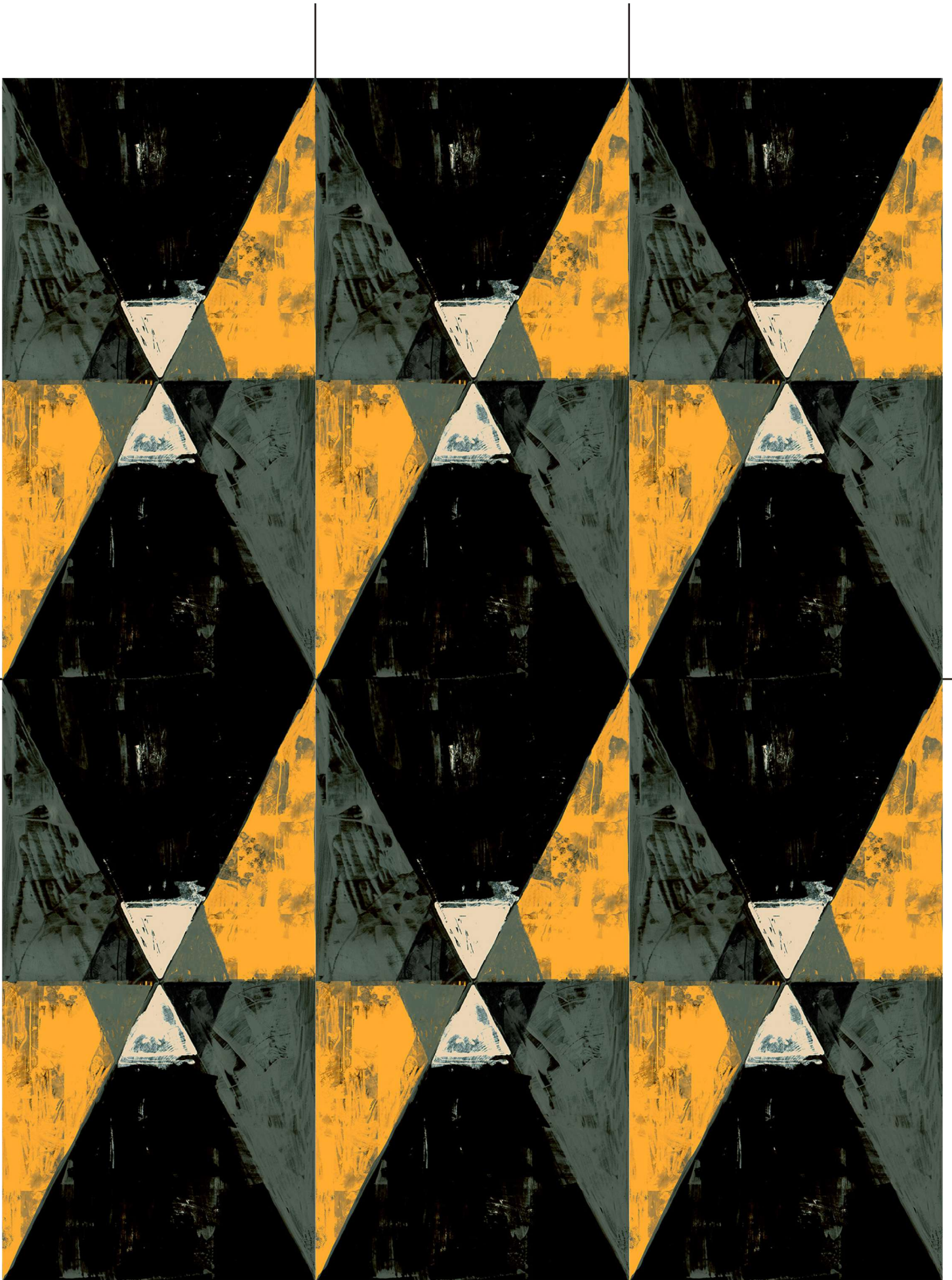


(X) WHEEL OF FORTUNE



(XI) JUSTICE

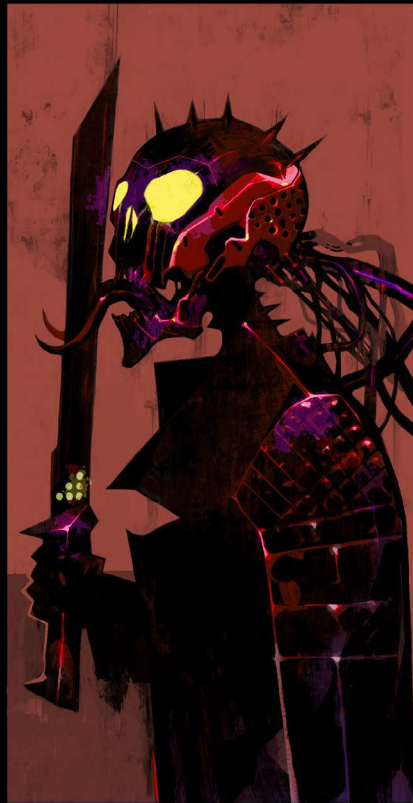




© 2021 CD PROJEKT S.A. All rights reserved. For personal use only, commercial use is strictly prohibited.



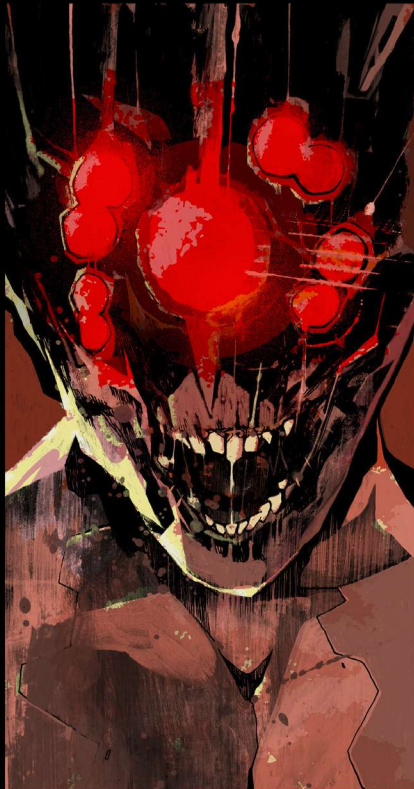
(XII) THE HANGED MAN



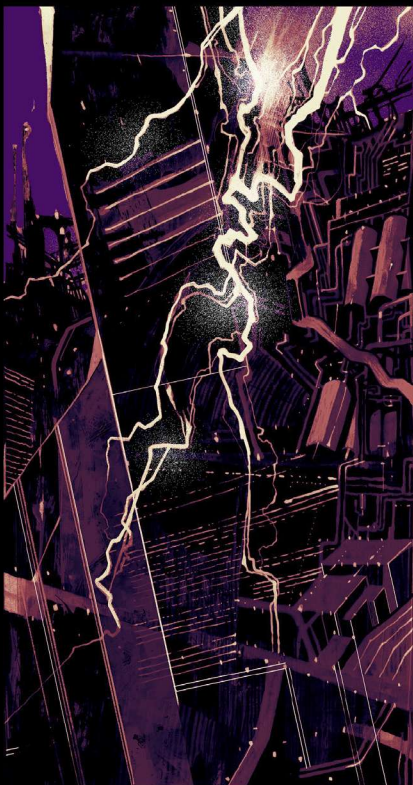
(XIII) DEATH



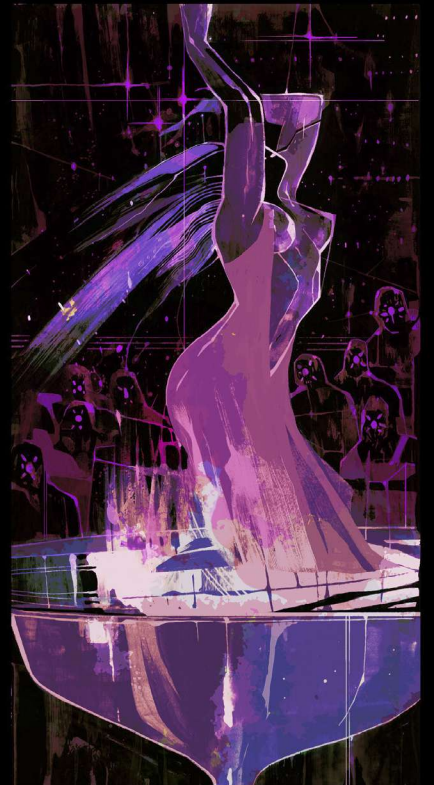
(XIV) TEMPERANCE



(XV) THE DEVIL



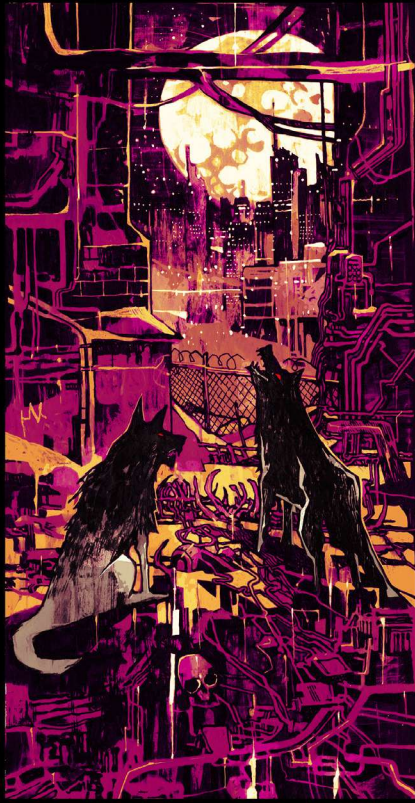
(XVI) THE TOWER



(XVII) THE STAR



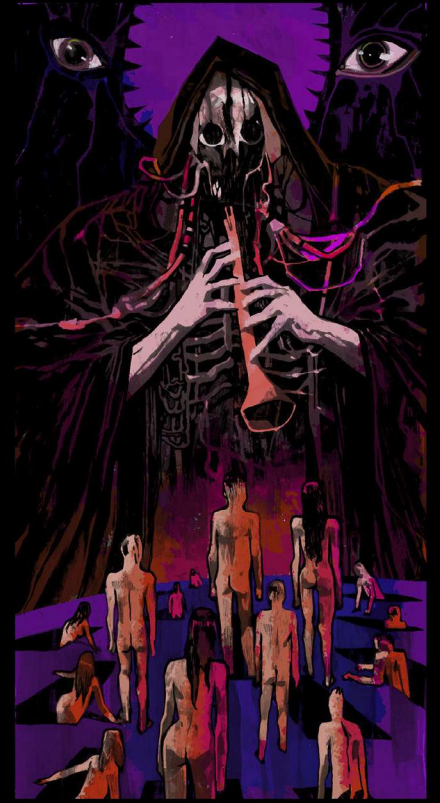
Las dos cartas en la parte inferior derecha de esta página son duplicados de La Justicia y La Fuerza, numeradas como lo hicieron en antiguas barajas. Incluir una sola copia de estas cartas en tu baraja.



(XVIII) THE MOON



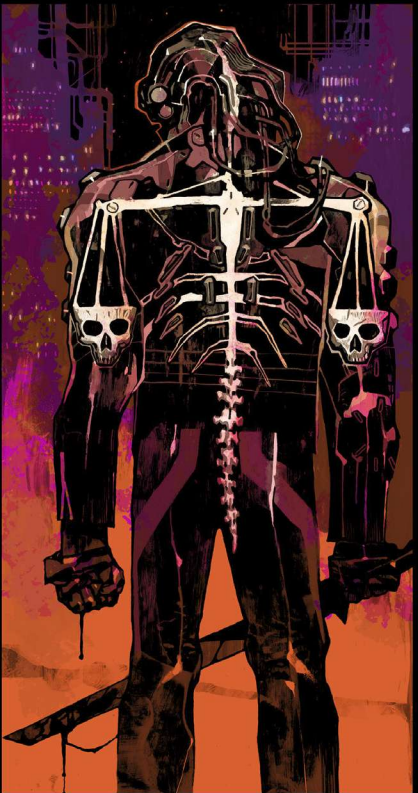
(XIX) THE SUN



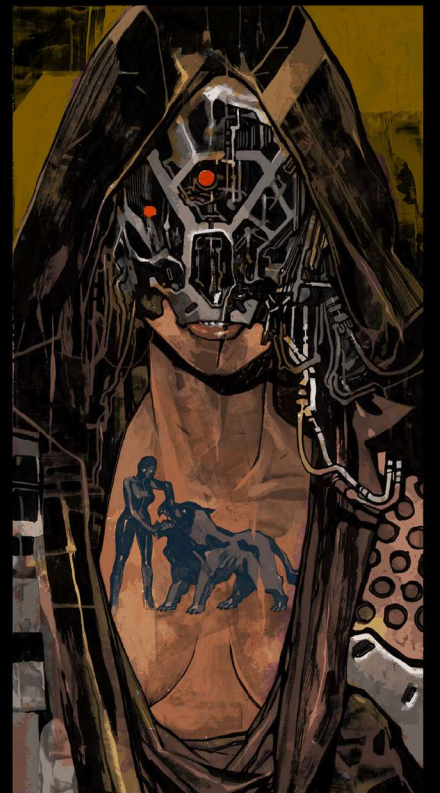
(XX) JUDGEMENT



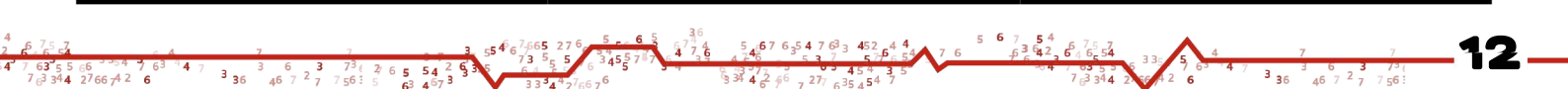
(XXI) THE WORLD

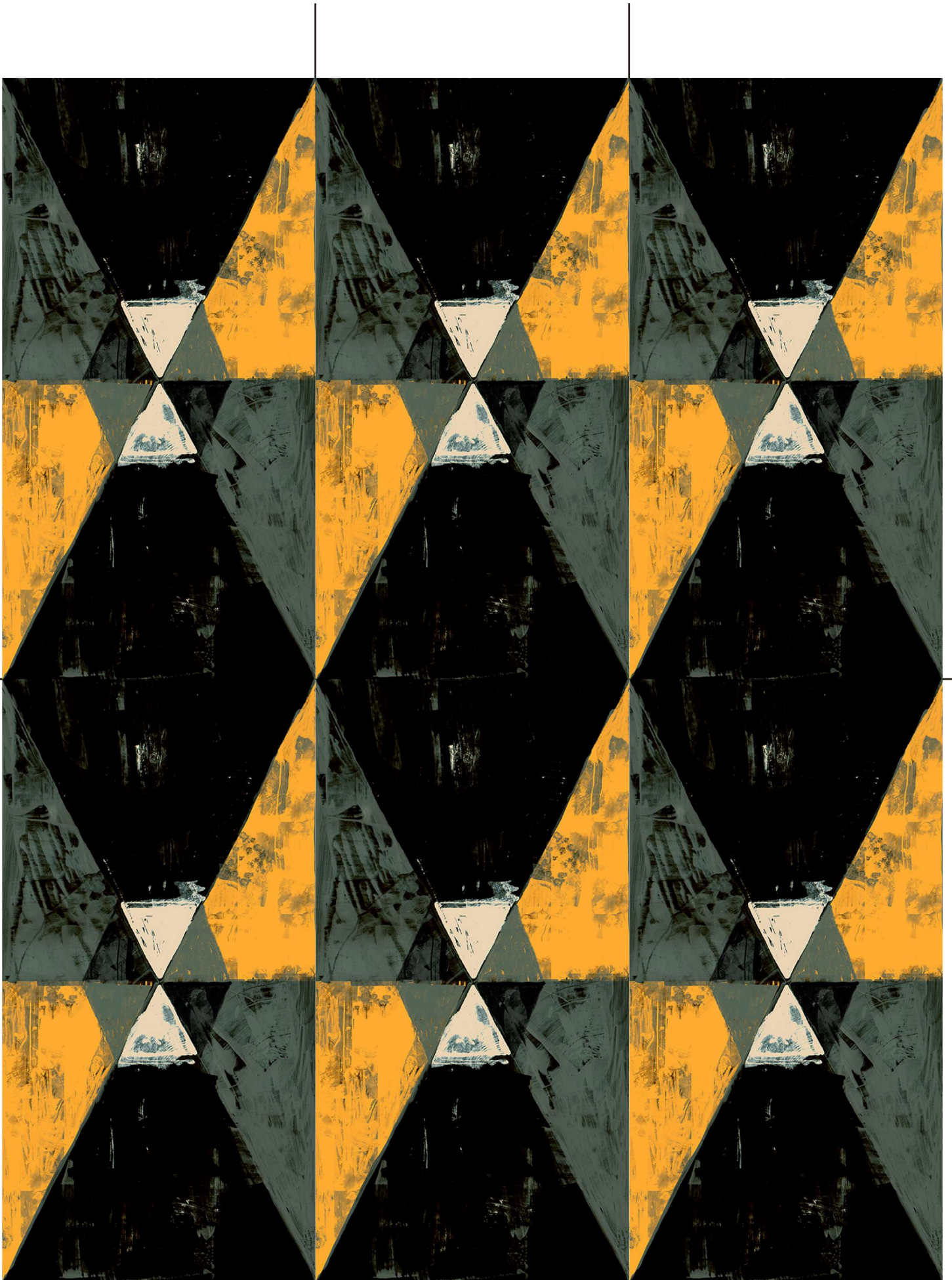


(VIII) JUSTICE



(XI) STRENGTH





4 6 7 5 7
4 7 6 3 5 5 6 7 6 3 4 7
7 3 3 4 2 7 6 6 4 2 6
3 3 6 4 6 7 2 7 7 5 6 1 5
3 5 4 6 7 6 5 2 7 6 5 5 6 5
7 3 5 5 6 3 4 5 5 7 7 3 4
3 3 4 1 2 6 6 7 6
3 6
4 7 6
5 6 7 6 5 4 7 6 3 4 5 2 4 4
7 6 5 6 7 3 4 5 6 5
5 6 7 5 4
6 3 4 2 6 6 5 4
7 6 3 3 3
5 6 7 5 4
7 6 3 3 6 4 7 3 6 2 7 1
3 3 6 4 6 7 7 7 5 6 1