

-----40174-----

TOMBSTONE 10:22 AM del 01/09/2116

Un día idéntico al de ayer y muy probablemente idéntico al de mañana. 43°C, viento leve, humedad del 0% y niveles de radioactividad aceptables para no despertar con un cáncer mañana.

El Marshall Treepsmith abre una lata sin etiqueta de algo parecido a carne estofada, o comida de perro, aunque si fuese comida de perro, Scooby ni se ha inmutado. Puede que sus sensores olfativos estén dañados, desconfigurados, o que realmente sea estofado.

El Marshall se sienta en un taburete de la oficina, hinca una cuchara con mango de plástico en la carne pringosa y comienza a meterse cucharadas en la boca. Para un instante para agarrar un palo de escoba del suelo y usarlo como pulsador del botón de una vieja tele plana que se enciende lentamente. Primero se oyen voces enlatadas, luego van haciéndose formas en la oscuridad de la pantalla y al final se ven las noticias de AZ1, el canal estatal. Una reportera jovencita, de aspecto punk y pelo tintado, retransmite los resultados de la última velada de robo boxeo en el estadio Solar de Phoenix.

- "Vaya pintas de bruja tiene la niñata. Putos hípies de los cojones, dando las noticias sin corbata ni falda, el mundo que nos ha quedado es una puta mierda sin valores..."

Treepsmith se pedorrea y continúa

- "Has visto?" - Chilla dirigiéndose al ayudante - "vaya putas pintas. Pelo de colores, gomina, leotardos rotos... Puajh... No la distinguiría de un puto saqueador ni de una puta cockera de Tucson. Si entrase por la puerta de esta comisaría... Bang!!!" - El Marshall se gira sobre el taburete mirando a la entrada y finge un movimiento de desenfunde con la cuchara en la mano salpicando caldo al suelo - "al piso, entre ceja y ceja"

El jefe de la oficina del sheriff se vuelve a girar a mirar la tele y dice

- "Hostias tú, Tritura Bits ha molido a Purple Wire!!" - Entonces suena el rasposo y estático ruido de la emisora de la oficina.- "Atención, atención. La Guardia Nacional de Nuevo Mejico y los Marshall de Las Cruces avisan a los Rangers de Arizona y la Guardia Nacional del estado. El Rado Expresso está sufriendo un asalto por un numeroso grupo de pandilleros, identificados como Revenants. Hemos interceptado a varios, pero continúan el asalto al tren blindado de alta velocidad a propulsión a sólo 90 kms de atravesar la frontera estatal con Arizona. La jurisdicción a partir de allí en las vías queda en sus manos. Usen todo el equipo pesado del que dispongan. Son numerosos y bien armados"

Treepsmith se levanta de un salto torpe, se sube los pantalones y dice - "A que esperas cojones? Al fin un buen baile de final de curso!! Escucha mierdecilla, avisa ya mismo a esa pandilla de gilipollas armados que tenemos por patrulla vecinal, van a hacernos falta.

Reúnelos en el garaje, vamos a sacar de paseo el regalito del gobernador McGyver "

Los PJs pueden juntarse equipados y a la carrera en la puerta hidráulica de metal aboyado y mal pintado del garaje de la comisaria, cuando hayan hecho sus preparativos. Entonces la puerta chirría y comienza a elevarse, traqueteando y soltando arena pegada, y oyen el rugir del motor en su interior. Un vehículo blindado de asalto ligero BMW Z2. El Marshall Treepsmith, con la camisa del uniforme bien metida por dentro de la cintura, un rifle de asalto a la espalda y el sombrero bien enroscado, se retira sus gafas polvorientas de patrullero, y permite al sol provocar un destello en sus módulos cibernéticos de visión de segunda generación, acoplados en unas cuencas sin párpados en esa cara manchada y descolorida por el efecto de la radiación. - "La momia de McGyver autorizó en los últimos presupuestos del condado esta monada para TOMBSTONE tras los logros de nuestra heroica oficina los

últimos 2 meses con esos narcos mejicanos y con ese puto superordenador militar folla indias. Ahora caballeros, monten en sus cacharos de segunda y síganme si pueden, vamos a joder a esos maricones chupasangres de Nuevo Mejico y a rescatar el tren como en una puta peli de Ronald Reagan!"

SPOILERS: Compañero director de juego, vamos a resumir de que va la partida, cuales son los objetivos, y que podría salir totalmente diferente a cómo lo "planeé" debido a las "brillantes ideas" de los Pjs, con una partida testada como ejemplo.

El tema del asalto al tren es una introducción, hoy empezamos con acción pura y dura, vehículos, disparos y tiradas de atletismo. Los PJs deberían impedir un aparente asalto en territorio de Arizona, y hacer cumplir la ley, como acostumbran en su papel (o empleo remunerado a tiempo parcial) de ayudantes del Ranger Treepsmith. Pero una vez allí, tratando de frenar a los pandilleros Revenant, que lo que quieren es llevarse un montón de bolsas de sangre de la cruz roja del tren (son una pandilla de rollo "Goth" Vampírico, y se lo toman muy a pecho), hay una sorpresa para todos. Un cuerpo de donante de órganos en el vagón de la cruz roja, que no es un cadáver, si no que parece ser un androide misterioso que será el objetivo de investigación que moviliza la partida.

El androide iba registrado en el vagón de la cruz roja como el cadáver de Carolyne Rodriguez, con último paradero conocido Albuquerque (Nuevo Mexico), y esa es la única pista para unir cabos y sacar conclusiones de la que dispondrán los Pjs. Treepsmith les pedirá cruzar de estado e investigar a Carolyne.

El paradero exacto de Carolyne es un viejo mall en la anarchy zone de la ciudad de Albuquerque, gobernado por una pandilla latina liderada por Mr. Sleepy, Joker y Cantin Flash. Si nuevo Méjico, es a fecha de hoy, el estado más pobre de EEUU, imagínatelo en el 2116.

Allí, Cantin Flash intentará siempre engañar a los Pjs a cerca del paradero de Carolyne, fingirá en todo momento ser un buen tipo y preocuparse por el paradero de la chavala, pero en realidad él la vendió a un gringo, que no es más que otro clon del teniente Jefferson (los esbirros sintéticos de Mente Maestra, el "Moriarti" de la campaña). Cantin Flash es el mero mero en el mall, un proxeneta sin escrúpulos que prostituye a todas las chicas que puede. Carolyne era una.

En el ordenador de Cantin Flash los Pjs descubrirán que marca a las chicas con un chip subcutáneo GPS, como a perros, y eso a los Pjs les vendrá genial, porque podrán viajar a la meseta Dulce, donde encontrarán un viejo laboratorio militar subterráneo (otra vez).

El laboratorio es otro de los puestos francos de clonación de Mente Maestra, donde finalmente, tras recorrer unos cuantos tétricos corredores, descubrirán que alguien consiguió hackear parcialmente los sistemas de Mente Maestra y activar al androide 4N174, con la apariencia de Carolyne Rodriguez, convirtiéndole en un "paquete" a entregar, una unidad de memoria con patas.

Carolyne Rodriguez no ha sido más que la tapadera para que una organización desconocida pudiese sacar de Nuevo Mexico el androide camuflado, haciéndolo pasar por el cadáver en donación de órganos de la Cruz Roja en el Rado expreso dirección Arizona, intentando así no levantar sospechas, y de paso, porque el androide no tenía energía suficiente

para llegar por sí solo a Arizona.

El androide guarda en sus unidades de memoria unos datos descargados por estos agentes paramilitares misteriosos que lograron infiltrarse en el laboratorio subterráneo antes que los Pjs.

Parece lioso, así explicado, pero la aventura es sencilla de dirigir, no da mucho margen a la improvisación ni a que los Pjs se aventuren a hacer turismo fuera de los márgenes de los objetivos de la partida. Cuando yo la puse en funcionamiento, salió todo bastante rodado (más que en la anterior partida de la campaña, la verdad).

Si deseas usar ésta partida fuera de la campaña, de forma individual, adelante. No debe ser difícil encontrar un nuevo motivo para involucrar a los Pjs en la partida. Puedes incluirlos en un vagón de pasajeros, convertirlos en un grupo nómada que coincide con el asalto en la autopista, o incluso seguir el guión de Tombstone, pero sin tener en cuenta las partidas anteriores.

Recordamos que el entorno de la campaña sucede en unos EEUU balcanizados, en los que California es un cráter radioactivo, media tejas es basura atómica, y el cambio climático castiga los estados desérticos de Arizona y Nuevo Méjico, que son básicamente el 4º Mundo, ghettos rurales de rednecks y nómadas, a excepción de algunos núcleos urbanos donde megacorporaciones extranjeras instalan negocios libres de impuestos. Dicho esto...que los Pjs no esperen un Trauma Team en medio del desierto, o en una zona de batalla. Buena suerte!

ASALTO AL TREN DE LAS 12:00

Treepsmith habla a los PJs por la emisora digital mientras conducen por la vieja 10, dejando atrás algún chasis en la cuneta y algún saco de chacal aplastado en medio de los carriles a 160 por hora.

"Muy bien Rangers. El plan es el siguiente. Las vías del tren pasan por debajo del viaducto de la 10 en Walnut Gulch. Yo freno arriba, cargo la artillería pesada, y según esos castratis decimonónicos vienen en sus ranflas...Bang!!! Me cepillo todos los que pueda. Ustedes móntenselo como quieran, el Rado Expresso es un gusano blindado de alta velocidad, pasará a unos 210 Km hora por la vía. Si pisan fuerte el pedal de sus chatarras, podrían ponerse a la par. Yo, una vez el tren pase por debajo, os cubriré la retaguardia".

ARBITRO: La situación es la siguiente: un tren blindado va a pasar a toda hostia por las vías que cruzan el desierto del estado de Coochise. Como en un viejo western, un porrón de vehículos lo persiguen en un frenético asalto.

¿Qué podría salir mal?

Igual los Pjs se les ocurre saltar al tren desde el viaducto que queda sobre las vías. Bien. El viaducto de la 10 efectivamente pasa a 5'5 metros de altura sobre la vía de tren. Teniendo en cuenta que el tren debe medir unos 3'30, un salto al techo de los vagones no es más que un "saltito". Pero claro...aunque sea ficción, nos guste lo hollywoodiense, etc...la física de saltar a un vehículo en movimiento a 200 KM / h ... no es muy halagüeña.

Si el PJ tiene brazos o piernas biónicas, podemos darle la oportunidad de caer al techo del tren y agarrarse con sus miembros aumentados, a fin de cuentas, ¿para que sirven si no todos esos pistones hidráulicos que sustituyen a los músculos?. Según el tipo de cibermiembros,

podemos hacerles pasar tiradas de proeza de fuerza más o menos difíciles de superar a discreción del DJ. No seas muy cruel, acabamos de empezar, deja que se flipen. Aplicaremos dificultades sencillas y medias, si lo que te proponen no es demasiado rocambolesco.

Otra opción es que intenten asaltar el tren en marcha, en paralelo, desde algún vehículo. OK, parece muy razonable, hagamosles pasar una tirada de conducción (aplica los modificadores que hagan falta si están siendo disparados) y una de atletismo, que puede reducirse con cibermiembros adecuados, claro, y no seamos muy exigentes con la tirada tampoco, que de emoción pero no sea un reto infernal, acabamos de empezar la partida. Cualquier fallo, supondrá una caída al suelo rodando a mucha inercia, 2D6x2 de daño.

¿Y si los Pjs no deciden entrar al tren y prefieren hacerlo todo desde fuera? O .. ¿y si les da por intentar frenarlo o descarrilarlo? Cosas peores se han visto en una partida de rol. Podrían intentar contactar con la emisora de locomotora...o incluso tratar de atacar un sistema informático WIFI de la locomotora. Valóralo (yo no lo hice, y a mis Pjs no se les ocurrió tampoco).

Amigo...encarrila la partida como veas oportuno, tienes unos Pjs muy díscolos.

Cuando el tren se acerca desde el este por las vías a toda hostia (unos 220 kms/h), lleva detrás levantando polvo un séquito de vehículos motorizados abriendo fuego. Vamos a variar el número y la calidad según veas oportuno respecto a tu grupo de jugadores. Podrían ser motocicletas de asalto cross, un boguì dual, un bigfoot tuneado con propulsores de nitrógeno, un aerodeslizador con chapa y pintura rocka Billy (recordáis el coche levitador del tío Ben kenobi y Luke en star wars por el desierto? Pues ponle carrocería greaser fuxia con llamaradas amarillas y violetas), algún autogiro precario, etc... Pero lo peor, y esto es necesario para la historia....un jodido helicóptero!!!. Si los Pjs lloran mucho, debemos tener en cuenta info que el arbitro maneja pero los Pjs no, y es que esta banda tiene su escondite en el cementerio de aviones de Tucson (que veremos en alguna partida de la campaña *Desert Chrome* más adelante en la web *Elnaufragiorolero*)

Treepsmith dará fuego de cobertura con la gatling pesada montada en su BMW z2 y grita por la emisora "Listoooooossss !!! Jodamos a esos maricones con colmillossssss!!!"

Los Revenants son una banda inspirada en vampiros. Sus miembros suelen operarse mejoras dentales a modo de colmillo, también garras y uñas en muchos casos, suelen inyectarse antipigmentos para palidecer su piel, visten ropajes anticuados de aspecto steam punk como chisteras, bastones, gabanes, o rizan sus melenas o las cardan como estrellas ochenteras del heavy rock.

La pandilla avanza feroz campo a través a ambos lados de las vías del ferrocarril acosando el convoy de vagones. Varios pandilleros han abordado ya algunos vagones. El vehículo más grande de la pandilla, una camioneta tuneada con una torreta de fuego pesado con un lanzallamas, lleva unos enormes bafles reproduciendo [Through The fire and flames de Dragón Forcé](#).

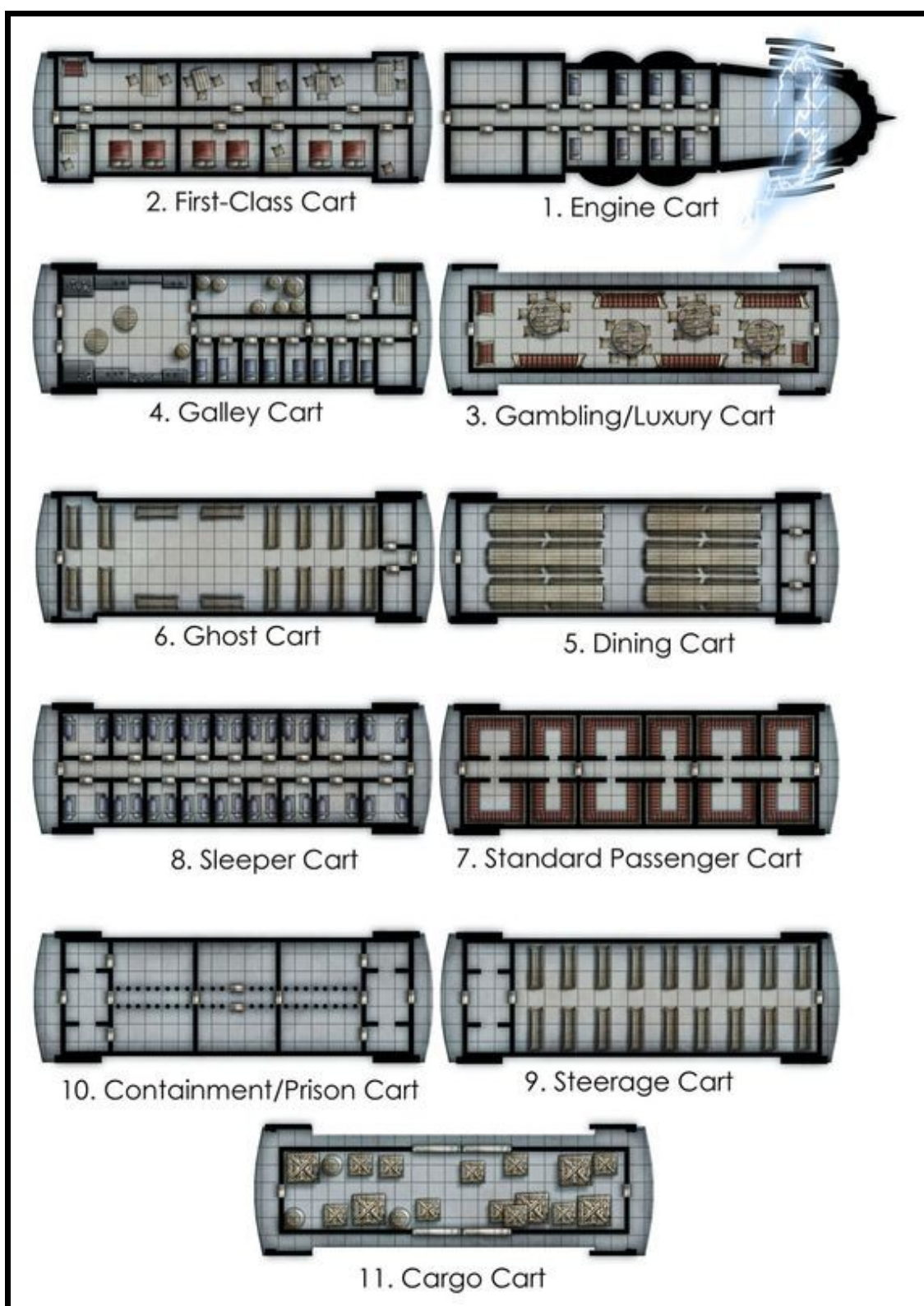
¿Cómo pueden hacerse los Pjs un poco más a la idea de la situación? Si habéis visto la película *EL SICARIO DE DIOS*, la escena final en el tren por el desierto, es un ejemplo más que bueno si le añadimos los vehículos a los Mad Max por los lados de la vía.

El tren puede tener el número de vagones que tú quieras ARBITRO, pero no serán de pasajeros (igual algún polizón en alguno o algún grupo de bagabundos podemos meter por sorpresa, ¿por qué no?, pero no es un tren de pasajeros tal cual), es un tren de mercancía blindado que atraviesa lo que queda de Tejas, inmune a la radiación gamma gracias a esos pesados blindajes de plomo. Por eso mismo, agujerear el blindaje de los vagones es muy difícil, usaremos PDEs y Cps muy altas.

Yo he inventado algunos vagones, pero puedes cambiarlos a tu gusto, o por ejemplo usar un ejemplo de vagones que añadido a continuación (encontrado en *Pinterest*). Pero el vagón de la Cruz Roja y la locomotora, si deberíamos respetarlos.

Por lo demás, distribuye enemigos como veas oportuno, en el interior de los vagones o el techo, o conduciendo a los lados de las vías.

Las puertas de acceso a los vagones, tienen cerraduras sencillas y displays de seguridad electrónica sencillos o normales.



· VAGON 1: TABACO DE VIRGINIA: un vagón de carga repleto de sacos de tabaco de Virginia. En el interior del vagón hay 3 Revenants y en el techo 2.

· VAGON 2: JAULAS DE POLLOS: Docenas de jaulas viejas con pollos de corral afinados, cacareando como locos.

· VAGON 3: BIDON DE AGUA POTABLE: Un vagón sin interior. Es un gran bidón de agua potable, limpia, sin radiación. Sobre el bidón hay cuatro Revenants.

· VAGON 4: VAGON DE LA CRUZ ROJA: Un vagón de la Cruz roja. En su interior hay varias cajas con medicinas varias, antibióticos básicos como amoxicilina y penicilina; Analgésicos; Vacunas; anestésicos; opiáceos; En el fondo hay una gran cámara frigorífica custodiada por varios Revenants armados, cuatro de ellos vigilan y dos están con un soplete Yokohama intentando abrir el portón blindado.

Importante ver la sección posterior a éste

cuadro de texto indicada para el ARBITRO.

- LOCOMOTORA: La cabecera del tren, un vagón blindado (CP 50 PDE 12) con la puerta

cerrada, se abre mediante un panel de tarjetas magnéticas (manipularla para abrirla es seguridad electrónica #muy difícil).

El interior es una cabina vieja con un panel lleno de botones analogicos luminosos, un par de computadores y algunas palancas. Hay un conductor sentado en la silla de control con un mono gris de trabajo y una banda a azul en la cabeza "Hijos de puta!! Que cojones hacéis aquí dentro? Me cago en mi puta madre!! Quieren dejar de disparar ahí fuera??? Hemos estado a punto de descarrilar 10 putas veces!!!"

ARBITRO: si por algún casual los PJs quieren disuadir al conductor de parar el tren, será una maniobra empática #muy difícil o autoridad #difícil. Si por algún otro casual se las ingenian para intentar frenar ellos mismos el tren o hacer alguna maniobra "extraña" será pilotar vehículos pesados #normal. Un fallo en eso podría desembocar en un descarrile muy tormentoso, con muchas explosiones y muchos dados a tirar por daño, calcula unos 3 impactos diferentes de 10D6 .

ARBITRO: EL VAGON DE LA CRUZ ROJA:

Los Revenants, intentarán abrir el portón blindado con el soplete. En la partida que yo dirigí, uno de los Pjs decidió disparar directamente al dispositivo de combustible del soplete Yokohama, y aquello explotó (buena idea!!), y fueron los propios Pjs quienes forzaron lo que quedaba de puerta.

Si se da el caso de que la puerta blindada sigue en pie tras acabar con los pandilleros, vamos a ponerle una CP de 35 y una PDE de 12 por el deterioro ya sufrido hasta el momento.

De un modo u otro, cuando vayan a cruzar la zona blindada del interior del vagón de la Cruz Roja, por la puerta opuesta del vagón entrarán dos Revenants más y el que pudiera ser el líder de la incursión, un tipo estirado vestido de enterrador, con chorreras blancas, chistera, anteojos negros redondos, con un paraguas negro colgando del antebrazo "Caballeros, su intromisión en nuestra incursión culinaria esta resultando un verdadero incordio. La Sangre y los órganos del vagón refrigerado son un bocado demasiado succulento como para desaprovecharlo en un quirófano de refugiados. Así que lamentablemente, vamos a tener que tomar las medidas necesarias para disuadirles." El líder pandillero tira del mango del paraguas y saca una pistola sable.

Puede que los Pjs se las hayan ingeniado para que nada discorra así ni parecido (un descarrile,

por ejemplo, o que suelten los vagones desde la locomotora hacia atrás, quedando un convoy muerto en la vía, yo que sé). Pero la cuestión es el contenido del vagón en el quid de la partida.

En el interior del área refrigerada, hay varias neveras con bolsas de sangre con pegatinas de diferentes tipos, frascos herméticos con órganos como pulmones, ojos, riñones... Placas de cultivos de células en cajas nitrogenadas.; Y entre todo esto y a una temperatura de -10°C, los PJs se encuentran un sarcófago criogénico que conservaba (o conserva, según se estén dando los actos en el tren) una lolita fina y delicada, de unos 17 años, metro sesenta y cinco, caderas finas y pechos chiquititos, con melenita morena mojada.

Su piel esta cubierta de escarcha, puede que los Pjs se la encuentren dentro, durmiendo, criogenizada, o fuera, agarrando del cuello a algún pandillero, todo según vaya la aptida DJ, tú decides.

En caso de que decidamos tenerla dentro de su sarcófago de conservación, abrir el tanque requiere una tirada de criogenia #fácil. Si los Pjs no desean abrirlo, como DJ generaremos la situación sacando a la bella durmiente del sarcófago por nosotros mismos (podemos incluir un nuevo asalto de Revenants al vagón, por ejemplo, con alguna bala perdida que rompa su cristal, o algo similar).

El caso es que la jovencita, actuará de forma fría y mecánica, si hay pandilleros, torcerá el cuello de alguno, si no... sencillamente observará a los Pjs como bichos raros, sin dar respuestas a ninguna conversación.

De cualquier modo, el encuentro finalizará con la jovencita huyendo de escena. Podría ponerse en cuclillas, tomar impulso y saltar contra el techo como una lanza humana atravesándolo. Atravesar la puerta, o si el vagón por lo que fuese haya quedado reducido a escombros (no me sorprendería), la sacamos como ave fénix o terminator, con al real skin hecha jirones.

Fuese como fuese, los Pjs verán el vehículo blindado Z2 conducido por Treepsmith abatiendo a empellones a los pocos motoristas Revenants que quedan persiguiendo el expreso. La jovencita desnuda Saltará!! Como un misil autopropulsado, directa hacia el helicóptero de la pandilla. Los PJs creerán ver una combustión en sus pantorrillas, pero el caso es que la muchacha Salta unos 10 metros y acorta la distancia de los otros 10 cuando su mano se disloca de la muñeca y sale disparada unida al brazo por un cable metálico, agarrándose al patín del helicóptero y retrayendo el cable hasta el vehículo. El helicóptero acabará alejándose de forma confusa y mal tripulada. Y finalmente cae haciendo tirabuzones como a 7 kilómetros al sur de Las vías.

EL HELICOPTERO ABATIDO

Tras el tiroteo del Rado Expreso, el helicóptero ha caído a unos 7 kilómetros de la vía sentido sur. Una columna de volutas negras se alza cielo arriba en el punto concreto.

Treepsmith frena el BMW Z2 de un derrape junto al resto de Pjs , baja la ventanilla blindada y oscura y dice: "Qué coño ha sido todo eso? He visto a una niña en pelotas pegar un salto de 10 metros en vertical y lanzar un cable hasta el puto helicóptero de esa banda de mamones repipis? No me jodas. Nadie va a creerse esto."

El ranger titubea, se calla unos momentos, sale del vehículo sin apagar el motor, lo bordea, se vuelve a quitar las gafas de piloto marrones y hace que sus obsoletos implantes ópticos, crezcan en pequeños módulos, como un catalejo mariner, unos centímetros por delante de las cuencas. Las retrae y vuelve a ponerse sus gafas: "Creo que va a merecer la pena llegar a

esa columna de humo y ceniza antes que los helicópteros negros que vienen por el horizonte norte. No me gusta nada...son muy modernos, y ese color... Huele a tío Sam. Venga gilipueñas, quemando rueda hacia allí ya!"

El lugar de la colisión es un cráter renegrido en medio del desierto de Coochise con un amasijo de metales en llamas escupiendo nubes negras y cenizas hacia arriba. Pero no solo eso. A unos 800 metros de alcanzar el punto de colisión, podéis discernir que hay algunos vehículos y pequeñas siluetas al rededor del amasijo de acero y cristal del vehículo de aspas. Veis como algunos de los vehículos, que podrían ser motos, se largan, y entonces oís fuego lejano, proyectiles de rifle silbando sin impactaros (un número adecuado de Revenants, según el número de PJs).

Al alcanzar el punto de impacto, y abatir a los rivales, los Pjs y Treepsmith pueden inspeccionar el lugar. Una bola llameante de materiales fundidos derritiéndose sobre las arenas de Arizona, llenando todo de un humo mal holiente y negro con birutas de materiales sintéticos. Los cadáveres de unos pocos Revenants están ardiendo en torno a la chatarra. El ranger Treepsmith saca un extintor de hidrógeno del maletero del BMW Z2 y comienza a descargarlo por los laterales de la plasta hirviendo de lo que fue un helicóptero. Entre vapores blanquecinos en suspensión, mueve la mano para retirar neblina de su cara y dice:

"Estos maricas están fritos, de que iba todo esto?"

Mientras el ranger empieza a estresarse y se pasa la mano por la frente llena de sudor, algo se mueve entre los hierros, débilmente, pero haciendo bastante ruido entre los restos

"La hostia!! vamos maricones, echarme una mano coño!"

Entre los restos hay un brazo cibernético amputado que abre y cierra la mano como víctima de un corto. . "esto es alucinante, el tipo de acero... las conexiones....muuuuy caro" -Dice Treepsmith, cuando empezáis a oír todos, en la lejanía, el rotar de aspas – "Los putos pájaros negros. Esto es una mierda de puzle, pandilleros decimonónicos, chatarra de ultima generación, los putos cuerpos secretos del tío Sam, lo mismo son Fuerza Delta, o la CIA, o que cojones... Piensa Treepsmith..piensa!!! "

El sheriff se mete un instante en la BMW con la puerta del conductor abierta, conecta el ordenador de abordo, teclea algo en el aire sobre la holo pantalla proyectada delante del volante y en un minuto regresa a la carrera con ese estilo torpe suyo de gordinflón. "A la mierda, a los putos yankees no se les ha perdido nada en la República de Arizona. Acabo de entrar en la base de datos de donantes de la cruz roja desde el perfil policial de los Rangers. Esa monada respondería a la donante Carolina Rodriguez, puerto riqueza, muerte natural por deshidratación, insolación, lipotimia, encontrada en una cuneta de una comarcal en el desierto, 17, órganos y células para el hospital de Phoenix. La chavala tenía una dirección registrada por la guardia estatal de nuevo Méjico, la 98th de Albuquerque, en el 95. Os he dejado en el mail copia de su Green Card. Si se supone que esa boricua era de carne hueso, ¿por qué cojones transportaban un c3po con tetas en formol sin saberlo?. Merecerá la pena un registro, pero recordar una cosa, en la república de Nuevo Méjico no tenemos poder con nuestra chapa, estamos fuera de jurisdicción. Así que no llevéis la jodida AK al hombro ni llaméis la atención mas de la cuenta, que os conozco. Venga. A tomar por culo!, antes de que lleguen esos pájaros de negro."

ARBITRO: Si no queremos que sea el Ranger treepsmith quien dé el dato de la identidad de la donante de órganos del vagón, podemos retorcer un poco la partida obligando a los Pjs a buscar en algún terminal del vagón de la Cruz Roja, o buceando en la red para encontrar datos hackeando la fortaleza de datos de los centros sanitarios más cercanos en Arizona o Nuevo

Méjico. Tú mismo. Ten en cuenta lo avispados o inmersos que estén los jugadores en sus roles y el mundo imaginario que los rodea en la partida.

LA 98TH EN ALBUQUERQUE, NEW MEXICO

Desierto y más desierto, arena, cactus, piedras marrones, álamos secos, nopales, ágaves, algún saco espachurrado y peludo en la autopista, quizás fuese una marmota. No parece que hayáis salido de Arizona en ningún momento. Habéis atravesado alguna población ruínosa y fantasmagórica por la la autovía 40 durante los casi 400 kilómetros desde la frontera este de la república de Arizona. Apenas os habéis cruzado con algunos camiones, motoristas solitarios, o un pequeño convoy de nómadas con autocaravanas, remolques, un par de pick ups, y media docena de motos.

Albuquerque no fue un sitio que lo pasase bien tras la guerra y la caída de las bombas. Miles de refugiados, principalmente Merry Perry tejanos, acudieron en masa a New Méjico y Arizona. En 2036 había en las afueras de la ciudad campamentos de hasta 100.000 indocumentados tejanos en su mayoría. La ayuda humanitaria llegaba durante la primera década, principalmente de Unicef, Cruz Roja, Acnur... Pero en 2050 la situación se había vuelto insostenible, los estados habían agotado sus ahorros en amntener con vida a la nueva población. Los campamentos de refugiados se habían convertido en ghettos, y las necesidades básicas, principalmente agua en una población en medio del desierto, que acusaba terriblemente la gran sequía atómica del cambio climático, escaseaban. La Cruz Roja repartía millones de Freshbags, un invento que consistía en una pequeña bolsita de plástico desechable, de 1 litro, que reciclaba la orina gracias a un sistema de filtros y químicos solubles, conviriténdola en 0`75 cl de agua potable. Pero eso y los bidones de pago instalados en los campamentos no eran suficiente. Los disturbios comenzaron en 2055. La guardia de New Méjico de la base aerea Kirtland, y los civiles foráneos, se enfrentaron a los Merry Perry con catastróficos resultados. Saqueos, incendios, muertes de miles de civiles, barriadas enteras arrasadas y devaluadas. Los últimos 50 años la situación no ha mejorado mucho. La población mermó con enfermedades degenerativas lentas, derivadas de la radiación, tumores, cáncer, leucemia... Albuquerque ahora se diferencia en Downtown mínimamente urbanizado, y una periferia semi abandonada gobernada por bandas y mafias locales, las llamadas Zonas de Anarquía.

La 98th con Sage Row es una radial que recorre una serie de manzanas amuralladas de "bandos" en mal estado, muros con espino, y trincheras caseras de sacos y escombros. Una barriada saqueada y olvidada de las afueras por el oeste de la ciudad. Los Pjs van siguiendo el GPS cuando llegan a un cruce con un viejo centro comercial, reconvertido en lo que parece un edificio de corralas y comercios clandestinos de dudosa legalidad. El aparcamiento está lleno de vehículos calcinados, y varios que parece que sí arrancarían, llevados hasta allí por la muchedumbre que revolotea por los tenderetes del parking y las inmediaciones del viejo mall. En uno de los accesos del mall, lo que parecía ser un antiguo restaurante mejicano, hay una especie de antro, discoteca, lupanar o cantina (llamémoslo X), con bastante afluencia y luces de colores muy llamativas.

SPOILER PARA EL ARBITRO: ¿De qué va el Mall o para que está ideado? (los PJS intentarán boicotearlo siempre, lo sabes!).

El mall es un gran bloque de apartamentos okupas dirigido por una mafia local llamada la Mara 98, El tipo listo de la Mara es un proxeneta llamado Cantin-Flash que manda tras la barra de la cantina. El brazo ejecutor es un tipo llamado Joker que manda en las granjas del aparcamiento subterráneo.

El mall está concebido para lo siguiente: Los Pjs vienen aquí con al pista de que es el último domicilio de la donante de órganos Carolyne Rodriguez.

Los Pjs, pueden llegar a descubrir charlando con Cantin-Flash o con prostitutas locales, que efectivamente trabajaba en la cantina para Cantin-flash. Pero conseguir más pistas o su paradero, no va a ser sencillo, Cantin-Flash no suelta prenda, e incluso mentirá a los Pjs para despistarlos en su búsqueda, ya que en realidad, Cantin-Flash le importa una mierda Carol, como el resto de sus prostitutas, y la envió a un servicio de "alto standing" hace unos días con un tipo gringo en corvette (vaya, vaya, mayor Jefferson).

Cantin-Flash, está bien atrincherado en al cantina, a parte tiene allí un guarura techno memo llamado Mr. Sleepy.

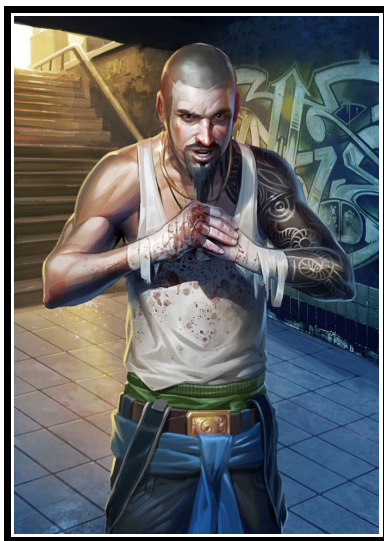
Para acceder a toda la info real de Cantin - Flash, he diseñado una genial puerta de seguridad infalible para acceder a su oficina o apartamento tras la barra de la cantina, lo que genera la necesidad de que los Pjs tengan que acceder a un grupo electrógeno de difícil acceso y bien cerrado para que la puerta deje de funcionar. ¿Las llaves? Joker, el grandullón de las granjas.

Y ese es el kit de la partida, lograr información fideligna de Carolyne Rodríguez.

Para llegar hasta Joker (que ronda siempre la zona subterránea de aparcamientos y granjas del mall), los Pjs, o se saltan los controles de seguridad de las rampas de vehículos (mis Pjs entraron como Starky & Hutch en sus vehículos, sin paños calientes ni discreción), o bajan por el foso del ascensor, o llegan por conductos de ventilación...O yo que sé, sorpresa!!

Otro hilo de pistas, para incriminar a Cantin-Flash es Tyna, la hija, ya huérfana, de Carolyne. Siguiendo su quest, los Pjs podrán hacerse con un teléfono móvil de Carolyne e incriminar a Cantin-Flash directamente.

El caso es que por unas u otras, la ubicación de Carolyne está en el despacho de Cantin-Flash, tras la barra de la cantina, y he diseñado diversas pistas e hilos en el mall.



EL MALL OKUPADO DE LA 98TH

EXTERIOR DEL MALL:

En el aparcamiento asfaltado al aire libre haY varias caravanas, autocaravanas, remolques, camiones, camionetas... cada una con un tenderete zarrapastroso, o unas lonas a modo de porche, para exhibir mercancías de todo tipo. Es un rastrillo variopinto, medicinas de contrabando, ropa de imitación, chatarra doméstica, basura, munición, souvenirs zúñis y navajos, tambien souvenirs de aliens y ovnis, puestos de comida de dudosa sanidad como arrocerías, hamburgueserías, parrilladas... (todo un 25% mas caras que en el manual).

La gente que pulula la zona es zarrapastrosa, pandilleros, nómadas, bagabundos, grupos de predicadores del Techno Cristo pregonando misivas, vestidos con sus curiosas túnicas de fraile cosidas con jirones de diferentes telas vaqueras... Parece la ciber edad media, la decadencia de la sociedad occidental, una Neo Calcuta de chatarreros y mendcantes.

ARBITRO: Una tirada #fácil de conocimiento de la calle, hará percibir al observador los diferentes perfiles de la marabunta humana. La mayoría son merry perrys que comercian con lo que sacan del downtown en contrabando o lo que chararrean. Entre ellos, parecen patrullar o llevar el control pandilleros armados con pistolas o armas de cuerpo a cuerpo estilo tuberías, bates, herramientas... Todos llevan signos comunes en sus tatuajes, principalmente el numero 98 y motivos cibernéticos. También hay un grupo de 5 prostitutas en una esquina exterior de la entrada principal del mall.

También están los misioneros del Techno Cristo, una secta más con la que podemos improvisar situaciones hilarantes si nos vemos capacitados.

Si por algún motivo los Pjs entablan conversación con las putas, se mostrarán desconfiadas de los posibles clientes forasteros: "Eh pajilleros, aquí se viene a pagar, no a mirar, iros a la mierda de esta esquina si no queréis mambo"

Los Pjs pueden intentar una tirada de habilidades empáticas #media para ganarse algo su

amistad y poder entablar diferentes conversaciones algo más reservadas.

Si preguntan a cerca del mall : "Este sitio es propiedad de la 98. Esa puta pandilla de mejicanos locos. Son la mafia local, ofrecen protección armada a cambio de un impuesto. Y bueno...si lo quieres bien..y si no también...todos pagamos el impuesto, ya sabes como van las cosas en la anarchy area guapo, esto no es Las vegas."

A cerca de la pandilla 98: "estos zumbados con las cacharras al aire y los tatuajes de ciber biblia del Cristo de la tecnología por toda la piel. El cabecilla es un enano llamado Cantin Flash, suele estar en la cantina del aparcamiento, y es el listo del grupo, un proxeneta polla corta. Luego tienes a ese techno memo que siempre está con él, es su sombra, Mr. Sleepy. Tienes a Joker encargándose de las granjas del parking subterráneo, y tienes a Juanito Calambres a la seguridad. El resto son soldados"

Si preguntasen a las prostitutas por Carolyne, el grupo, compuesto por un variopinto cocktail latino caribeño, horteras, con mucha purpurina e interminables uñas de gel coloreado de neón responden: "Oye guapo, Carolyne no tiene estas tetas" – Dice una agarrándoselas fuerte – "Ni este coñito doble wheeper con bacon" – Añade otra agarrándose el coño abultado en unas mallas color tiza apretadísimas -"Ni esta winchester!!" Añade la última, un transexual en minifalda asomando un prepucio colgante a carcajadas tras la broma soez. "Venga nene, en serio, sólo 100 €\$ y te dejo nuevo en una hora. En serio!!". Si quieres saber algo de Carol, busca a JoJo, es su compañera de cantón, igual ella sabe algo " Las putas ríen y una se coloca un parche azul adhesivo en el cuello – "venga nene, se me acaban las ``pegatas´´, y esto una no lo aguanta sin estar colocada, te dejo el polvo a 50 si tienes algo con lo que hacerme volar, y te aseguro que no va a ser tu polla." (Oyeme DJ, si quieres meter chaperos..metemos chaperos...si quieres usar cualquier otro gusto sexual no hetero en tu grupo de Pjs, por mi genial, no me mal interpretes, yo lo imaginé así por defecto, pero no soy un tipo retrogrado ni nada parecido. Manipula mi obra a tu gusto, y no te piques con los modales de mis personajes ficticios)

CANTINA “VIVA MEJICO CABRONES”

En un lateral del mall, hay un viejo restaurante mejicano, con la fachada desconchada de estilo art decó post columbino, al que han añadido luces estroboscópicas, columnas de leds cambiantes en morado, azul, verde, amarillo... Neones flexibles con forma de cocktails y pildoras y el gran cartel "Viva Méjico cabrones" Con un letrero luminoso anexo que dice "Hoy Grupo Cyborg Zapata". A la entrada hay un par de pantallas de Led y columnas de bafles que muestran lo que parece el interior, un grupo de mariachis con trajes típicos sintéticos de azul eléctrico con flecos y grandes flamencos rosas estampados en las espaldas. Enormes sombreros mejicanos, y guitarras eléctricas, bajo eléctrico, sintetizador, interpretando [narco corridos en honor a mafiosos del siglo XX](#). En la entrada hay un numeroso grupo de nómadas, desarraigados, pandilleros y borrachos en general con botellas de modelo en la mano haciendo sonar sus motos para ver cual es la más escandalosa.



A) El interior del local es una cantina oscura con luces de discoteca, varias mesas de billar llenas de tipos duros, un acceso público a La Red en su mueble arcade en una esquina, el escenario con los mariachis, una barra de pole en el medio con una stripper que se mueve sin ninguna gracia, posiblemente este muy drogada, flacucha y poco dotada, con tantos tatuajes de pandilla que parece una valla graffiteada; En una mesa a parte, cerca de la barra, está sentado un grandullón, una especie de culturista hyper dopado de winstrol, con la piel llena de tatuajes como las famosas manos de Durero en versión cibernética, mapeados de chip sobre la piel, carne rasgada con mecanismo por debajo, y muchos 9s y 8s. El tipejo, con una camiseta de tirantes blanca y unos pantalones de pinza negros, está continuamente contemplando contenidos online y VR a traves de unas grandes gafas que tiene implantadas en la cara quirúrgicamente, frente a la que se despliegan docenas de mini holo pantallas “Times Square” flotantes en su campo de visión en las que lográis distinguir desde porno a dibujos Disney, noticieros 24 horas, reality shows, robo boxeo, y todo a la vez. Sin duda es un techno memo (Es Mr. Sleepy, un pandillero de la 98).

Hay una barra larga con taburetes donde sirve tercios de corona y modelo un hondureño bajito, rapado, con bigotillo, gafas oscuras, camisa blanca de tirantes y pantalones beige grandes con la cintura casi en los sobacos. El tipo lleva en el brazo izquierdo un extraño

guantelete con cableado y un joystick (una mezcla de power glove de nintendo y joystick atari).

Entre el barman y la barra parece haber una fina aurora boreal luminosa vertical que cubre toda la barra, que de vez en cuando emite algunos colores pálidos y traslúcidos, o incluso chispazos (es un campo cinético, la versión futurista de un cristal blindado). El hombre sirve las bebidas a través de una cajonera mecánica que se abre desde dentro con una bandeja de plástico similar a las de los restaurantes de comida rápida.

ARBITRO: La clientela es baja estofa, stalkers, chatarreros, nómadas, transportistas, gentuza del área de anarquía, menuderos, comerciantes ambulantes, o okupas del mall.

Los Pjs pueden intentar sacar algo de info con sus habilidades empáticas con algunos de ellos. Cada parroquiano les desvelará una info diferente, siempre y cuando, no fallen una tirada #normal. Eso haría que el parroquiano se mostrase desconfiado, o incluso hostil, intentando comenzar una pelea de bar con taburetes, botellas, palos de billar y todo eso. En caso de que se iniciase una pelea, si el volumen de la misma crece mucho, Cantin-Flash pondrá en marcha a Mr. Sleepy tal y como describimos en las notas del árbitro más abajo. Para mejorar su margen de éxito, los Pjs pueden bajar un nivel de dificultad con una ronda gratis, un pitillo, un chute, o cosas por el estilo....

INFO:

1. " Tengo un mono de la hostia, antes había un camello muy bueno de la 98 por aquí, Ese Chromo, pero dicen que se encabronó con Cantin-Flash, que le andaba escondiendo beneficios, y ya hace días que no tengo a quien pillarle sinte coca joder...empiezo a pasarlo mal."
2. " Scrappy es el puto amo jugando al billar, no se te ocurra apostar con él, te desplumará"
3. " Joder... ser pobre es una mierda sabes? Nunca tengo dinero para una de las putas de Cantin Flash. Pero en cuanto ahorre un poco más, te digo que me voy a follar a Carol. Voy a reventarla ese culito flacucho como si fuese Tomy Durk en Rabo Cop 3"
4. " Estoy hasta los cojones de recoger mierda de cerdo en las granjas del parking. Aunque aquí en el mall de la 98 hay curros peores. Joder, de vez en cuando hasta tengo suerte, el otro día me encontré un anillo de oro entre la mierda. Que raro joder.... que pintaría algo tan valioso entre el barro?"

Los Pjs pueden entrar en las rondas locales de **billar**, apostar y ganar algo de pasta hasta un máximo de 500€\$. La primer ronda es fácil, la segunda media, y así sucesivamente basándonos en la habilidad JUEGO. Cada ronda superada son 100€\$.

Si los Pjs tienen la idea de preguntar por Carlyne en la barra, el pequeño camarero, muestra su mejor sonrisa bajo el mostacho y dice "hey gringos!! Son amigos de Carol? Que alegría!! Orale!! estoy un chingo preocupado por ella, lleva días sin venir...es mi mejor bailarina...déjenme que me presente como es debido la neta, creo que me van a servir de ayuda..." El canijo pelón sirve chupitos de su mejor botella de tequila.

Este tipo es un proxeneta cruel y sin corazón, un mafioso de poca monta venido a más con el control del mall y la extorsión de sus okupas. Cobra el "alquiler" y el impuesto de "sociedades" y "protección" a todos los inquilinos. A los que no tienen efectivo, les da "trabajo" a cambio de okupar. Es un tipo ladino y sibilino. Intentará mantener engañados a los Pjs continuamente, siempre negando tener conocimiento ninguno del paredero de Carlyne

Rodriguez desde hace días. Quizás los Pjs le hablen de su posible muerte y donación de órganos a la Cruz Roja, cosa de la que Cantin – Flash se mostrará apenado y triste, pero en realidad le importa una mierda y es un problema menos para él. Siempre tendrá a los Pjs en el punto de mira si cotillean demasiado. E incluso les dará pistas falsas a cerca de a donde pudo ir Carlyne antes de desaparecer o por qué hubiese muerto, culpando siempre a la banda rival, los Mystic Aztecs de Cilantro Road.

Cantin- Flash podría interactuar con los Pjs con dialogos similares a los siguientes:

"mi nombre es Cantin-Flash, el mero mero de la 98. Carlyne era una de nuestra onda, de nuestra familia, 98 por vida puto! A su salud!! "

"la pobre Carol, no se que será de ella, lleva semanas sin venir al jale...seguro habrán sido esos putos de los Mystic aztecs. Cabrones!!! Yo si fuera vosotros, y me haríais un gran favor que puedo recompensaros, la buscaría en el bando de esos chingones de Cilantro Road, en la mierda en Mountain Road con Laguna Seca al otro lado del acueducto, en el boro de west old. Esos jotos valen verga...que le estarán haciendo a la pobre Carol, con lo guapa que es la hynita. Por favor, es como una hija para mi, si la traen de vuelta sana y salva, les daré 3mil machacantes. Salud?"

El pequeñajo de Cantin-Flash es un actorazo nato, muy convincente, los Pjs no sospecharán nada de él (a ciencia cierta, con pista del ARBITRO) si no superan una tirada de Percepción Humana #muy difícil.

En ocasiones incluso podría intentar drogar a los Pjs con sustancias en el tequila o las cervezas, cualquier cosa que empeore las características de los Pjs o les ponga en situaciones alucinógenas o complicadas.

La cosa es que los Pjs tendrán que ir recopilando info y pistas por el mall para sacar sus propias conclusiones.

Si los Pjs consiguen saber que Carlyne Rodriguez recibió un último trabajo de Cantin Flash para irse con un cliente, pueden forzar a Cantin Flash con ello:

"Eh jotos, quien chingo se creen que son ustedes weyes? La pinche Jura? Carol me pertenece, viva o muerta, todo este sitio es mio, están chingando con el vato equivocado mijos. No pienso decir nada de la hyna, por mi como si se la esta chingando una bola de coyotes!! Anda y vayan a buscar a su pinche madre, seis pies bajo tierra weros!!"

Cantin Flash siempre iniciará cualquier combate con el control vía joystick de su cholo hyperdopado personal, Mr. Sleepy. Y un grupo de X (a elección del DJ) pandilleros más de la cantina también. Tiroteo de viernes noche!!.

Si intentan forzar a Cantin – Flash a abrir la puerta de su oficina/apartamento, lo llevan claro, prefiere la muerte, sería una tirada de intimidar o amenazar #imposible, es un tipo duro de las calles, antes muerto que chivato.

Si los Pjs han desconectado la energía de la cantina en el cuarto de contadores, o con un net runner, la oficina de Cantin Flash será accesible.

Los Pjs, si tienen un buen netrunner, quizás hayan podido piratear también los chips de Mr. Sleepy, dejándolo previamente fuera de control, o usándolo en su beneficio como una marioneta en un videojuego.

B) Lavabos: Un cuartucho de azulejo blanco hecho añicos, lleno de pintadas de todo tipo, el lavabo partido, los retretes sin puerta. Tirada en una esquina hay una jovencita, tiene mal aspecto, mallas de red, shorts negros, camisa de tirantes militar, muy pálida, desencajada, con vomito por encima.

ARBITRO: Una tirada de Conocimiento de la calle #normal en las pintadas de los retretes, hará darse cuenta a un golfo habitual, que las pintadas del baño enfrentan a dos pandillas en concreto, Los de la 98, y los Mistyc Aztecs. Es un dato que se podría usar para alguna estratagema quizás.

Respecto a la yonkie, Una tirada de Farmacia #normal, o primeros auxilios #difícil , junto con un pequeño chute de adrenalina, pinchado en el lugar adecuado, reanimará a la muchacha sacándola del shock. La chica, tras unos minutos de shock, se mostrará agradecida "Joder...que chungo..."- La chica tiende la mano, aún temblorosa, - "me llamo Jojo, 50 la mamada y 100 el polvazo.... gracias por sacarme de ese viaje... las pegatas de Ese Chromo joder...son basura.... no pienso volver a pillarle."

Si los Pjs le preguntan por Carolyne: "Carol?? Hostias....sois juras? O chotas?...no...claro que no.... Mira no se que os traéis con ella, es mi compañera de cantón. Tenemos el apartamento okupado en la tienda de juguetes, y si.. bueno... las dos nos dedicamos a esto. Hace días que no veo a Carol....también he estado muy puesta joder, ya lo veis.... pero recuerdo... recuerdo a su último cliente. Un tipo rubio, gringo, venía en un corvette rojo, y en ese buga se fueron los dos juntos. No me preguntes hace cuanto... unos días, supongo yo. Cantin Flash sabrá, yo que se, él es el pimp"

Si la tirada de farmacia o primeros auxilios falla con pifia, los Pjs le harán un diagnostico tan malo a la chica, que los cuidados o fármacos aplicados, serán nocivos, provocándola convulsiones y una parada cardio respiratoria muy hollywoodiense en segundos.

Si los Pjs deciden registrar el cadáver, hay unas llaves (del cierre de la tienda de juguetes)

C) Camerinos / vestuarios de las chicas: una sala con percheros llenos de lencería barata y hortería con lentejuelas y colores neón, con muchas cintas, algunas prendas bondage de latex o cuero, y unas pocas boas de pluma sintética. En el otro lado de la sala, una fila de tres espejos, uno roto, y otro con bombillas fundidas, colocados junto a repisas llenas de maquillaje, pintalabios, pezoneras, algún eurodolar arrugado y restos de sinte coca, ceniceros llenos, o vasos de tequila a medias. Dos chicas se preparan para sus números, una latina nalgona con algún michelín pero las tetas como cabezas que se coloca una peluca rizada rubia, y una gringa con pintas de toxicómana en rehabilitación, de caderas pellejudas pero tetas de silicona por encima del peso que sus raquíuticos hombros pueden soportar que está dándose aire en el pelo rojo con un secador ruidoso. Hay un pandillero de la 98 fumando y ojeando una numero de la revista Mega Motores con un Hyundai Supernova x10 amarillo en la portada (su lectura da +1 a conducir y a mecánica básica), tiene la pistola sobre la pantorrilla de sus pantalones cackis, y no permite visitas : "Eh vatos, largo de aquí o les trueno con la tostadora, eh?"

D) Cantón de Cantin-Flash: La entrada es una puerta blindada (CP 45 y PDE 30) que queda detrás de la barra, tiene un display de seguridad de dificultad #imposible de hackear mediante seguridad electrónica, incluye contraseñas alfanuméricas, reconocimiento de huella y voz y patrón de seguridad PIN (no he ideado que los Pjs puedan conseguir la contraseña en ninguna parte del mall y sonsacársela a Cantin – Flash es una utopía. Así que para entrar, o la vuelan por los aires, o la hackean, o cortan el suministro eléctrico para inhabilitar el display).

Un apartamento desordenado, con unos estantes de metal llenos de archivadores viejos y polvorientos descolocados, varios posters de la High Rider con coches clásicos cibertuneados y chicas latinas posando sobre el capó o junto a las ruedas en poca ropa, un calendario desfasado en la pared con al hoja de un mes equivocado de un año ya acabado garabateada, una mesita estrecha con una silla de oficina barata y pequeña y una taquilla metálica de buena calidad de metro noventa (Abrir cerraduras #difícil , contiene un traje completo talla M-L de termo camuflaje reflectante marca Militech “Fantasma” M96 (ver Chromebook 2 pg. 27), es mierda militar de alto grado, una especie de neopreno completo, capucha y máscara de visión/respiración incluida, de un extraño tejido galvanizado gris con un cinturón de baterías. El traje, que no ofrece mayor protección que una CP 10 (16 en cabeza) es una defensa ligera de cuerpo completo, que siempre que tenga carga completa (5 horas enchufada a corriente) permitirá al usuario activar un sistema de camuflaje visual casi perfecto, que lo convierte en casi invisible, lo que le permite atacar siempre en situación de EMBOSCADA (-4 a ser descubierto por el observador, -2 si el usuario se está moviendo). El tejido del traje aísla la temperatura corporal, y refleja sobre si mismo el entorno, haciendo un efecto espejo digital, al estilo "predator", durante un máximo de 15 turnos. Una vez se produce fuego teniendo el camuflaje activado, se pierde el efecto EMBOSCADA. La máscara del traje, permite la visión térmica y filtra el aire de gases nocivos. Es tecnología de marines y SWAT). Sobre la mesa hay una botella de tequila, varios paquetes de Marlboro, tres cajas de munición para pistola media y para fusil de asalto medio, tres granadas de fragmentación, una bolsa de 10 gramos de sintecoca y un terminal portátil bloqueado (desbloquearlo es #difícil de seguridad electrónica o conocimiento de sistemas. Entre los archivos de interés encontráis un listado de las chicas que bailan o se prostituyen para Cantin-Flash, son una docena más o menos, y entre los nombres encontráis el de Carolyne.

Cada nombre, tiene en el archivo asociado la edad, el peso, la altura, y un número de chip, parece que Cantin-Flash la pone un chip Gps como si fuesen perros. Al desplegar sobre el número de chip de Carolyne, el ordenador abre una app de rastreo GPS que da unas coordenadas en Meseta Dulce, Nuevo México, nada que ver con el paradero del falso cadáver donado en el interior del vagón del tren. En el mismo archivo lleva las ganancias de la prostitución de las chicas, y curiosamente, Carolyne, a sumado 10.000 eurodólares de golpe hace apenas unos días. Alguien ha pagado un servicio muy especial por la jovencita.)

ARBITRO: Una tirada #muydifícil de advertir/notar en el despacho, revelará a los Pjs, un rodapié sin atornillar, que tapa un agujero oradado en el ladrillo, con un fajo de 5000 eurodólares en metálico dentro. Hay viejos billetes norteamericanos de curso legal y otros son dólares neoconfederados, más difíciles de cambiar.

E) Habitaciones: Hay un corredor con varias puertas a los lados. El pasillo tiene una hortera alfombra de moqueta con estampado de tigre, la pared forrada de papel rojo, cuadros baratos con viejas portadas recortadas de playboy y penthouse. Hay un total de 6 puertas, tres a un lado y al otro del corredor, en paralelo.

Parecen estar haciendo guardia en el corredor un par de pandilleros latino o centroamericanos, con ropa deportiva de equipos de dreadball, y death hockey, muchos tatuajes, y rifles de asalto al hombro, sin disimulo ninguno.

Las puertas dan acceso a habitaciones, tienen un bidé descascarillado, una cama king size, muchos espejos, luces de colores....

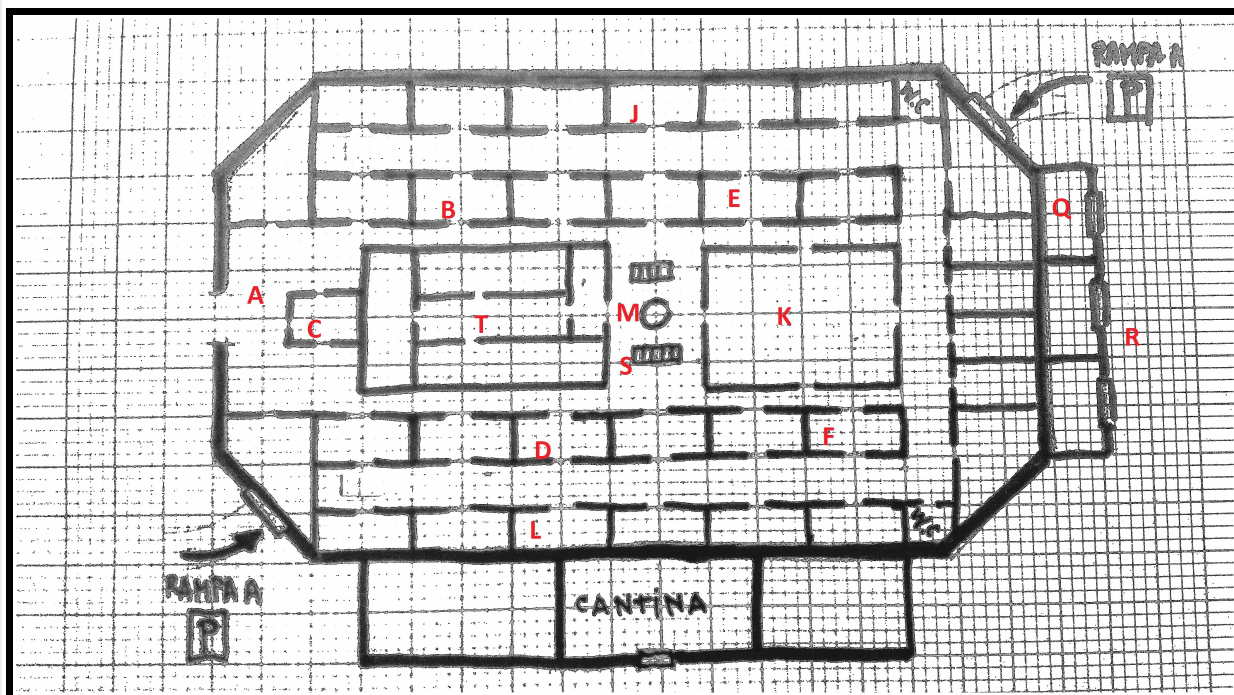
F) Almacén: Un viejo almacén sucio, con cajas de cerveza modelo, tecate, pacífico, botellas de tequila de las hermanas de la caridad, mescal, botellas de zumo, y poco más.

G) Cocina: Una puerta cerrada (#muy difícil). Da acceso a una pequeña cocina en desuso, los azulejos viejos están cubiertos por una patina desagradable de polvo y grasa. Hay una enorme freidora con aceite negro, más parecido al de un taller mecánico que al de una cocina, unos fogones con capas costrosas de renegrida grasa frita hace años, un viejo congelador cerrado con candado, una pila de cacharros oxidados, ... nada que destacar más que mierda y cucarachas como la palma de la mano correteando de grieta a grieta.

ARBITRO: En el congelador, si los Pjs abren el candado #difícil o lo revientan #10pde , encontrarán entre latas de spam, bolsas de arroz con frijoles, y latas de mole... un cadaver en pedacitos...brazos, pierna, una mano, torso por la mitad, cabeza.... muy desagradable, una tirada de FRI #muydifícil para no echar la pota en el acto.

INTERIOR DEL MALL

Un viejo centro comercial de barrio, nada grandilocuente, soso y aburrido, que en el siglo XXI seguramente daba buen servicio a los vecinos. Pero en el XXII, se ha convertido en un zoco anárquico de supervivientes gobernados por la mafia local en un Anarchy Zone fuera de la seguridad del Downtown.



A) Corredor principal: Un corredor de suelo marmóleo picado. A los lados hay antiguas tiendas que han sido reaprovechadas por la nueva horda de okupas a modo de apartamentos, ya que la mayoría de vendedores, en realidad, ocupan los laterales del corredor o el centro, creando un “caminito” a través de un corredor de mesas, mostradores improvisados y cajas repletas de lo que venda cada uno. Los vendedores se arremolinan ante los visitantes a gritos para ofrecer su mercancía de una forma desordenada y caótica. Entre tanto libre albedrío, parece que un grupo criminal local lleva la voz cantante, la mayoría latinos, con camisetas de tirantes o camisas a cuadros, pantalones de pinza, algún implante, y muchos tatuajes. Patrullan como si fuesen los antiguos agentes de una empresa de seguridad.

B) Tienda de Ropa: Un puesto del mercadillo, con una lona sobre unos palos de andamio, y perchas en barras horizontales repletas de ropa cutre y barata. Chandals de colores horteras, camisas hawaianas, bermudas, chancletas....

C) Parrilla: Una parrilla humeante que salpica aceite cada vez que el negro, calvo y gordo que cocina, echa una salchicha o hamburguesa encima, anunciando a gritos las mejores ratburguers y hotmoles.

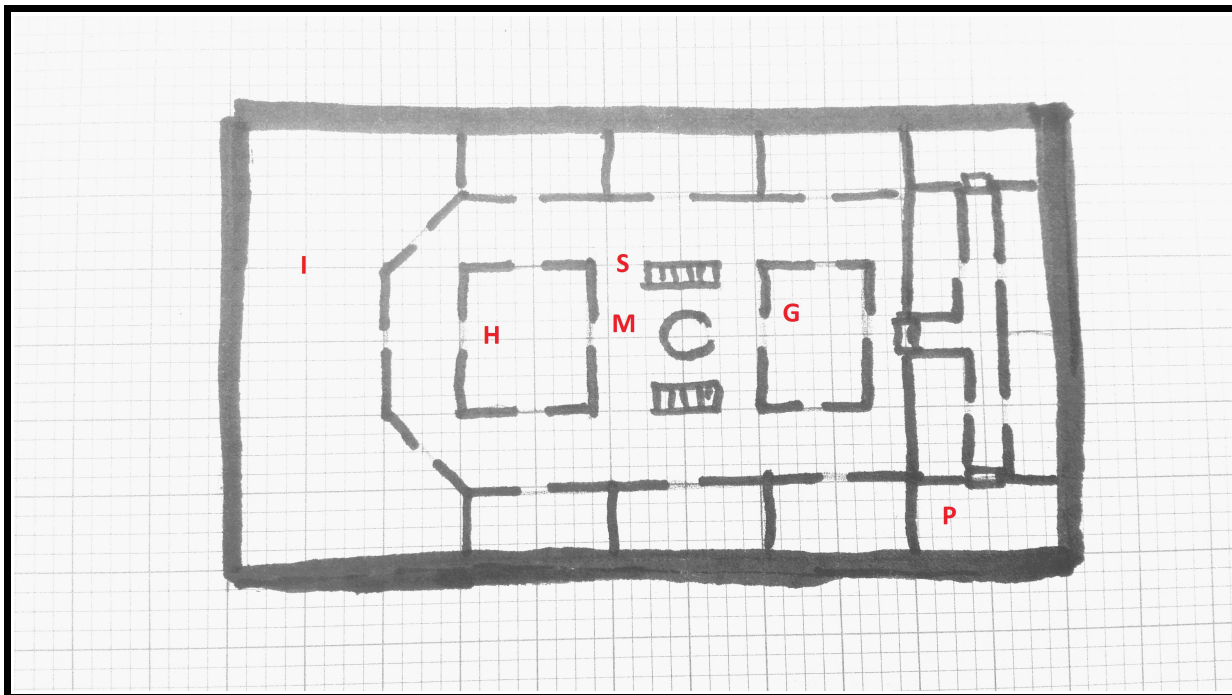
D) Kiosko de churros: Una enorme cacerola repleta de aceite de dudosa procedencia, y un mejicano con un sombrero de paja roto y una manga pastelera enorme apoyada en el hombro, friendo churros. Mucho calor y mucho humo con olor a fritanga.

E) Cables y componentes: Cajas de plástico abarrotadas de componentes baratos, anticuados y actuales, cables de VGA, CGA, Euroconectores, HDMI, HoloGrafx, Coaxial, Fibra, Rdj, cables neuronales, jack, neurojack usados (poco higiénico), CD, microchip, nano SD, DVD, Bluray, Redray, terminales de conexión de muy baja calidad,

placas Ram, intels....un rastrillo de despiece barato y obsoleto.

F) Puesto de fideos: Una vieja asiática con dos jóvenes asiáticos cocinando y sirviendo sopa de fideos con verdura. Comida sana.

G) Armería: Un tenderete de armas básicas de baja calidad y munición básica (no hay explosivos, solo casquillos de todos los modelos)



H) La clínica de Nick Riviera: Un tenderete a modo de farmacia ofrece fármacos de marca blanca, y falsificaciones del mercado comunista panamericano. Viagra, Antibióticos, preservativos, Radax a base de azul de Prusia, vacunas, analgésicos, opiáceos, ansiolíticos, etc... A parte, el viejo local comercial del S XXI está habilitado como consulta médica. Nick Riviera, un argentino flaco de barba incipiente y pelo castaño alborotado, con una mascarilla médica colgando al cuello y una vieja bata abierta sobre su camisa de flores y sus tejanos, presenta sus servicios en un spanglish rocambolesco, pisoteando de forma nerviosa el suelo con sus zuecos de plástico rosas mientras habla "Che boludos, estan en la mejor clínica del Anarchy Area en Albuquerque, sin duda. La medicina en la unión panamericana es sobresaliente, el comunismo es muy bueno en eso, chévere, y aquí estoy yo, con estos deditos de pianista. Les saco una muela, les saco una bala, les hago injerto, cambio de sexo, lo que sea pibes"

ARBITRO: La habilidad médica de Nick es dudosa, es un charlatán con título veterinario a medias en la escuela de oficios de Buenos Aires. Si Los Pjs se someten a cualquier intervención seria, el arbitro tira dados para una #fácil de cirugía +8 , si falla, según la gravedad del asunto, los Pjs morirán en una sucia camilla, tendrán un implante defectuoso, o

contraerán infecciones, que el Arbitro decida de forma imaginativa. Por ejemplo, un brazo biónico que no responde a las ordenes de su dueño y crea situaciones ridículas, un zócalo que provoca visiones al PJ al estar implantado en el nervio erróneo, ciber implantes ópticos bizcos que restan carisma, etc...

I) Bolera y videogaleria: Uno de los recintos más amplios del viejo mall, una antigua bolera y videogaleria. Conserva arcades del S XXI como Jurassic Land, Pirates Adventure, Horror House 7, Crazy Taxi 5, Acuatic Road Rash, Time Crisis 9... Y alguna nueva arcade de holopantalla y conexión virtual simsteam como Neo Paris Battelfield, Zombie Moon, o Solaris Kingdoms. Hay tragaperras y pachinkos, máquinas de pinzas, aplasta topos, air hockey, fútbolín.... También un par de accesos públicos a La Red. Hay bastantes merry perrys, adolescentes la mayoría, y pandilleros en diferentes máquinas, algunos de la 98 armados vigilando entre partida y partida que nadie se vaya de madre.

ARBITRO: Si los Pjs vienen buscando a los niños rata, sospecharán de un grupo de críos entre los 8 y los 12, desarrapados, con aspiraciones macarras, ropa destallada, tatuajes hechos con bolígrafo y aguja quemada con caracteres mal escritos, con faltas de ortografía, o dibujos pueriles de mal trazo. Se arremolinan fumando tabaco de liar y bebiendo latas de Fizzy Cola en las mesas de Air Hockey.

Si los Pjs preguntan por la muñeca de Tyna, la Betty Boop, uno de los niños más bravucones, se hará el portavoz de la jauría. Viste una camisona grande de la WWBF, la liga robot, con un robot hindú de varios brazos y el título Kali Yuga, unas bermudas hawainas con agujeros, unas botas de tacos de atletismo desgastadas, medio cráneo rapado y el otro con un largo flequillo. Tiene cara de ratilla chupada y orejas de soplillo, con un tatuaje ridículo de un chupachups en el moflete, con la tinta verdosa, como si llevase ahí siglos. El niño da una calada a un pitillo acabado, y se mete una gominola en la boca, os habla mientras mastica ruidosamente "la única muñeca que he visto últimamente es tu madre" Toda la jauría de criajos se descojona. El cabecilla se sorbe los mocos tras la carcajada y replica "Qué coño quieres tonto la polla?" Estos críos son duros...vaya....quizás INTIMIDAR con una tirada #normal sea bastante para que abran los oídos. O intentar ganarse su confianza con una tirada empática diferente #difícil, a no ser que se les regalen dulces o cigarros o latas de refresco para ganar una tirada #normal también. Si los Pjs consiguen captar su atención y hablar en serio, el cabecilla continuará: "Soy Pony Boy, atontaos! Seré el próximo mero mero. ¿En serio queréis la muñeca de la boba de chiqui-tyna? Mira me importa una mierda si os va el rollo pedo mientras no me miréis el culo, soplanucas. Pero esa mierda de juguete ahora es mio, porque sí. ¿Lo queréis? Son 300 napos. O eso...o nos la jugamos al air hockey. ¿Qué prefería gallinas? Me juego 50 benjas contra la muñequita de peluche de Tyna en cada partida. ¿os vale u os hacéis caca?" El niño empieza a cacarear y a hacer muecas con los brazos, como las alas de un pollo, su pandilla lo imita ruidosamente.

Si los Pjs aceptan pasamos al Air hockey, el típico juego de los 50. Una tabla que suelta aire, para que un disco de plástico se deslice con cada mamporro que le arreamos con un taco de plástico desde una portería a otra en ambos extremos de la tabla. Pony Boy tiene unos INT de 7 y una habilidad de JUEGO de 5. La cosa va así, son 7 discos, cada disco es una tirada de JUEGO, quien consiga mejores resultados uno contra el otro en esos 7 discos con el D10, gana.

Si los Pjs nunca ganan a Pony Boy al air hockey, o sencillamente no quieren jugar, si disponen

de su diario, le pueden chantajear con una tirada EMPATIA cualquiera #muyfácil. Si los Pjs ganan a Pony Boy, o lo chantajean, el criajo cumplirá el trato. "Putos maricas, pillad la mierda muñeca, y largaros de aquí antes de que os muerda las pelotas, me habéis puesto de mala hostia" un peluche de la famosa betty boop, de rojo, con esos ojotes morados que tiene. Si los Pjs intentan hacer daño a Pony Boy...cuidado, hay pandilleros de la 98 vigilando el salón arcade, y Pony Boy en el fondo es un llorón.

Una tirada de PERCIBIR/NOTAR #fácil en la muñeca, revela que tiene algo en su interior, Es un viejo teléfono móvil slide no holo del 2101. Si se enciende, para desbloquear el pin se requiere una tirada de seguridad electrónica #muydifícil que se puede intentar 3 veces. Si los Pjs consiguen desbloquear el terminal, podrán acceder a varios registros de llamadas, videollamadas y emails. El celular contiene un book de fotografías subidas de tono de Carolyne, parece que la chica tenía que ganarse la vida, y sin duda es el mismo rostro de la cyborg del radoexpreso. Entre las últimas videollamadas, hay una de hace varios días. Es un cholo pequeñajo (Cantin-Flash, los Pjs le reconocerán si lo ven o ya lo conocen) diciendo "Eh flacucha, mueve el culo hasta la cantina, tengo un cliente para ti, un gringo, así que estás de suerte, ponte las medias de rejilla y baja para acá que te va a llevar un motel bonito" Es una buena prueba para poner a Cantin Flash contra las cuerdas a cerca del paradero de Carolyne y descubrir algo a cerca de por qué el Cyborg tiene su imagen y semejanza y de por qué supuestamente el cadáver de Carolyne iba a ser transportado a Benson como material orgánico de repuesto.

J) Ferretería: Un tenderete de herramientas, clavos, tornillos, botes de pintura, sprays de pintura...

K) El supermercado: Otra de las áreas más grandes del viejo mall. Un supermercado. Las líneas de caja están custodiadas por pandilleros armados. Y otros pandilleros y pandilleras en las cajas se encargan del negocio. La comida y el agua son un negocio criminalizado en el anarchy área, ya que no tienen suministros fijos. Saquean camiones, hacen incursiones armadas a los supermercados del downtown o de otras poblaciones, asaltan suministros de recursos humanos europeos en zonas desfavorecidas, o atacan convois cisterna de agua potable provenientes en su mayor parte de China con destino los downtowns que pagan por ella. Así que el negocio del agua potable embotellada, las cajas de friskies, comida enlatada, o cualquier alimento no perecedero sano y en buen estado, genera una importante mafia al respecto en las áreas no militarizadas o sin policía ni seguridad estatal en los reductos habitados del sunny belt.

L) La tienda de juguetes: Un puesto atendido por una cría de unos 9 años en camesú rosa, con pelo sucio, cara tiznada y labio viperino y un ojo torcido, seguramente a causa de una malformación de nacimiento por radiación. Ha recopilado todo lo que ha encontrado. Es un puesto realmente siniestro en realidad. Hay muñecas calvas a las que les suele faltar un brazo o pierna. A algunas les ha dibujado en la piel rosácea de plástico tatuajes a rotulador. Cochecitos de metal oxidados, combas deshilachadas, hula hoops, figuras de acción de diferentes colecciones, algún juego de mesa con fichas de menos, videosteams portátiles y algunos nano cartuchos sin la pegatina, y toda una colección de juguetes rotos.

ARBITRO: Si los Pjs han obtenido la info de Jojo sabrán que era el apartamento de Carlyne, pueden intentar entrar a lo que era la verdadera tienda, pero el cierre de la persiana metálica está echado (abrir cerraduras #difícil, o uso de las llaves, o ser amigos de Jojo) Si preguntan a la niña del tenderete: "A caso sois de la pasma o qué zoquetes?" habrá que intentar persuadirla para mantener una buena conversación, una tirada #difícil de empatía, y con una niña no va a valer seducir (enfermos). Añadir que si los Pjs la traen algún juguete, caramelos, o esas cosas de niños, la tirada se tornará #normal. Si consiguen hacer migas con la niña, dirá: "Me llamo Tyna, aunque la gente de por aquí me llama Chiquitina".

Si le preguntan a la niña por Carlyne: "¿Por qué buscáis a mamá? Lleva días fuera, sin venir. Estoy preocupada, pero mamá me ha enseñado siempre que no hay que preocuparse en Albuquerque, solo hay que sobrevivir, y eso hago. Vivo con mamá y la tía Jojo en la tienda de juguetes desde hace 4 años. Antes no recuerdo muy bien, pero a veces sueño con la carretera, con los viejos campamentos de la cruz roja, y esas cosas. Si estáis buscando a mamá me parece bien, pero no tengo llaves, se fue con ellas, y no se donde anda la tía Jojo, llevo días durmiendo en comuna en el cine, la gente huele raro y se tira pedos. Además los niños rata me han quitado a Betty Boop, y ya no consigo dormir bien si no la tengo para abrazarla, mi muñeca Betty Boop" La niña, que pese a superviviente, es niña, se le llenan los ojos de lágrimas silenciosas. Si los Pjs preguntan por esto último de los niños rata, Tyna dirá "Son niñatos malos, les gusta oler gasolina y cola, y quieren ser de la 98. Suelen estar en el cine de la comuna o en los recreativos arcade".

Si los Pjs abren la persiana del local: Es un local no muy grande, aún conserva el mostrador a modo de mesa, con algunos cacharros viejos a modo de enseres domésticos como unos cuencos desconjuntados, una linterna de pilas, una cocinilla eléctrica oxidada, una tostadora, una lámpara de mesita de noche pasada de moda, algunos tebeos con hojas rotas... Hay un par de colchones de espuma en un rincón con mantas viejas, un cojín de Mafalda, un peluche sucio del gato Garfield, y varias latas de sardinas, jamón spam, y cajas de cartón de friskies deshidratados y snacks para perros.

Una tirada de Advertir/notar #media en un registro del apartamento okupa, descubrirá a los Pjs que dentro del cojín de Mafalda, hay un pequeño fajo de 100€\$ y un dibujo infantil de dos chicas con letras mal calografiadas que ponen "mamá" y "yo" y los números 2108 (Es el pin del teléfono apagado dentro de la muñeca Betty).

M) Ascensor: Un ascensor en un viejo tubo de aluminio y cristal. Lo custodia un grupo de dos pandilleros desde las viejas y paradas escaleras mecánicas.

"Eh parias, el ascensor no es una jodida atracción de Disneyworld, largo de aquí"

ARBITRO: El ascensor no funciona con pulsador, tiene un lector de huellas digitales y un display. Hackearlo requeriría una tirada #imposible de seguridad de sistemas o electrónica. El ascensor, con capacidad para 600 kgs, sube y baja desde esta planta.

La mano del refrigerador de la cocina, del cadáver descuartizado... serviría para hacerlo funcionar.

OJO, si el grupo intenta manipular el panel táctil, puede que sean descubiertos con facilidad por los guardas de las escaleras mecánicas. Usar la mano sería rápido y sencillo. Como se las arreglen los Pjs para deshacerse de los guardias....eso ya...vamos a improvisar.

El ascensor , ubicado inicialmente en la B, sólo sube a la 1 y a la azotea. El control de bajada al parking está desactivado. Los Pjs pueden intentar resolverlo con una tirada de ELECTRICIDAD #imposible.

¿¿En que afecta esto arbitro?? Pues que para bajar al parking, o usan las rampas vigiladas, a las bravas, o bajan por el hueco del ascensor, que al mandarlo subir, desbloquea la bajada por los cables, a lo Bruce Willis.

N) Parking Subterráneo: Un amplio aparcamiento subterráneo. Aquí, la mara de la 98 ha montado unas granjas. Con jerseys de cemento, vayas metálicas, enrejado, y otros escombros similares, han montado corrales llenos de mierda y estiércol en los que picotean gallinas y pollos, y en otros se rebozan cerdos. Hay "granjeros" con carretillas y herramientas encargándose de los corrales. Parece que de aquí, se saca la carne que utilizan los comerciantes de los puestos de la comuna del mall. Hay un grupo de diez pandilleros armados vigilando , repartidos en las rampas, atrincherados en unos puestos de seguridad montados con jerseys y sacos de mierda y algunos ladrillos. No dejan entrar ni salir a nadie que consideren oportuno. Puede que haya uno grandote que debe ser el encargado aquí abajo, un musculito con los brazos cromados y una especie de ciber casco de APAC al que le ha dibujado en el rostro los rasgos de un payaso o arlequín. Lleva un arnés sobre la camisa de cuadros de manga corta, del que cuelga un enorme martillo o almádena con algunas mejoras (Joker, tiene las llaves de la sala de electrógeno, de su apartamento y de cuarto de control).

O) Sala del grupo electrógeno: Una puerta de seguridad cerrada (#imposible forzar la cerradura y #45pde, llaves de Joker.). Al otro lado hay un cuarto amplio con un montón de cajetines de plomos y diferenciales en un armario de grupo electrógeno. Vienen etiquetados: ala este del mall, ala oeste del mall, aparcamiento subterráneo, farolas de aparcamiento exterior, cantina, antigua pizzeria, antigua oficina bancaria.

P) Sala de control: una puerta de seguridad cerrada (#imposible forzar la cerradura y PDE 20 CP 45). Al otro lado hay un centro de control de seguridad y vigilancia del mall. Una sala con un videowall pequeño, que muestra a saltos las cámaras de videovigilancia del mall, y en un pupitre de control hay un ordenador con cuatro monitores y varios teclados en el que está sentado un cholo flacucho y estirado con una camiseta de basket vieja, una gorra para atrás, conectado al equipo. Con él hay un grupo de 5 pandilleros

ARBITRO: Desde la consola de control se puede conectar un net runner con acceso directo a la fortaleza virtual de la mara 98 en el mall.

Si no hay netranners en el grupo, una tirada #difícil de conocimientos del sistema , permitirá llegar hasta el "hackeo" de la puerta del almacén del mall.

Q) ALMACEN DEL MALL: Junto a los muelles de carga y descarga, hay un almacén cerrado herméticamente por una persiana metálica de acero. No hay candado, solo un display táctil alfanumérico (#imposible de hackear con una tirada de seguridad electrónica).

El interior es un gran almacén de carga y descarga con todo tipo de material de contrabando. Hay mulas de ropa con prendas deportivas, algunos electrodomésticos

embalados como neveras, lavadoras, lavavajillas... Y en unas cajas de madera con bolitas de poliestireno, lo más jugoso, armas!! Hay una pistola de aire wombat, un pequeño cargador de 10 proyectiles con cabeza ácida para pistola wombat, 5 granadas de fragmentación, una pistola de dardos Avante P-1135 , con un estuche con el símbolo de peligro biológico, que contiene cinco dardos tipo nausea y uno de biotoxina II (ver pag 107 del TVN de CP2020) . Una ristra de munición perforante para subfusiles pesados de 50 proyectiles.

En un maletín con el logotipo de Tosheeba, hay un lote de chips, uno de Diagnosticar enfermedades Nv3, Primeros auxilios Nv3, Zoología Nv3, Química Nv2, y Cultura general Nv2.

ARBITRO: Una tirada PERCIBIR/NOTAR #fácil descubrirá a los Pjs tras unas cajas, una gran rendija de ventilación, se puede arrancar fácilmente y acceder a un sistema de ventilación del mall, suficientemente ancho para una persona flaca sin miembros implantados XL.

R) MUELLES DE CARGA: Una serie de viejos muelles de carga junto a la rampa exterior del parking subterráneo. Eran andenes para camiones con acceso a almacenes vacíos.

S) ESCALERAS MECANICAS: Conectan el piso B con el piso 1, ya que las de bajada al parking están cegadas con placas metálicas soldadas. Hay un grupo de 2 pandilleros latinos en cada rampa de escaleras, apostados con fusiles de asalto pesados, unos cuantos sacos y botes de pintura a modo de trinchera, y una gatling pesada apostada sobre una caja de metal. Vigilan desde posición privilegiada el corredor principal del mall y controlan el acceso a la planta superior.

T) LOS CINES: Una vieja sala multicines con 5 salas. Aún cuelgan algunas lonas de antes de las bombas, Guardianes de la Galaxia 5, un drama bélico llamado Tren a Pekín, una infantil de Lego... Las salas de cine han sido ocupadas por todos aquellos que pululan el mall pero no tienen su propio apartamento okupado en una tienda. Han montado comunas. La mayoría de las salas tienen la pantalla rajada o apollada, y de las butacas, han arrancado muchos respaldos y reposabrazos para convertirlas en camas. Hay tiendas de campaña montadas, cajas de cartón, sacos de dormir, mantas, es como un gran refugio organizado de vagabundos y sin techo. En cada ciertas butacas se acumulan algunas pertenencias como cubos, orinales, garrafas, bolsas de la compra llenas de ropa vieja, mochilas, un ventilador, un bazar de pobreza cargado con el dulzón y pesado aroma de humanidad, flotando lento sobre el aire a media altura, como si esas partículas invisibles de perfume rancio supieran perfectamente como llegar a la pituitaria de cada uno.

ARBITRO: Si los Pjs buscan a los supuestos niños rata de los que Tyna les ha podido hablar ya, en la sala 4 los Pjs se cruzan con un grupo de críos de entre 8 y 11, desarraigados, con tatuajes verdosos mal dibujados hechos seguro con tinta de rotulador y aguja. Uno de ellos, vestido con un ridículo pijama de mono con capucha, todo rosa con estrellas amarillas estampadas, discute aforadamente con los otros por el poder de una revista porno con varias

hojas arrancadas y otras pegadas. Es probable que la pandilla de niños use la sala 4 para dormir. Una tirada de PERCIBIR/NOTAR #muydifícil permitirá a los Pjs encontrar entre un montón de sábanas viejas manchadas de lamparones amarillentos, una mochilita roja con la bandera de EEUU y un asa descosida. En su interior hay un tirachinas, una cervatana, y un cuadernito con Ultrón Man en la tapa principal. El cuadernillo parece una especie de diario de un tal Pony Boy, hay dibujos precarios de monigotes con metralletas disparando a otros, mucho rotulador rojo, precioso. Y algunas anotaciones personales a modo de diario del estilo "Papá se fue a por rascas de lotería a la gasolinera y no volvió" "Mamá igual es Trisha o igual es Margarita, no lo tienen claro, pero me las follaré a las dos cuando sea mayor" o el más interesante "Tyna me mola mazo, pero no se como llamar su atención, por eso la jodo todo lo que puedo, a ver si se da cuenta". Vaya, vaya, el aspirante a gangster tiene corazoncito, sería algo ideal con lo que sobornar a Pony Boy si no le ganan nunca al Air Hockey para recuperar la muñeca Betty Boop.

En la multi sala 1, si los Pjs buscan detrás de la pantalla de cine, una tirada de PERCIBIR/NOTAR #fácil, les descubrirá un viejo respiradero de los conductos de ventilación del mall, suficientemente ancho para una persona flaca sin miembros implantados XL.

U) AZOTEA: Una azotea descubierta, con el suelo de grava, tiene un montón de máquinas de aire acondicionado rotas, antenas de televisión y wifi agarradas con pulpos elásticos, tendederos, un montón de macetas de mutihuana (todo un cultivo de exterior) custodiadas por tres pandilleros haciendo ronda.

En un esquinazo están las escaleras de incendio, viejas, oxidadas, replegadas en lo alto sin llegar al suelo del parking exterior del mall (se pueden bajar, pero chirrían mucho, los 3 pandilleros de las macetas de mutihuana se darían cuenta).

En el otro esquinazo hay un viejo autogiro monoplaza.

ARBITRO: El autogiro no tiene las llaves, necesitaría un puente, MECANICA #normal. Ahora, si los Pjs superan una tirada MECANICA #difícil, descubrirán además que la aguja del combustible está rota, y siempre marca a la mitad, pero si golpean el depósito...mierda, apenas hay un chorrito. Osea, que si los Pjs no se dan cuenta de esto, pero puentean el autogiro, y despegan (muy típico de los Pjs mas ambiciosos, aunque no necesite el giro para nada) apenas según despegue, a escasos 50 metros de vuelo....caerá como una cagada de paloma.

V) CUARTO DE JOKER: Una puerta blindada cerrada (#imposible forzar, CP 65 con PDE 25, las llaves siempre van en el manojo de Joker). Cuando Joker no vigila las granjas, suele estar aquí, o en la cantina, lo que ocurre principalmente de noche. Es un viejo almacén.

Joker se lo ha agenciado como apartamento. Tiene un sofá cama, una mesa con varias botellas de tequila y vasos de plástico rojos, algunos tarros de jarabe de la tos, una televisión plana, una videoconsola segatari, posters de coches lowrider con modelos pechugonas latinas, una bandera de Méjico en el techo, un viejo digiblaster con una colección de mini SDS audio de grupos de rap latino, unos pecheros con camisas de beisball, pantalones vaqueros y de pinzas, una caja con tres pares de zapatillas deportivas Nike, y una caja fuerte (#imposible forzar y CP 40 y PDE 15, las llaves siempre van en el manojo de Joker).

La caja fuerte contiene: 2000 €, 3 proyectiles de fósforo blanco para barret arasaka, una

granada HEMP de impulsos micro ondas, un chip de JUEGO nv 2, un blip rastreador con su tablet de localización gps, y un par de cadenas de oro de 14kilates con eslabón cubano (unos 1000 €\$).

ARBITRO: Uno de los conductos de ventilación del mall desemboca aquí en el techo de este viejo almacén, ahora apartamento. Está tapado por la bandera de Méjico, solamente. Sería una buena manera de entrar aquí o pillar desprevenido a Joker.

X) CANALES DE VENTILACION: Unos conductos metálicos estrechos, cuadrados, de 150 centímetros de esquina a esquina de capacidad, hay que ir muy acurrucado y con alguna linterna o sistema de visión, la oscuridad es total. Aquí dentro solo hay polvo, cucarachas y alguna rata muerta.

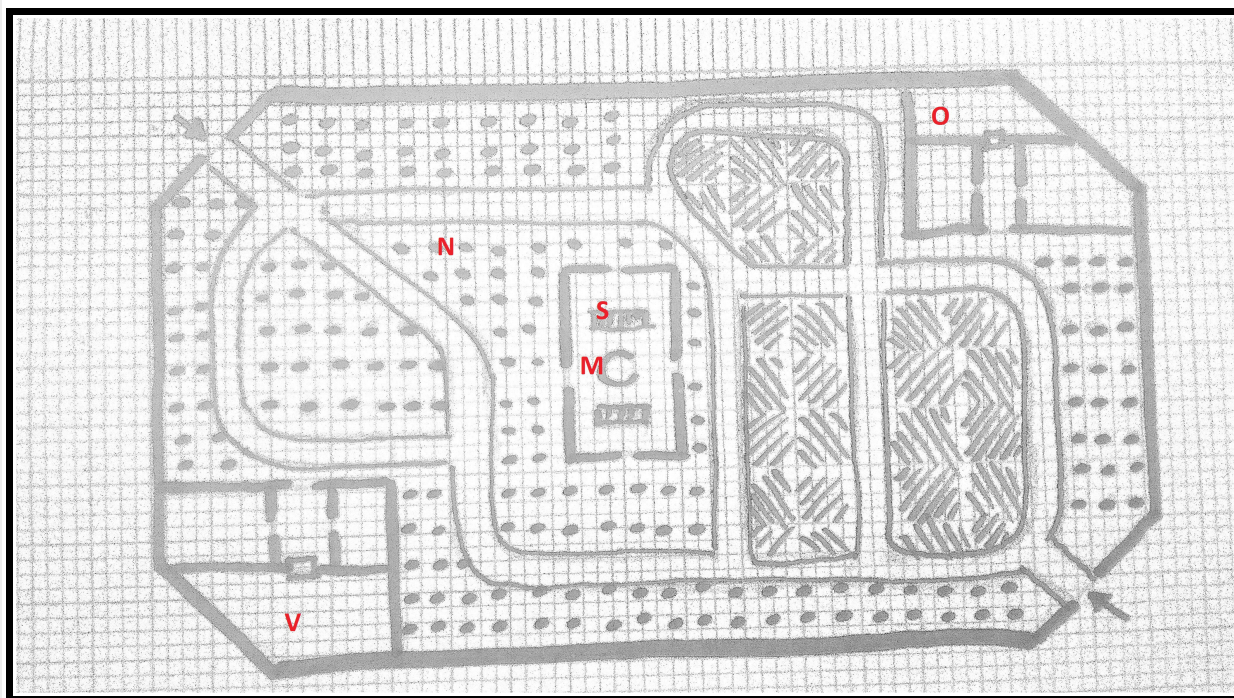
Los Pjs pueden recorrerlos hasta llegar a diferentes salidas o tomas:

1- Almacén de los muelles de carga – Q

2- Apartamento de Joker – V

3 – Columna del ascensor entre la 1 y la B, dando directamente al foso con los cables hidráulicos del elevador. (se pueden trepar con uan tirada de ATLETISMO #normal, ahora, la caída, desde 15 metros, pues a no ser que se lleven aumentos, puede ser jodida para romperse algún hueso que otro, 15D6 en una extremidad al azar)

4 – Tras la pantalla de cine de la sala 1 -



BLOQUE DE LOS MYSTIC AZTECS

El Anarchy Area en las manzanas de laguna seca no es muy diferente a las inmediaciones de la 98. mendigos en las aceras con sus carritos de la compra llenos de basura, tiendas de campaña en descampados y bajo los viaductos, fogatas, casas abandonadas o en ruinas okupadas, y

alguna otra en mejor estado amurallada con todo lo que se han encontrado para tratar de estar más seguros. El barrio entero está lleno de grafitis y pintadas de Mystic aztecs, con las iniciales M.A. , murales con aztecas con mejoras cibernéticas, Muerte a la 98 y esas mierdas de pandillero. Se ven pocos negocios, algunas tienduchas, tugurios, y poco más.



La barriada de Cilantro son unas cuantas casas de una antigua zona residencial. El unico acceso asfaltado es Cilantro Road.

1. Cilantro Road: En la calle que da acceso a la pequeña manzana residencial, la pandilla de los Mystic Aztecs ha instalado su propia "aduanas". Han amontonado unos cuantos bidones, jerseys de cemento, sacos de obra y han levantado algunos muros de ladrillo para levantar una serie de parapetos defensivos con los que controlar el acceso al barrio. Hay un grupo de 6 matones latinos con algunas cybermejoras, vestidos todos con camisetas verdes diferentes y pantalones cortos con los calcetines hasta la rodilla. Portan al aire subfusiles ligeros y medios.

"orale gringos... que pedo les trae a Cilantro?"

ARBITRO: Los Pjs pueden tratar de persuadir a los pandilleros con alguna excusa roleada (pillar drogas, comprar armas, o lo que les resulte convincente) en una tirada #normal de cualquier habilidad de empatía menos INTIMIDAR que será una tirada #Muy difícil que seguramente acabará en tiroteo, los M.A. Son muy machos.

Si la excusa de los Pjs convence a los guardias, eso sí, les van a cachear y a retirar todas las armas que lleven para entrar. Si los Pjs lo han previsto, o llevan armas que tengan una buena cifra de disimulo, quizás se libren de perderlas. Adjunto tabla a superar por el Arbitro en el cacheo segun tipo de disimulo del arma:

B-Bolsillo	CH- Chaqueta	L- Abrigo
Dificil +25	Media +15	Fácil +10

El pandillero buscará con un ADVERTIR/NOTAR +3 y una INT 6. Lo que da un total de +9.

2. MUROS: La pandilla ha fortificado la barriada. Todos los jardines de los patios traseros tienen levantados muros de ladrillo de 2,50, coronados por cristales cementados o espino.

ARBITRO: Los Pjs pueden intentar treparlo con una maniobra ATLETISMO #dificil , o si se ayudan con algo para mermar la altura, #media.

Saltar el muro y entrar por un patio trasero supone ciertos riesgos:

01 a 25	EN el patio hay un grupo de tres pandilleros armadas echando un porro y una lata de tecate entre bromas. Para que no se den cuenta de la presencia de intrusos, hay que superar una tirada de ESCONDERSE/EVADIRSE #dificil . Un tiroteo, supondría poner en alerta a todo el vecindario
26 a 50	Perros. En el patio hay perros de presa, un par, que ladrarán y atacarán. Los ladridos alertarán a un grupo de tres pandilleros en 3 asaltos. 51 a 61 Mina: El patio trasero está bien protegido, a la que saltáis del muro y pisáis... booom ... mina de fragmentación. En tres asaltos habrá un grupo de cinco pandilleros
62 a 100	62 a 100 No hay moros en la costa.

3. Vivienda okupada:

A) Recibidor: - Salón: Un viejo recibidor de moqueta con un sofá desconchado y una estantería mugrienta. Hay un par de pandillesros fumando de un bong, viendo la tele y escuchando musica antigua del reproductor de audio chips.

ARBITRO: Si los Pjs han llegado por vía diplomática y pacífica, con alguna excusa y por la puerta principal, les ofrecerán droga "hey wero, ¿muti weed o sinte coca? Tambien nos queda algo de jaco. Si quieres prueba antes de comprar y hechate un Nba en la segatari, te apuesto 20€\$ al primer cuarto"

Si preguntan o intentan habilidades de empatia (#dificiles) acerca de Carlyne Rodriguez, un éxito dará una respuesta del estilo "Chinga a tu madre webon, no tengo ni idea de esa

pendejada que te traes con esa viejita". Y un fallo algo diferente como "Pendejo!! Eres de la chota? No nos gustan los soplones. Plomo joto!!!" Y ya tenemos un tiroteo!!!
Si por el contrario los Pjs han llegado a tiros o sigilosamente y han sido descubiertos...tiroteo de viernes noche!!!

B) Baño: un baño roñoso de azulejos amarillentos, con su retrete, ducha con cortinas de plástico mohosas, lavabo,,

C) Cocina: Una cocina sucia y grasienta, con su fogón, una nevera roñosa, horno, una mesa con una banqueta, la pila... Hay una pandillera con una máscara barata de 3M cocinando droga en cazuelas. Está bastante ocupada.

D) Dormitorio: un dormitorio cutre, un somier de muelles viejo, un colchón sucio, posters de coches lowrider y playmates, un perchero con unas cuantas prendas deportivas y una tabla de planchar con pantalones.

E) Dormitorio: Una king Size hinchable, unas perchas con prendas deportivas y un saco de boxeo colgando de una esquina.

4. Vivienda Okupada:

A) Recibidor: una habitacion de papel pintado despegado con un macetero de interior con unos cactus.

B) Salón: Un sofá chess longue, una mesa de madera, cuatro pandilleros ordenando cartuchos de munición y desmontando y limpiando armas con trapos.

ARBITRO: Si los Pjs han llegado por vía diplomática y pacífica, con alguna excusa y por la puerta principal, les ofrecerán armas "wey!! Material militar y del swat, automáticas, aka, macks, cuerno de chivo... con esto podéis ganar una jodida guerra"

Si preguntan o intentan habilidades de empatía (#dificiles) acerca de Carlyne Rodriguez, un éxito dará una respuesta del estilo "Chinga a tu madre webon, no tengo ni idea de esa pendejada que te traes con esa viejita". Y un fallo algo diferente como "Pendejo!! Eres de la chota? No nos gustan los soplones. Plomo joto!!!" Y ya tenemos un tiroteo!!!

Si por el contrario los Pjs han llegado a tiros o sigilosamente y han sido descubiertos...tiroteo de viernes noche!!!

vacías.

D) Dormitorio: un dormitorio cutre, hay ropa en cajas de cartón de embalar, un colchón en el suelo, algunos cojines y posters de la NBA o la NFL.

E) Buardilla: una vieja buardilla llena de trastos de otra época, tocadiscos, un piano sin teclas, pantalla de super 8, un balancín de caballo del oeste, maniquies....

5. Vivienda okupada:

A) Salón: Un par de tresillos de cuero raído, una mesa con unas botellas de tequila y revistas porno, una lamparita de lava, una tele, un grupo de cinco pandilleros jugando

dominó, y uno tatuando a otro. "he putos, saquen el culo del cantón, si quieren comprar algo es en la casa de Lil Chip o en la de Jaguar. Venga putos, afuera, pronto!"

B) Cocina: Cucarachas corriendo por los fogones, un horno costroso y renegrido, una nevera, un triturador de basura. Poco más.

C)Cuarto de baño: Un viejo cuarto de baño, antes lujoso, con yakuzzi, ahora mohoso con la tapa del retrete rota.

D) Un despacho destartado, con estanterías llenas de viejos libros que los pandilleros ni se han molestado en hojear.

E) Garaje: Un garaje, taller. Hay herramientas en las estanterías, chatarra, un viejo chevrolet 64 ciber tuneado con suspensión hidráulica.

F) Dormitorios: Cuchitriles con chinches, somieres viejos, colchones de espuma, un equipo de audio, ropa en un tendedero improvisado con un cable que cruza la habitación.... un picadero de okupas.

G) Sotano: Algunos electrodomésticos viejos, una secadora, una lavadora, cajas de embalaje, y una plantación hidropónica de mutihuana funcionando con sus focos, sus ventiladores y humidificadores.

H) Desván: un viejo desván vacío. Quedan algunos lienzos de otra época, pinturas baratas.

6. Vivienda okupada:

A) Salón. Un salón cutre, con un sofá y dos sillones, un grupo de 6 pandilleras haciéndose la manicura y de sesión de peluquería y maquillaje choni. "Eh cabrones, ándense a la chingada antes de que jale el gatillo"

B) Cocina: Digna de un programa de Pesadilla en la cocina con Ramsey o Chicote.

C) Dormitorio: Unos cuchitriles con colchones en el suelo, cojines, algunos peluches cutres y polvorientos.

D) Dormitorio: Colchones , cajas de embalar, algún mueble pequeño, nada importante.

E) Porche: un porche de madera desgastada y algo podrida. Un grupo de tres pandilleros preparan una parrillada en una barbacoa casera fabricada con un bidón. "A su salud putos!! Aquí nos arrastra el chorizo! Mystic por vida wey!"

CONCLUSION: En Cilantro Road no hay ni rastro de Carlyne . Cantin-Flash solo quería desviar la atención de los Pjs y crearles algún conflicto con la banda rival a poder ser. En mi partida, mis Pjs entraron en son de paz a Cilantro Road, uno de ellos, Nómada, supero una tirada exitosa de la habilidad especial Familia, haciendo migas con uno de los pandilleros, e invirtiendo las tornas, ya que los Mystic Aztecs llegaron a ofrecerles una bonita suma por la cabeza de Cantin-Flash, mientras fumaban mutihuana y jugaban un simulador de Robo Boxeo

en la Segatari.

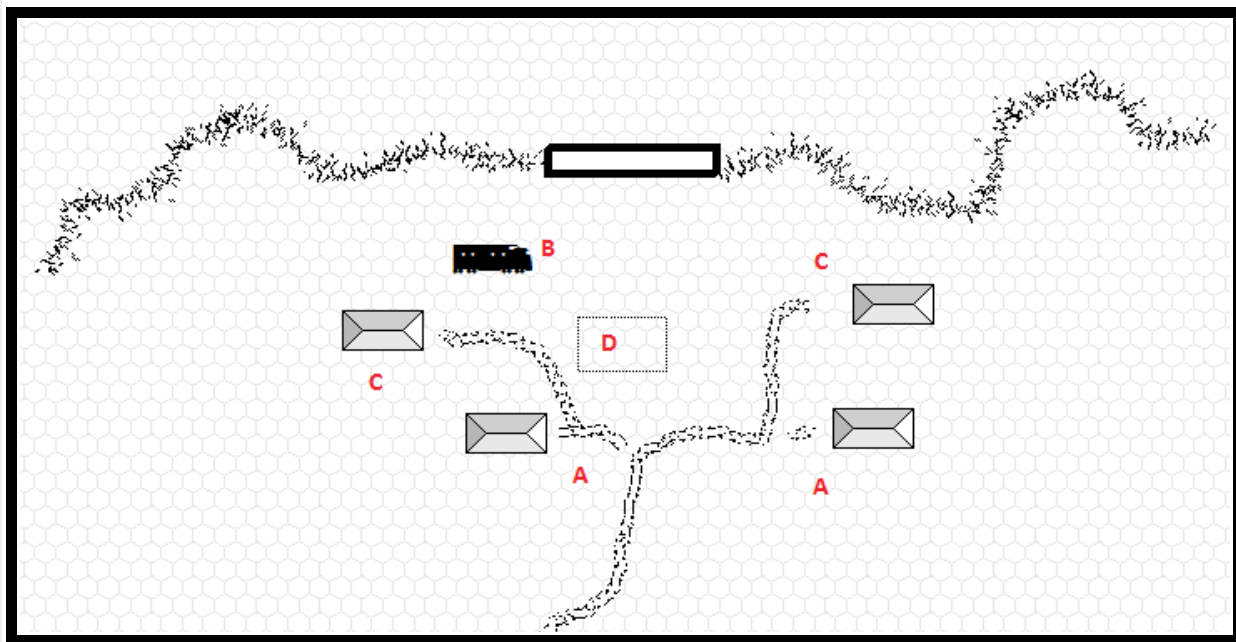
AREA MILITAR DE MESETA DULCE

Los PJS avanzan hacia el norte del estado de Nuevo Méjico, hacia las coordenadas del supuesto localizados subcutáneo de Carloyne Rodriguez. Conducen por una carretera polvorienta que a veces se desdibuja tapada por una manta de arena del desierto. Cactus, nopales, no llegan a dar ni una sola sombra en el asfalto durante todo el recorrido. En el horizonte, las arcillosas formaciones geológicas crean extrañas y caprichosas siluetas que bambolean por el efecto del calor ardiente en el aire.

Por fin, tras haber dejado atrás viejas señales y antiguas áreas de servicio abandonadas, con platillos volantes o rostros almendrados de alien como antiguo reclamo turístico, los personajes llegan a un área acotada con valla oxidada y arrugada. Un cartel vertical dice : Área militar. Prohibido el paso al personal civil.

Es una amplia área que parece conjugar instalaciones de explotación minera, con una vieja base militar cuya pista de aterrizaje aérea ha sido desdibujada ya por la arena del desierto.

Frente a una enorme cantera lisa y vertical, con un portón de acero armado cerrado, hay una explanada con enormes hangares de hormigón y portones de acero armado. El tiempo, la arena y la lluvia ácida no parecen haber logrado mellar las estructuras, aunque la arena del desierto se acumula en algunas de las paredes, empujada por el viento formando pequeñas dunas.



A) HANGAR ABIERTO: Este hangar ha estado abierto décadas. El viento ha colado arena y rastros secos adentro, cubriendo cajas de madera de polvo. Hay palés con cajas (suministros de ayuda humanitaria, mantas, balatas de conserva, leche en polvo, tiendas de campaña, medicinas básicas, freshbags...). Hay también cajas con munición estándar anticuada para cetme, kalasnikof, ak47.... Uniformes militares de camuflaje arena, y otros aparejos. Hay varios vehículos Jeep o camiones, con ruedas pinchadas, baterías sulfatadas, ejes oxidados... Inútiles

B) TANQUE: En medio del camino hay un viejo Tiger B12. Un blindado con cañón pesado pintado en camuflaje arena, con montañas de arena por encima.

ARBITRO: La escotilla de acceso esta atorada. Una tirada de abrir cerraduras #difícil o una tirada de FUE #muy difícil serán suficientes para poder abrirlo. En el interior, hay un puesto de tripulante y otro de artillero. Para arrancarlo hará falta una tirada #difícil de mecánica básica. El blindado funcionará, aunque está muy deteriorado y con poco combustible. No recorrerá mas de 20 kms, y cada vez que se use el cañón (hay 5 proyectiles cargados) hay un 25% de posibilidades de que el cañón reviente, quedando inutilizado. El cañón necesita un turno entero para cargarse y calibrarse.

Es curioso, el tanque es una herramienta muy importante para el combate que he preparado a continuación, puede marcar la diferencia entre vivir o morir. Y aún con eso, recuerdo cómo en mi partida, mis Pjs pifiaron en la apertura de la escotilla, y agotaron otra importante herramienta contra el siguiente enemigo (las bolas de ácido de la pistola wombat) en derretir la escotilla del blindado para entrar, en vez usarlas contra la máquina asesina que a continuación aparecerá. Fue un enfrentamiento lastimero que acabó con la muerte de 3 de los 4 Pjs.

CARRO BLINDADO TIGER

1- torreta	2-4 Cuerpo	5-7 Oruga izqu	8-10 oruga dch
55	60	55	55
PDE	PDE	PDE	PDE
50	100	60	60

Cañón de energía cinética Rhinemetal (ver pagina 39 del chromebook 2). Extraperforante, reduce el blindaje a 1/4, causando la mitad de daño.

Precision	daño	balas	V/d	alcance
3	5d10+10	5	1/2.	1500



11.370 ed

**APS +3 N R 5D10+10
(MEP) 5 1/2 M 1.500M**

El arma definitiva en la guerra contra la ciberpsicosis. ¡El nuevo Acelerador Rhinemetal puede alcanzar un blanco situado a casi dos kilómetros de distancia con un proyectil hipersónico de

ferroniquel y neutralizar a quien sea! El espantoso potencial mortífero multinivel del CEM-85 lo convierte en un arma de propósito especial, utilizada principalmente por cyborgs militares y miembros del C-SWAT equipados con armaduras autopropulsadas. Este sistema

consiste en un acelerador de energía cinética montado en un arnés giroestabilizado con control de disparo computerizado. ¡Este cañón electromagnético (o CEM) emplea superconductores para lanzar un proyectil especial de 15 gramos recubierto de Mylar a 2400 metros por segundo! Dicho proyectil no sólo es totalmente letal para el cuerpo humano, sino que también puede perforar todo excepto las placas de blindaje de vehículos más duras. El sistema de control de disparo actúa como un arma inteligente sofisticada, permitiendo una rápida adquisición y fijación del blanco. Tiene un cargador interno que contiene cinco espiras superconductoras y un depósito para cinco proyectiles (peso 1 kg.). Una unidad de municiones (más la recarga de energía) cuesta 1.200 ed. Militech espera sacar al mercado su propio modelo, el Cañón de Pulso Magnético XR-1, dentro de 18 meses. Disparará penetradores subcalibrados de 12/5 mm y tendrá un cargador de municiones y energía extraíble.

Notas de Juego: Debido a su peso y retroceso, hace falta un mínimo de TCO 11 para poder disparar sin un armazón lineal o una armadura autopropulsada. El arnés giroestabilizado elimina los modificadores por movimiento pero tiene CE -1 e imposibilita el uso de un conector de arma inteligente. El efecto de la Munición Extra-Perforante es reducir el blindaje a 1/4 de su valor, pero el daño que penetra se reduce a la mitad. El alcance corto son unos 375 m aproximadamente, y el máximo 3.000 m, al igual que los de la mayoría de ametralladoras pesadas y cañones ligeros. Peso del arma: 35 kg. completamente cargada. Necesita un asalto de combate para realinear los imanes antes de efectuar el siguiente disparo. Se pueden emplear conectores interface y un conector de arma inteligente en lugar del arnés, pero el tirador sufre un -1 a su MOV; la CE es -2, y el requisito mínimo de TCO sube a 12.

Sólo se encuentra en unidades C-SWAT autorizadas, arsenales militares, y a veces instaladas en vehículos; el CEM-85 es increíblemente raro, caro e ilegal. En el mercado negro únicamente deberían poder encontrarse con una tirada Casi Imposible de Moverse en la Calle. (¡Y aún así, tan sólo con un éxito crítico!).

C)HANGAR CERRADO: Un hangar como los demás, pero con la titánica puerta dentada cerrada herméticamente. (El portón tiene 90pde)

D) ESCOTILLA SEPULTADA: SOLO ARBITRO: En medio del camino arenoso entre hangares, bajo la arena, solo discernible con una tirada de percibir #difícil hay una enorme escotilla de acero forjado con unas cadenas, 15x15mts quizás. Tirar de ellas es inútil. Haría falta un remolque muy pesado, con mucha potencia. (Por ejemplo, un tanque, o varios vehículos) Si los PJS logran abrirlo, saltara una alarma acústica, monótona, grave y repetitiva, y del enorme portón que sella la roca de la meseta, saldrá un *Octobot* del interior del enorme portón a medio abrir para eliminar a los intrusos (no hay nada dentro de la meseta más que un abandonado hangar militar de mantenimiento de la máquina de guerra *Octobot*, un robot de combate de considerable tamaño, de 8 patas articuladas y cuerpo giratorio equipado con armamento pesado. Un *Final Boss* de manual, vaya. Pero no somos ARBITROS tan crueles, heos ido dando la oportunidad a los Pjs de amonotonar munición ácida, perforante y pesada durante toda la partida, e incluso un tanque.

Cuando yo dirigí la partida, fue patético, el Pj que intentó abrir la escotilla del tanque pifió estrepitosamente bloqueándola, y solo se les ocurrió gastar su munición ácida en derretir la escotilla para entrar al tanque a toda costa, perdiendo la oportunidad de usarla en contra del *octobot*. Muy divertido!!

Quizás los Pjs deseen huir al interior del oscuro búnquer subterráneo por la escotilla que acaban de descubrir. Bien. El Octobot estará allí a la salida, antes de que aparezcan los paramilitares de Coyote Corps.

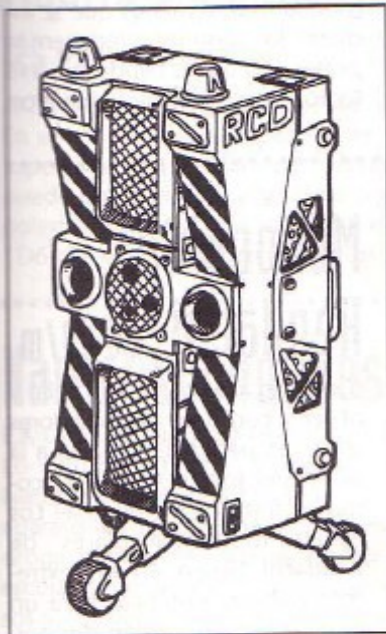
OCTOBOT:

1-TORRETA	2-4 CUERPO	5-10 PATAS (1D8)	
45	45	30	
45PDE	45PDE	45PDE	
Torreta: barret Arasaka Ligero			
precision	daño	balas	alcance
0	4D6	10./01	450
Cuerpo: Ametralladora 7,62mm			
precision	daño	balas	alcance
0	6D6+2	100./10	400
Cuerpo: Militech GAP-A con mini cohetes inteligentes busca calor			
precision	daño	balas	alcance
-2	6D10		750
Androide de guerra programado, sin IA, 8 patas articuladas con sierras para defensa cuerpo a cuerpo. Un cuerpo principal capaz de rotar 360° sobre el eje de las 8 patas con militech			

trasera y metralleta delantera. Torreta superior con 45° de autonomía con cañón barret, donde está ubicada la CPU.

Equipado con un modulo anti multitudes Arasaka "nauseator": Ver pag 44 de chromebook 2.

REF	13
Cuerpo a cuerpo	5
Armas pesadas	7



Dispositivo de control de multitudes Arasaka "Nauseator"TM 1.900 ed

EX 0 N M ESPECIAL 10 1 M

Lo último en control de multitudes a gran escala. Departamentos de policía tomad nota: el "Nauseator" (como se le apodó en la convención de tecnología policial del año pasado), se ha revelado como un modo efectivo de calmar una situación de otro modo incómoda sin derramamiento de sangre innecesario. Ya no hay necesidad de barrer un terreno con costosa munición de 30mm. Sólo hay que aplicarles una dosis de ultrasonidos y verles echar hasta la última papilla. El desastre resultante es desde luego mucho menor que el de una masacre.

- Todos los blancos en el área de alcance deben pasar una tirada Muy Difícil de TCO para evitar sufrir desorientación, dolores de cabeza y náuseas/vómitos.
- Si se logra la tirada: Debilitamiento (-4 a todo durante 1D6 asaltos).
- Si la tirada se falla por 1-3: Incapacitación (REF y MOV reducidos a 1 durante 1D6+1 asaltos).
- Si se falla la tirada por 4 ó más: Incapacitación Seria (inconsciente durante 1D6 minutos).

El objetivo debe ser afectado durante un mínimo de 2 asaltos consecutivos antes de ser dominado. El alcance es una trama de escopeta de 15m de profundidad y 25 de ancho. Las siguientes opciones de ciberaudio incrementan la dificultad de la tirada de TCO un nivel: Escucha Amplificada, Amplificador del Umbral Auditivo. En cambio, las siguientes te hacen inmune a sus efectos: Editor de Sonido, Atenuador de Nivel. Auriculares especiales o tapones reducen el nivel de la tirada un nivel. **Nota:** Este dispositivo es un generador antidisturbios (0,6m de ancho x 1,7m de alto), no un arma de mano.



INTERIOR DEL BUNKER

El búnquer es un lugar oscuro (podemos aplicar algunos modificadores negativos respecto a la iluminación) y silencioso. Como una tumba militar bajo tierra que encierra reliquias abandonadas de la inteligencia militar norteamericana. Pasillos de hormigón gris, pequeñas luces de ojo de gato, ruidos y crujidos de los conductos de ventilación, tuberías y motores de maquinaria que ronronean a lo lejos de los corredores. Es un lugar tétrico que inquieta a los Pjs, Una localización al mas puro estilo *Resident Evil*.

A)MONTACARGAS: Los PJs bajan unas escaleras anchas, alumbradas solo por lámparas de seguridad en los peldaños. Descienden un par de pisos hasta llegar a un elevador, un montacargas de 15 metros cuadrados con un interruptor. El interruptor pondrá en marcha el montacargas en un descenso de 45° , durante 200 metros, hacia el interior de un búnker o instalación militar secreta.

ARBITRO: Al regreso del bunker, cuando vengas perseguidos por los engendros, cuando pulsen el botón del montacargas...oh oh...El motor hace un ronroneo de mal augurio, tiembla, hace el amago de arrancar, pero no asciende. Y la horda de engendros mal clonados vienen en tromba por el pasillo.

Una tirada de mecánica o chapuza #difícil arreglará el elevador. Añádele los modificadores oportunos como Bajo presión -3, Mientras tanto arbitro, diviértete con los engendros, total, son más blandos que la mierda de pavo.

B) ENTRADA PRINCIPAL: Al terminar el montacargas su recorrido, hay una entrada de búnker en una pared de hormigón levantada en plena entraña de la tierra. Tiene una puerta de seguridad, abierta de par en par, con un display parpadeante de lectura ocular, en el que los últimos datos leídos, pertenecen a "sujeto 312" y hay una imagen de foto carne titilando en la pantalla rojiza del display, un rostro familiar, el clon de Daily Jefferson que mente maestra fabricaba una y otra vez en Fort Grand, con su marca cutánea en la cuenca del ojo y su cabello rubio. Parece que fue la última persona autorizada que entró por aquí.

De aquí en adelante son corredores iluminados solo por pequeñas bombillas de emergencia, la oscuridad es casi total. Son corredores de unos 2 metros de ancho. El suelo es un piso enrejado que va por encima de un canal rocoso, las paredes de hormigón y viga de acero con conductos de respiración a los lados en la parte superior.

Aquí dentro no hay cobertura en celulares ni terminales portátiles.

C) PLATÓ: Un plató de rodaje y fotografía, polvoriento pero bien conservado. Tiene un fondo falso de decorado que os recuerda a terreno lunar, con una bandera almidonada de los EEUU, y un falso Transbordador lunar de los años 60 . Hay varias cámaras viejas, y una silla en la que pone "Kubrik", nombre que no revela nada al grupo de PJS.

D) MORGUE: Un depósito de cadáveres, aséptico, frío, con un crematorio. Sobre una mesa y frente a varias cámaras de cine de mediados del siglo XX, hay un extraño cadáver, metro cincuenta, humanoide,... Hecho en goma de látex.

En los cajones de la morgue hay cadáveres femeninos, todos, mujeres en diferentes estados de preservación post mortem.

Hay una pequeña mesa de trabajo con un ordenador. Una tirada #difícil de CONOCIMIENTO DE SISTEMAS, permitirá llegar hasta un curioso archivo que tiene información de una lista de mujeres casi interminable, de unas 800, todas de Ciudad Juárez en Chihuahua, México. Desde 1993.

E) LABORATORIO MEDICO: Un laboratorio médico de finales del siglo XXI.

Microscopios, máquinas de centrifugado, incubadoras, cultivos celulares, bandejas con material quirúrgico, probetas, pipetas, etc. Lo que más acojona a los Pjs son unas jaulas con ratones, muertos ya, pero hostias!! Uno de ellos tiene una oreja en el lomo, una oreja humana!! Pobres animalitos.

F) LABORATORIO GENETICO: Un largo corredor con varias cápsulas o ataúdes tecnológicos, conectados aún a diferentes sistemas de hibernación. En su interior, cuerpos

extraños, humanoides, pero no humanos, malformados. Parecen muertos, o en coma. Hay un puesto de control con un equipo informático moderno en Windows 20. Una tirada de sistemas #normal permitirá al PJ localizar una serie de curiosos archivos acerca de cultivo humano, clonación exprés, ADN mixto, y otros galimatías mendelianos para expertos.

G) TRAMPA LASER: ARBITRO: Si los PJS pasan por aquí sin superar una tirada de percibir #difícil , activaran unos sensores de presencia y movimiento que activa un potente fogonazo láser que cruza el corredor de u. Extremo al otro atravesando toda materia orgánica en línea a 6D6.

H) ENGENDRO: ARBITRO: Al cruzar los PJS el corredor a oscuras, oyen unos ruidos, perciben movimiento en el área, a su alrededor. Incluso les parece ver corretear diferentes sombras delante, atrás, en la esquina siguiente, por los conductos de aire o bajo la rejilla del suelo. Si no superan una tirada de FRI # normal , cada personaje sufrirá un ataque de pánico que le hará disparar en modo DESENFUNDE RAPIDO al azar hacia cualquier dirección una ráfaga de 3 disparos si el arma es automática, o de uno si no lo es, dando a alguno de sus compañeros al azar en caso de impactar.

I) BOX DE OVULACION: Una sala hospitalaria, hay una camilla tecnológica con varias máquinas al rededor. Sobre la cama hay un cadáver femenino desnudo. Se parece mucho al Borg del Rado Expreso. El cuerpo está aún conectado a los cables y máquinas, con varios viales secos y un tubo endoscópico en la vagina. Los controles digitales dan una línea recta verde con un pitido continuo. Os recuerda mucho al quirófano donde Mente Maestra tenía secuestrada a la nativa de Benson, Hanna Kanike , en Fort Grand.

J) SALA DE ESTUDIOS: una habitación amplia, con varios pupitres descolocados de sus filas que dan una sensación anárquica a la vieja sala. Al frente hay una enorme persina de metal y un display con un botón.

ARBITRO: Si los Pjs pulsan el botón, la persiana se activará y comenzará a levantarse dejando al descubierto una gruesa lámina de vidrio blindado que muestra una especie de celda oscura al otro lado. Parece estar vacía, todo está oscuro y silencioso, cuando en su interior titila un tubo de luz en el techo, muy rápido, y a los Pjs les parece ver algo. Mientras intentan prestar atención...algo choca de repente desde dentro contra el cristal de forma muy violenta. Tirada de FRI #normal para que los Pjs no desenfunden de modo rápido, e instintivamente por el susto suelten una ráfaga de 3 tiros contra el cristal de CP 25 PDE 5. Lo que había golpeado contra el cristal (si no se ha roto con el tiroteo) queda a la vista de los Pjs, un cuerpo humanoide, desnudo, andrógino, sin genitales, esquelético que se ha empotrado contra el vidrio blindado y se queda pegado a él, palpándolo, débilmente. Es como una aberración humana, un clon mal hecho. En caso de que los Pjs hayan reventado el cristal al disparar presos del pánico, el engendro atacará.

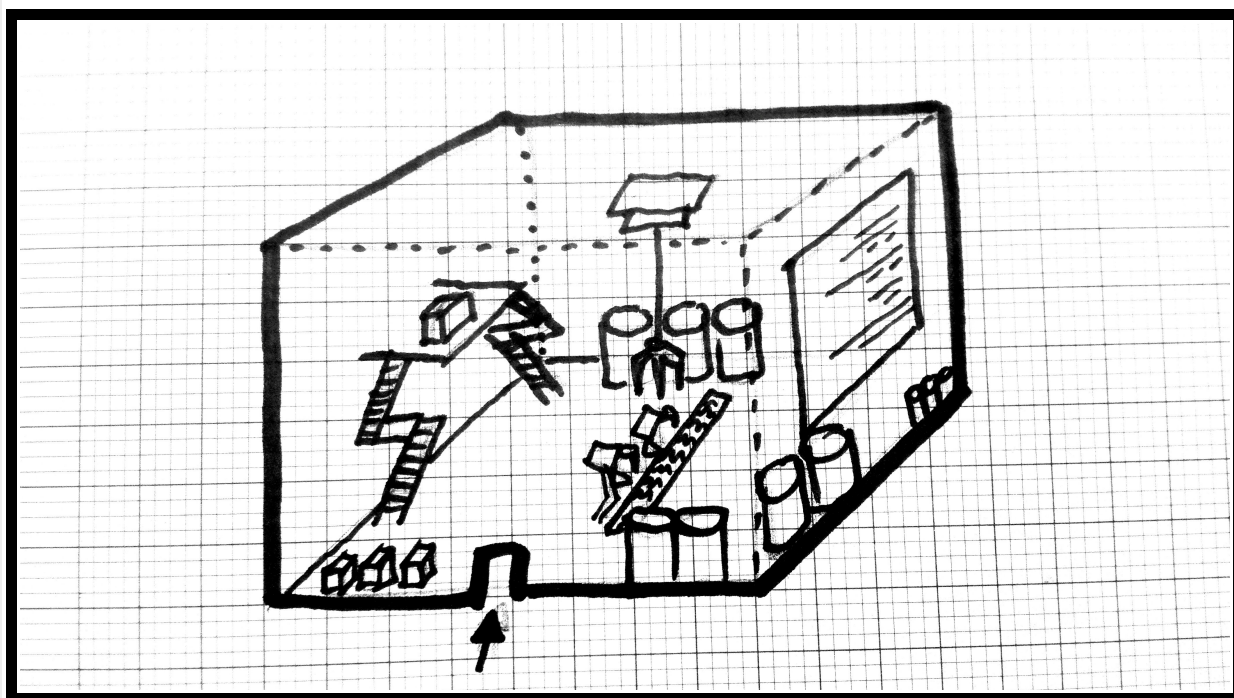
K) SALA DE ADIESTRAMIENTO SUBLIMINAL: Una habitación pequeña dividida en dos por una pared con una cristalera opaca y una puerta. Al lado opaca del ventanal, una silla parecida a la de un dentista, con cintas, una camarera médica al lado con varios medidores,

viales y cables. Al frente, una pantalla de cine rajada y con agujeros. Al lado transparente del ventanal, una mesa con sillas de oficina. En medio de la mesa hay un mando a distancia.

ARBITRO: Si los Pjs pulsan el mando, un viejo super 8 comenzará a reproducir a trompicones imágenes con grano en la pantalla de cine. Son imágenes salteadas muy violentas, cuerpos mutilados, sangre, decapitaciones, sin conexión ninguna, que se mezclan con cachorros de oso panda, niños comiendo una piruleta, papá noel. Recuerda a la Naranja Mecánica.

L) CADENA DE MONTAJE: la sala más amplia de todas, parece una pequeña factoría. Hay cintas de montaje, brazos robóticos a los lados de los raíles, grandes contenedores de material, bidones, enormes depósitos de algún tipo de sustancia líquida, grúas robóticas que sostienen piezas de androides sobre tanques llenos de una extraña sustancia plástica (estilo los "baños" de Westworld o Ghost in the shell), hornos de secado, un videowall apagado, toros de carga, un viejo exoesqueleto alpha de transporte....

Hay un portón hidráulico de acero completamente cerrado en un extremo. Unas escaleras de metal suben a una zona de control, más elevada, con una mesa de paneles y ordenadores que parpadean en suspensión.



ARBITRO: Una tirada #normal de sistemas dará alguna noción básica de qué es todo esto y descubrirá que en la consola de mandos hay un switch parecido al de un diferencial. Si se activa, un ronroneo vibrará por toda la factoría, los tubos luminosos titilan, y en un par de segundos la corriente vuelve a fluir por todo el complejo iluminándolo. La alegría de dejar de estar a oscuras se agría al escuchar un extraño grito inhumano en alguna parte del bunker.

El terminal de la consola comienza a cargar datos, aparece una ventana de windows 20 que dice "recuperando ultima sesión" y a los pocos segundos se amontonan en cascada en el monitor varias ventanas:

**INTRUSIÓN DE SISTEMA → EJECUTANDO SOFTWARE
ANTIERSONAL**

**CLUSTERS INFECTADOS → DETECTADA INTRUSION →
RASTREANDO ORIGEN**

EJECUTANDO FORMATED DE SEGURIDAD...

**REALIZANDO COPIA DE SEGURIDAD → CIFRANDO
COPIAS DE SEGURIDAD → DESFRAGMENTANDO
PAQUETES DE DATOS**

**INICIANDO ENSAMBLAJE DE MODELO BETA 4N174 →
ERROR CRITICO. FALTA DE COMPONENTES. OMITIR →
ENSAMBLAJE MODD A PRUEBA DE FALLOS.**

**SOLICITANDO CONFIGURACION DE MODELO →
IMPRESION DE MOLDE → VOLCADO DE DATOS DESDE
UNIDAD G9_MEDICLINIC → MEDIDAS COMPATIBLES CON
MODELO BETA 4N174 → STARTING SETUP.**

**EXPORTANDO PAQUETES CIFRADOS A UNIDADES DE
MEMORIA DESFRAGMENTADA DE MODELO BETA
4N174.**

**FALLO DE ENSAMBLAJE. → OMITIR → MODELO BETA
4N174 10% DE AUTONOMIA. CELULA DE ENERGIA
INSUFICIENTE.**

SOLICITUD DE DONACION DE ORGANOS:

*** NOMBRE: CAROLYNE RODRIGUEZ**

*** ID DONANTE: 7541FGT523-01**

*** RESIDENTE: ALBUQUERQUE - N.MEX. - 98TH STREET**

*** CAUSA DEL DECESO: DESHIDRATACION - LIPOTIMIA**

*** ESTADO DE LA DONACION: OPTIMA 100%**

*** DESTINO: CLINICA TRAUMA TEAM - BENSON - AZ.**

Hay ventanas con scan o captura de su Pasaporte de Nuevo México. Otras ventanas muestran planos en 3D de la anatomía de Carlyne con mensajes alfanuméricos.

Corriente eléctrica insuficiente, autonomía del modelo 4N174 para 10 horas.

Otras ventanas de la cascada muestran :

* RASTRO GPS DE LA UNIDAD 4N174,
COORDENADAS:
32.1473433,-110.8643958,14 TUCSON - ARIZONA -
RADIO DE MARGEN APROXIMADO 50 KMS DEL
PUNTO LOCALIZADO VÍA SATELITE.

Entre la cascada de ventanas hay un aviso:

**SISTEMA BLOQUEADO, INTRUSIÓN EN EL SISTEMA,
TROYANO *** GUSANO *** VIRUS *** ¿DESBLOQUEAR?
¿OMITIR? ¿DEPURAR?**

Si los Pjs depuran el aviso de virus, en el gran video wall de la factoría comenzarán a correr comandos sobre un fondo verde, a los pocos segundos se materializará un rostro de vectores tridimensionales, vacío, vacuo, calvo, sin gestos. El rostro parpadea y se distorsiona como víctima de una interferencia, parece intentar comunicarse pero solo se oyen estridentes ruidos de conexión router .. aunque finalmente pronuncia en un frío tono sintético " Yo ...soy... el todo..."

La imagen se desvanece y en el videowall solo queda una ventana que informa

**VIRUS EN EL SISTEMA, DELETING MASTER MIND SYS.
DATA. ARCHIVES. BASES DE DATOS
DESACTUALIZADAS, IMPOSIBLE RECONSTRUIR MURDOS Y
CLUSTERS DESTRUIDOS. ¿FORMATEAR SISTEMA ?**

ACTIVAR SAI DE ENERGIA

(Da igual qué hagan los Pjs, sólo añade tensión)

Al dar energía al complejo de Dulce, el portón hidráulico de la factoría emite un chorro vaporoso de sus engranajes, se encienden unos pilotos rojos y comienza a abrirse. De algún lugar en el fondo de un corredor oscuro se escuchan gritos animales, inhumanos (sólo es un corredor abandonado con múltiples quirófanos y cámaras con tanques criogénicos, muy de "Resident Evil").

De dentro, saldrá una horda de clones mal acabados.

Ahora los Pjs tendrán que huir de las instalaciones, deshaciendo el camino recorrido. Una auténtica horda de clones malformados, engendros, va a taponar los corredores de salida hasta el montacargas. Saca oleadas de engendros cada turno, y si son pocos, saca más, pónselo difícil a los Pjs sin que sea un suicidio, pero que gasten munición, que pierdan blindaje, amputales algún brazo a mordiscos, que tengan que avanzar por montañas de cadáveres de engendros ya que son enemigos débiles y fáciles de matar, sin protecciones ni armas. Que corra la sangre a cada esquina de los corredores.

M) ARSENAL: Un almacén militar. Hay varias taquillas con equipación metal gear serigrafiada en camuflaje desierto, cascos de nylon, taquillas con fusiles de asalto FN Ral,

cajas de munición, un lanzallamas K-A-F con una carga de combustible .

N) VIEJA OFICINA: Una vieja oficina militar, varios boxes con ordenadores viejos y rotos de EBM, carpetas, papeleo, material de oficina, bolis, grapadoras, archivadores...



RESOLUCION:

Cuando los Pjs consiguen activar por fin el ascensor montacargas hacia la superficie desde el interior del búnquer de Meseta Dulce... Maldición!! Hoy no es su día de suerte. Al subir las escaleras que devuelven al luminoso desierto, los Pjs se ven rodeados por un grupo de 12 individuos vestidos como jodidos ciber ninjas. Tienen un helicóptero negro detrás, que aún gira sus aspas lentamente. Llevan trajes negros completos, ceñidos, con protecciones de metal gear oscuras, máscaras con sus gafas inteligentes y sus filtros de respiración. Todos ellos apuntan con rifles al grupo. Uno de los individuos se aproxima con una mano en alto y con un distorsionador de voz de la mascara dice : "las armas... todas...no os guardéis ninguna. Al suelo lentamente y le dais una patada".

Si los Pjs intentan cualquier ataque...ok...el grupo de operaciones encubiertas también disparará. Sus fusiles tienen eyectores incorporados cargados con dardos perforantes que inoculan un potente somnífero. Si hay que disparar alguna bala antes de eso... no habrá problema tampoco.

Si los Pjs se rinden pacíficamente, serán disparados a la zona menos protegida directamente con el dardo perforante y somnífero.

Si hay que pelear un poquito...está bien... pero que los Pjs al final queden grogui. Si hay que enviar refuerzos en helicóptero y hacer una buena persecución....vamos a disfrutarlo!!! Eres el arbitro, el mundo está a tu antojo, haz que lo entiendan!!!

Finalizaremos con recompensas en PX para el grupo de Pjs, 40 puntitos de libre distribución estarán bien ... si sobreviven al Octobot!!! (risa malvada)

ENEMIGOS Y PNJS

NOMBRE: Pandillero (98 y Mystic Aztec)										
ARQUETIPO / CLASE: Nómada										
INT	TEC	REF	FRI	ATR	SUE	MOV	TCO	EMP	MTC	SALV
4	2	6	7	5	6	5	6	2	2	6
Cabeza		Torso		Brazo Dcho.		Brazo Izqdo.		Pierna Dcha.		Pierna Izqda.
0		10		0		0		0		0
HABILIDADES										
Arma Corta				3	Subfusil				3	
Fusil				2	Pelea				4	
Cuerpo a cuerpo				3	Atletismo				3	
Esquivar				3	Conducir				2	
Forzar cerraduras				1	Primeros auxilios				1	
Conocimiento de la calle				5	Intimidar				3	
EQUIPACIÓN										
Subfusil ligero (económico)					Pistola media (económica)					
Cuchillo (machete)					Puño americano					
Bate (tubería, herramienta)					Cadena					
Fusil ligero (económico)					Drogas aleatorias para consumo propio					
1D20 €\$ en cash					Chaleco kevlar					
IMPLANTES										
Algún miembro biónico aleatorio					Algún implante ocular aleatorio					
Implantes estéticos aleatorios					Algún implante de combate en puños, aleatorio.					
INFORMACIÓN ADICIONAL										

NOMBRE: Cantin - Flash

ARQUETIPO / CLASE: Arreglador

INT	TEC	REF	FRI	ATR	SUE	MOV	TCO	EMP	MTC	SALV
7	5	7	9	5	8	6	6	8	3	6
Cabeza		Torso		Brazo Dcho.		Brazo Izqdo.		Pierna Dcha.		Pierna Izqda.
12		24		20		20		5		5

HABILIDADES

Percepción humana	3	Persuasión y labia	5
Conocimiento de la calle	6	Conducir	2
Arma corta	4	Subfusil	3
Pelea	2	Mecánica básica	3
Conocimiento del sistema	3	Falsificación	3
Interpretar	3	Esquivar	4
Atletismo	2	Seguridad electrónica	2

EQUIPACIÓN

Chaleco Antibalas	Pantalones cuero duro
Pistola muy pesada armalite 44	Monocuchillo kendaichi

IMPLANTES

Tejido dérmico en torso y cabeza	Brazo izqdo
Fibra densa brazo izqdo	Real skin Brazo Izqdo
Brazo dcho	Fibra densa brazo dcho
Real skin brazo dcho	Terminal en brazo izquierdo
Bolsillo subcutáneo pierna dcha	Conexión Ciber módem
Conexión interface	Biomonitor
Zócalo de chips en nuca	

INFORMACIÓN ADICIONAL

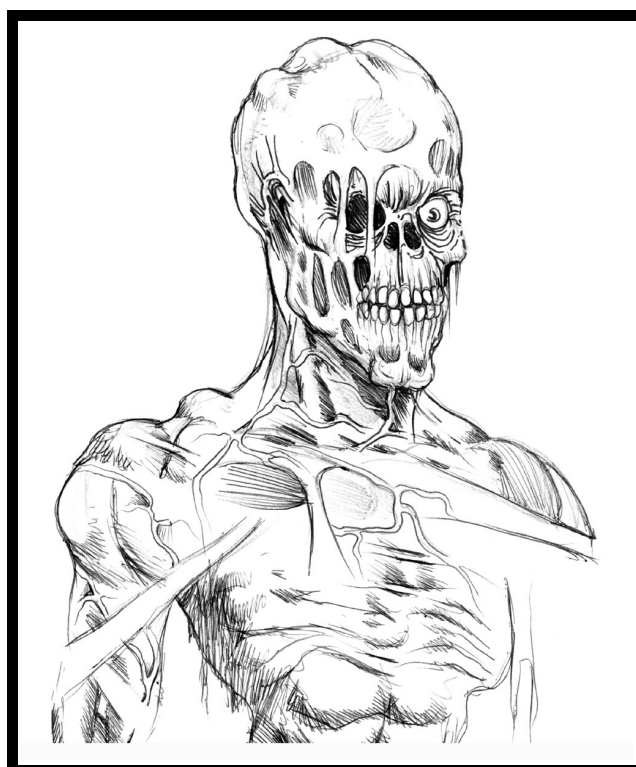
--	--

NOMBRE: Mr. Sleepy											
ARQUETIPO / CLASE: Nómada											
INT	TEC	REF	FRI	ATR	SUE	MOV	TCO	EMP	MTC	SALV	
1	3	10	7	3	2	4	12	0	6	12	
Cabeza		Torso		Brazo Dcho.		Brazo Izqdo.		Pierna Dcha.		Pierna Izqda.	
12		18		20		20		24		24	
HABILIDADES											
Pelea					6	Cuerpo a cuerpo					6
Esquivar					6	Boxeo					4
Arma corta					2	Atletismo					5
EQUIPACIÓN											
Pantalones antibalas											
IMPLANTES											
Injerto muscular						Injerto óseo					
Brazo dcho						Brazo izqdo					
Fibra densa brazo dcho						Fibra densa brazo izqdo					
Blindaje subcutáneo torso						Mano dcha martillo (ariete hidráulico)					
Tejido dérmico pierna dcha						Tejido dérmico pierna izqda					
Tejido dérmico cabeza						Amplificador de imagen					
Pantallas Times Square						Termógrafo					
Radar						Conexión ciber módem					
Terminal portátil (gafas)											
INFORMACIÓN ADICIONAL											
Mr. Sleepy es un ciberpsicópata, o más bien un techno memo. Su psique no ha soportado tanto implante, y es un pelele con una pseudopersonalidad alojada en la red local de la fortaleza de datos del wall											

NOMBRE: Joker										
ARQUETIPO / CLASE: Nómada										
INT	TEC	REF	FRI	ATR	SUE	MOV	TCO	EMP	MTC	SALV
5	4	9	6	3	4	4	10	3		
Cabeza		Torso		Brazo Dcho.		Brazo Izqdo.		Pierna Dcha.		Pierna Izqda.
40		18		20		20		24		24
HABILIDADES										
Cuerpo a cuerpo					4	Esquivar				2
Arma pesada					2	Fusil				2
Primeros auxilios					2	Atletismo				2
EQUIPACIÓN										
Turbo almádena					Pantalones antibalas					
IMPLANTES										
Brazo derecho					Blindaje brazo derecho					
Real skin brazo derecho					Brazo izquierdo					
Blindaje brazo izquierdo					Real skin brazo izqdo					
Blindaje subcutáneo torso					Casco de APAC (borg, modificación corporal)					
Infrarojo					Radar					
Amplificador de imagen					Tejido dérmico piernas					
Potenciador Kerenzikov NV4					Editor de dolor					
Suministro de aire independiente					Elevador de adrenalina					
Suministro alimenticio										
INFORMACIÓN ADICIONAL										
La turboalmádena es un enorme martillo con un pequeño motor acoplado, así que al pulsar el botón ON en el mango, el motor explota con un fogonazo, dotando de mayor velocidad e inercia el ataque. 4D6+4.										
El casco de Borg está implantado, no es										

NOMBRE: Juanito Calambre											
ARQUETIPO / CLASE: Netrunner											
INT	TEC	REF	FRI	ATR	SUE	MOV	TCO	EMP	MTC	SALV	
7	8	6	5	6	3	2	4	4	2	4	
Cabeza		Torso		Brazo Dcho.		Brazo Izqdo.		Pierna Dcha.		Pierna Izqda.	
12		15		10		10		14		14	
HABILIDADES											
Netrunning					3	Conocimiento del sistema					4
Programar					5	Seguridad electrónica					4
Cibertecnología					3	Mecánica básica					3
Arma corta					3	Subfusil					2
Esquivar					2	Pelea					2
Cuerpo a cuerpo					2						
EQUIPACIÓN											
Chaqueta Kevlar					Monocuchillo kendaichi						
Pistola muy pesada armalite					Pantalones blindados ligeros						
Taladro (software)					Radar (software)						
Sabueso (software)					Termikrash (software)						
Sigilo (software)					Escudo de fuerza (software)						
Aturdimiento (software)					Espada (software)						
IMPLANTES											
Conexión módem					Conectores de interfaz						
Terminal portátil SGI "Elysia"					Bolsillo subcutáneo						
Acelerador de reflejos Sandevistan					Conexión maquinaria						
Conexión dataterm					Escáner técnico						
LCD					Times square						
Zócalo de chips					Arma oculta						
Mano izqda – pack herramientas					Tejido dérmico cabeza						
Tejido dérmico torso					Software: Gusano						
Tejido dérmico torso					Software: Gusano						
Software: Martillo					Software: Destripacódigos						
Software: te veo					Software: Radar						
Software: Murphy					Software: Sigilo						
Software: Escudo de fuerza					Software: aturdimiento						
INFORMACIÓN ADICIONAL											
Juanito suele estar conectado a la red del Mall de la 98ª un 45% de las veces que los Pjs intenten asaltar la fortaleza de datos. Su icono es un humanoide de rayos azules.											

NOMBRE: Clon mal formado (engendro)											
ARQUETIPO / CLASE: X											
INT	TEC	REF	FRI	ATR	SUE	MOV	TCO	EMP	MTC	SALV	
1	1	10	10	1	1	6	5	1	2	5	
Cabeza		Torso		Brazo Dcho.		Brazo Izqdo.		Pierna Dcha.		Pierna Izqda.	
12		12		12		12		12		12	
HABILIDADES											
Pelea					3	Esquivar					3
Atletismo					2						
EQUIPACIÓN											
IMPLANTES											
Tejido dérmico completo						Destripadores					
INFORMACIÓN ADICIONAL											

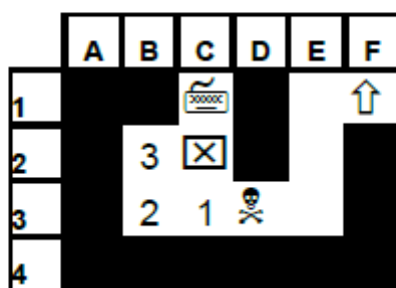


NOMBRE: Pandillero Revenant										
ARQUETIPO / CLASE: Nómada										
INT	TEC	REF	FRI	ATR	SUE	MOV	TCO	EMP	MTC	SALV
5	5	6	8	7	5	5	7	6	4	7
Cabeza		Torso		Brazo Dcho.		Brazo Izqdo.		Pierna Dcha.		Pierna Izqda.
0		5		5		5		5		5
HABILIDADES										
Conducir				4	Motocicleta				3	
Fusil				3	Arma corta				3	
Subfusil				4	Esgrima				2	
Cuerpo a cuerpo				3	Esquivar				3	
Atletismo				1	Arma pesada				1	
Autogiro				1	Mecánica básica				2	
Primeros auxilios				3	Pelea				3	
EQUIPACIÓN										
Cazadoras de cuero duro					Pantalones de cuero duro					
Ballesta eagle tech					Monocuchillo kendaichi					
Katana kendaichi					Pistola de dardos avante					
Dardos bio toxina 1					Subfusil medio h&k					
Pistola Media Dai Lung										
IMPLANTES										
Colmillos					Garra					
Destripadores					Opticos cambia color					
Sinte pelo					Sinte pieles					
Conexión de interfaz					Troceadores					
INFORMACIÓN ADICIONAL										

FORTALEZAS DE DATOS

RADO EXPRESSO

ICONO	Locomotora
CPUS	2
INT (+10 INTERFACE)	6
FUE MURO DATOS	2
FUE PUERTAS ENTRADA	4

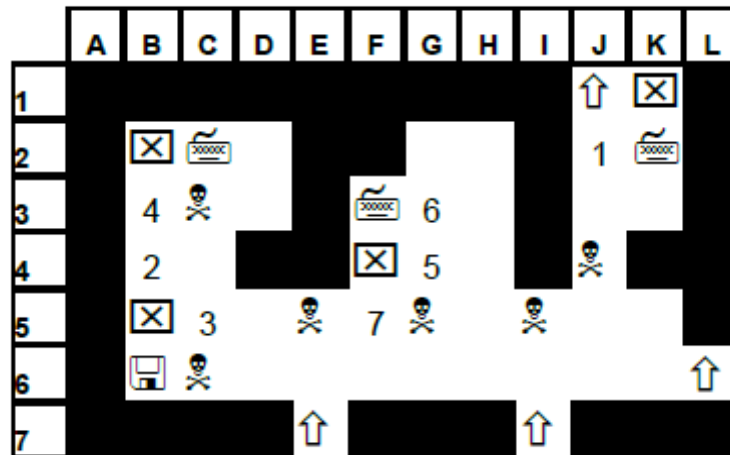


C1	Controlador de locomotora remoto
D3	Asesino II (Con software Espada y Escudo)
F1	Acceso
C3	Archivos de ruta (tiempos óptimos, estaciones, tramos por velocidades, mapa GPS)
B2	Archivos de Carga (contratos y albaranes de carga de los vagones, incluido el vagón de la Cruz Roja y la donante de órganos Carolyn Rodríguez, fallecida por deshidratación natural en mitad del desierto de Nuevo Méjico, apta para la donación con destino Hospital de Phoenix, recogida en Benson por Trauma Team)
B3	Archivos de video grabados por seguridad durante el viaje

MALL DE LA 98TH

ICONO	98
CPUS	4
INT (+10 INTERFACE)	8
FUE MURO DATOS	4

FUE PUERTAS ENTRADA	4
---------------------	---



E7	Puerta de acceso
I7	Puerta de acceso
L6	Puerta de acceso
J1	Puerta de acceso
C3	Súcubo II (con software Zombie, escudo, y pegamento)
C6	Incendario (invisible)
E5	Sabueso
G5	Sabueso
I5	Sabueso
J4	Súcubo II (con software Zombie, escudo, y pegamento)
C2	Driver Controlador de la pseudopersonalidad de Mr. Sleepy
F3	Controlador de grupo electrógeno
K2	Controlador de ascensor
B6	Controlador de todas las puertas dotadas de seguridad informática del mall
B3	Datos de las chicas de Cantin-Flash con sus cuentas y sus ubicaciones GPS
B4	Datos de contabilidad de las extorsiones por ocupación a los habitantes del mall
C5	Planos del mall y sus instalaciones, incluido planos de cableado y ventilación
F5	Cuentas bancarias de Cantin-Flash en diferentes bancos virtuales extranjeros (30000€

	\$)
G3	Albaranes de licores de la cantina
G4	Archivos lúdicos, audio, video, etc...
J2	Archivos video de las cámaras de videovigilancia del mall. Nada inusual.

BASE DULCE

ICONO	Donkey kong
CPUS	5
INT (+10 INTERFACE)	10
FUE MURO DATOS	5
FUE PUERTAS ENTRADA	5

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	1	1				1	1				1	
2	2	1	3		1	5	1		1			
3			1	4					1	7		
4		1	1			1			6	1		
5					1	1	1					
6		1							1		1	
7				1								
8											1	

A2	Viejos archivos clasificados del ejército de los EEUU, contrainformación acerca del incidente alien de Rosewell, el aterrizaje en la luna de Armstrong, JFK, Marilyn Monroe, etc...
B1	Informes médicos detallados de experimentos de clonación durante décadas
B2	Lavado de cerebro

B4	Balron II (oso hormiguero, dragón, Jack Attack, rayo infernal)
C2	Archivos de estudios acerca de MK Ultra y condicionamiento de personalidad del Instituto Tavistock
C4	Controlador de puertas de seguridad de la instalación y ascensor
D3	Informe sobre docenas de fallos de clonación, sujetos imperfectos encerrados en las instalaciones.
E2	Balron II (oso hormiguero, dragón, Jack Attack, rayo infernal)
E5	Perro infernal
F2	Mapa detallado de las instalaciones
F4	Controlador de la fábrica de montaje de androides
G1	Controlador remoto de todas instalaciones médicas del laboratorio
G2	Linea mortal
G5	Perro infernal
I2	Perro infernal

I4	Datos acerca de Carolyn Rodriguez, individuo reciente para donación de células en el clonado. Administrador de sistema "mente maestra". Intrusión en sistema. Volcado de datos biológicos de carolyn rodriguez a un androide sin ciberterminal por parte de un tercero, información cifrada en memoria local del androide. Se piratea los archivos de la Cruz Roja y se dona el androide como cuerpo difunto para donación de órganos.
J3	Archivos con listado de especímenes femeninos. La mayoría de Juárez desde 1992
J4	Balron II (oso hormiguero, dragón, escudo de fuerza, rayo infernal)
K6	Incencionario