EL BIRD CAGE CAFE (TOMBSTONE)

-intro-

"Buenos días Tombstone, Arizona!! Hoy es 01 de Mayo de 2116 para todo el día!! Ya queda menos para el fin de semana, no hay tráfico en la 80, ubres de vaca. Mac suspira y los nómadas del Red Vest han dejado la ciudad hace un par de una placa de inducción eléctrica "Home" de Dolly Parton deja de días rumbo a la estación ferroviaria de Benson a unas 30 un calcetín, y comienza a servir locutor Jimmy "Jae" Joe vuelve millas noroeste, los echaremos de menos pero cuando vuelvan traerán baratijas del mercadillo, o eso espero, no vaya a ser que al viejo Mac se le acaben las provisiones de agave en el Bird el Ranger Treepsmith a por su Cage . La media climática es de café matutino. Un tipo gordo 40°C a la sombra, la humedad del 10%, las precipitaciones estimadas 0%, la radiación es de se retira esas viejas Rayban 1935 mSv, así que no os asustéis cromadas ni su sombrero de si en vuestro próximo gargajo aparece algo fosforescente. Jimmy Jae Joe os recomienda gorra y máscara con unos filtros uniforme caqui empapadas en limpios si vais a salir de excursión, ya que los niveles sonescopeta de doble cañón. Le mucho más altos cuanto más os sigue un robot canino sin acerquéis a la vieja California, así que conformaros con hacer turismo en Nuevo México porque a Nevada y texas, los vientos radioactivos de primavera no nos van a dejar a no ser que tengáis un buen traje Scooby, vamos.... Hey Mac, de amianto o una exoarmadura de las caras. Y que yo sepa Kepahe dormido bien. Algo, a parte Tech aún no ha conseguido ni reparar mi cafetera, así que...pasar un buen martes en Tombstone!! os dejo con un

apaga y con un sonido analógico rado expresso semanal antes de de aguja sobre plástico,

clásico de Dolly Parton."

comienza a girar el single "Home". Mac, detrás de la barra paralelo al raíl por la 10. Los del Bird Cage echa la cabeza póster apolillado de Dolly Parton, una musa cincuentona de los 90, con voz de ángel y retira una cafetera mugrienta de sobre la barra, filtra el poso con sonar. La voz carrasposa del tazas y vasos dispares que acerca a diferentes puntos de la Dolly, ojala te hubiesen barra y mesas del local.

mientras finaliza "Home" entra con la piel rosacea descarnada por el sol y la radiación. Nunca cowboy, quizás por el lamentable estado de su piel. Lleva las axilas v el cuello del sudor, y a la espalda carga una sintepiel, un esqueleto metálico a#.... ohhh sí. Anonymous con cables al aire al que le falta somos legión, sabemos lo que la quijada metálica de la mandíbula.

"Buenos días basura. Vamos pónme un café bien cargado, no alien, y que esos cerdos de este jodido dolor de rodilla, me dice que hoy va a ser un día Marte con satélites de última de mierda. Ultimamente hay demasiado hijo puta suelto por la 80. He recibido noticias de que unos saqueadores sin La carrasposa voz del locutor se identificar intentaron asaltar el

que llegase a la estación de

Benson cerca de Wilcox, en mercenarios de la Common Rail hacia un rincón donde cuelga un repelieron el ataque, pero seguro que esos come pollas siguen por aquí. No descartaría que los gilipollas de la gasolinera de Douglas tuviesen algo que ver"

> a llenar el polvoriento bar. "Oh criogenizado esos cerdos del gobierno vankee. Pero nooo... decidieron abandonar el sur...que le jodan a esos rednecks debió pensar aquella zorra esquimal de Paillin el día que cayeron las bombas amarillas. Su coño debía haber pasado un auténtico invierno nuclear, jodida folla morsas. Así te pudras estés donde estés. Y que le follen al norte!! Ya sabéis que el viejo Jimmy Jae Joe es un antisistema, un Robin Hood, un buscador de la verdad, un librepensador...#toses#....#calad hacen los jodidos científicos de la Base Dulce en nuevo México. sabemos que hay sintéticos entre nosotros, sabemos que el partido neoconfederado tiene tecnología soviéticos y los nazis europeos nos espían desde sus bases en generación. Anonymous somos legión y os dedicamos el próximo hit que va a ser...." En el fondo de la locución se oye un golpe fuerte, que se repite varias veces, el locutor exclama - "qué cojones??!! Hijos de puta

han superado mi sistema de seguridad infalible..mierda...si me oyen en.... coño!!!" - Un golpe fuerte seguido de un par de disparos se cuela en el micro, una voz en español dice algo breve (un hispano sabría interpretar la frase "No mames güey!! Calla!! Chuco apaga eso!!")- Y comienza a sonar "Inmigrant song" de Led Zeppelin.

El Ranger Treepsmith dice "Putos come frijoles ¿qué coño decían? Joder...mierda....Vale, vale.... tranquilizate Hommer Treepsmith III ." El Sheriff se dirije a uno de los Pjs en el Bird Cage café - "Toma unas monturas del abrevadero de la entrada del ayuntamiento, hay 2 potros y 3 yeguas, no estamos para gastar combustible. Vosotros panda de hippies, no me gusta recurrir a un civil, pero no puedo permitir que mi ayudante vaya solo y tampoco puedo dejar desprotegido Tombstone si una banda organizada de saqueadores merodea por aquí. Voy a organizar una patrulla vecinal con algunos de los que se quedan aquí. Tú (dice al PJ) llevate a estos holgazanes contigo, os nombro patrulla vecinal de emergencia. Y venga joder, no acepto un no coño, se os pagará cuando lleguen los presupuestos mensuales de Tucson. Rápido, hay que acribillar a esos bandoleros. La emisora de Jimmy "Jae" Joe está en un viejo rancho destartalado siguiendo unas 3 millas sur la 80 hacia Douglas"

ARBITRO: Te voy a dejar unas notas para la partida. Aconsejamos que entre los Pis haya un Policía, que haga el papel de ayudante del Sheriff Treepsmith, el resto de Pis, quedan a tu elección, pero haz que sea creíble, Tombstone es un pueblucho rural de una Arizona futurista que no por eso deja de ser rural. Vale que ahora los rednecks puedan llevar un brazo biónico, pero seamos consecuentes. Los habitantes de Tombstone tendrán un médico, un mecánico, algún nómada, algún arreglador de poca monta... Pero no ejecutivos, estrellas del rock (aunque sí algún aspirante a estrella del country por ejemplo) ni mercenarios. Sí aceptaremos un netrunner amateur.

Dales etnias variadas, norteamericano occidental, hispano, afroamericano e incluso nativo americano de los Hopi.

La partida, a grandes rasgos, tratará de cómo Los Pjs descubren que el viejo locutor Jimmy Jae Joe parecía estar en la pista de un hallazgo sin precedentes. La info al respecto estaba en un disco duro de su computadora que va no está en su sitio. Una banda de delincuentes liderada por Maromo, lo robó y vendió. La banda está relacionada con unas monjas que destilan tequila, y un mafioso mejicano que cultiva mutihuana. El disco duro fue vendido al mafioso mejicano, y para descubrirlo, los Pjs tendrán que localizar a

Iván, el contacto de Jimmy "Jae" Joe en todo este jaleo. Este módulo tiene diálogos predefinidos, obviamente, son orientativos, no es un juego de rol de PC, los Pis van a darle la vuelta a tu partida siempre que puedan, así que nos ceñimos al objetivo principal, e improvisamos con ellos a medida que avanza el juego. Y no, no soy racista ni nada parecido, esta partida de rol es una ficción, y he creado a algunos personajes bizarros con léxico soez, para dar mejor capacidad imaginativa del tipo de personas que habitan mi Arizona del 2116.

Tabla de encuentros por la autovia 80

La autovía 80 es una vieja carretera asfaltada con los arcenes comidos por la arena y los rastrojos, los guardarailes oxidados y doblados, y el concreto agrietado y despintado. Es una ruta habitual entre la pequeña población de Douglas a Benson pasando por Tombstone para tomar la 10 a Tucson o a Nuevo Méjico. Al ser una comarcal no está muy frecuentada y los encuentros suelen ser escasos:

- 50% de 01 a 50 en 1D100: El recorrido fluye sin encuentros
- 35% de 51 a 85 en 1D100: Fauna local carroñera. Un grupo de 1D6 Coyotes Radiados rebuscando algún perro de las praderas

atropellado, plantará cara a los viajeros.

- 15% de 86 a 00 en 1D100: Fauna local agresiva. Un oso pardo radiado, ha llegado lejos de su cueva en algún cañón buscando algo que llevarse a la boca en el desolado yermo de Arizona

CLINICA DE TOMBSTONE

Con un cartel en la fachada que pone SAGE BRUSH INN, éste motel turístico de los 2000, es 100 años después la clínica de Tombstone. Las habitaciones de huéspedes se han habilitado como habitaciones para pacientes. La doctora Rosselyn Gálvez es la jefa de la clínica, cirujana de nivel medio. practicante, pediatra, otorrinolaringóloga, ginecologa, podologa, odontologa...en fin...La matasanos. Ofrece servicios de clínica y vende como farmacia medicamentos de gama básica, analgésicos, antibióticos, sedantes, primeros auxilios y algunas drogas curativas.

LA ARMERIA DEL O.K. CORRAL

En Tombstone, una de las viejas casas de estilo Wild West que siguen en píe es el emblemático O.K. Corral, donde en 1881 se produjo uno de los tiroteos más famosos de la historia de EEUU con el famoso Whyat Erp como principal implicado. En el 2116 es la armería de Tombstone. El regente, Mike Brunigan, un tipo de unos 45 con la frente

abombada de nacimiento, posiblemente por la radiación, y aspecto de 65. No dispone de lo mejor ni de lo más moderno, pero sus cacharros hacen daño.

ARBITRO: Si los Pjs han estado con el Ranger
Treepsmith y les ha dicho que tomen el "fumigador" y su munición, Mike les entregará un Lanzallamas cargado y una garrafa de 7 litros. "Cuando terminéis el encargo del Ranger, traer este juguete de vuelta o el gordo Treepsmith se cabreará mucho"

LA EMISORA DE JIMMY JAE JOE

Los Pjs llegan por la autovía 80 a un desvío mal asfaltado que se adentra unos 300 metros en el yermo. Es una finca pequeña, protegida por una alambrada de 1,70 m de altura en todo su perímetro de 1000 metros cuadrados. Es una granja yerma y justo en el centro del perímetro una casona grande de tablones de madera mal pintados de blanco y chapas recicladas de deshechos del desierto, con una gran antena de unos 7 metros de alto en un lateral.

La explanada desde la entrada de la verja, hasta la choza, es un socarral con tierra removida, como cráteres pequeños, y un par de cadáveres desmembrados, con aspecto reciente

ARBITRO: los cadáveres pueden ser saqueados, disponen cada uno de una

pistola ligera Budget Arms con 6 balas cada una, una navaja cada uno, un spray meditech de pegamento cicatrizante y anestésico con desinfectante que recupera 4 casillas de herida y cierra hemorragias; y chaqueta y pantalones de cuero duro CP4

El perímetro tiene cuatro viejos postes de madera de línea telefónica, clavados en el terreno estéril en la zona intermedia de cada lateral vallado. Cada poste tiene una cámara de videovigilancia, y un viejo cubo de basura donde el paranoico de Jimmy "Yae" Joe instaló torretas de seguridad automáticas con un subfusil ligero Arms Tech Asault II desmontado y reinstalado para uso informatizado con cargadores de 50 balas con un programa de apuntado y tiro con subfusil de +10, y una Resistencia blindada del cubo de CP5 y 8 PDE hasta desguazarla a tiros o golpes

En el lateral izquierdo de la finca, justo en uno de los postes con videocámara, parece haber un cajetín del que sale un cable hasta un generador de gasolina que hay a varios metros junto a la antena de radio de la granja,, una tirada #facil de ADVERTIR/NOTAR hará a cualquier personaje verla en el poste. Está cerrado con un candado #fácil de abrir cerraduras con una PDE de 5. En el interior hay una tarjeta de hardware con una serie de

cables y jumpers que son el control del sistema de seguridad de las torretas, puede ser manipulado con una tirada #facil de electrónica y desactivará los sistemas de torretas defensivas.

El terreno del rancho está sembrado de minas caseras. Algunas ya han explotado en la incursión de saqueadores a la emisora, pero otras podrían seguir enterradas. Una tirada #media de RASTREAR o ADVERTIR/NOTAR permitirá notar los bultos bajo la arena seca que esconden latas caseras de metralla. Las minas caseras son bombas de ráfaga de 10 piezas de metralla casera que salen disparadas de forma aleatoria al ser detonadas creando una defragación de hasta 7 metros de radio. Se reparte de manera aleatoria cada 10 piezas con 1D10 cuyo resultado será el número de metralla que alcanzará al grupo, que a su vez se repartirán de forma aleatoria a los Pjs dentro del radio de explosión. Por cada pieza que les corresponda Los PJ en el área han de superar una tirada 1D10+REF+ATLETISMO => a nº de piezas de metralla que les ha correspondido, o sufrirán 1D6 daño por cada pieza.

En las inmediaciones del perímetro, una tirada de rastrear #normal permitirá a un experimentado habitante de Arizona seguir el rastro de unas ruedas y una pérdida de aceite,

de lo que parece un Quad hacia el sur, por la arena, hasta La capilla de San Leandro, un viejo edificio ruinoso en medio de la nada, cerca dela siguiendo la 80 al norte.

El interior del rancho es una ruina humilde, un hogar del desierto postapocaliptico. Hay una bandera que representa un hombre trajeado sin cabeza sobre un globo terráqueo con unos laureles, coronando el salón de estar. Un viejo sofá, una mesita sobre la que hay un paquete de cigarrillos, un cenicero y una revista erótica con las hojas pegadas. En un rincón de una habitación cercana, un colchón tirado en el suelo y una palangana. En la siguiente habitación, una mesa de radiaficionado con una careta de color blanco descascarillada. representa a un fulano con bigote afilado. La pared tiene poster con ovnis sobre un prado y la frase "Quiero creer". Sobre la mesa de radioaficionado hay un viejo tocadiscos dando vueltas a un rayado vinilo de Led Zeppelin, un radiocassete de doble pletina y un discman sony, todo interconectado con un precario cableado a la estación de radio, una pequeña mesa de mezclas a la que le faltan botones, varias cajas de cartón y plástico con viejos vinilos, cassetes y compact discs, y un ordenador.

ARBITRO: El ordenador tiene clave de seguridad pero puede ser hackeado. La contraseña es "quiero Creer", como el póster

del ovni, pero si los Pjs no se les ocurre esta brillante idea, pueden hackear el sistema con dificultad #Normal de CONOCIMIENTO DEL SISTEMA. El equipo está en plena fase de formateo, pero lográis paralizarlo y aún podéis cotillear los archivos más recientes que no han sido eliminados. Consta un email con un correo llamado He-Man2096@AUE.az en el que el texto dice: Eh Jimmy, estoy preocupado, ayer paré el camión en la estación de Sam Woods en la 10 con la 191, cerca de Wilcox. Estaba cansado, tomé unas cervezas, y bueno, unas cuantas. Acabé entablando conversación con unos mejicanos que me invitaron a un pequeño cohete, llevaba muchas horas conduciendo, no estaba para decir que no...bueno..el caso es que creo que me fui de la lengua con el colocón...y quizás comenté algo a cerca de el alijo de tecnología antigua E.T. Que se encuentra en nuevo Mejico, pero no estoy seguro...no recuerdo bien..joder esa mutihuana era la hostia Espero no haberla cagado" El mail a partir de ahí está dañado, el código fuente del sistema de fuentes e interpretación binaria se ha dañado en el formateo parcial llevado a cabo por los asaltantes lo más seguro. Al inspeccionar esto, os dais cuenta de que el módulo de memoria externa del equipo ha sido arrancado de la caja, hay varios cables USB sueltos.

En la habitación de al lado, una musical. Por qué nadie querría cocina de butano, un arcón congelador de bar y un grifo manguera que entra por una ventana desde una toma de agua mal. Los espaldas mojadas son exterior hasta un fregaplatos. Cruzando la cocina, una última habitación, donde yace en un charco de sangre un hombre canoso, con barba y nariz aguileña, en pijama y tiroteado, cuchitril no se para qué toma su pecho es un colador. Al lado tantas molestias en proteger su le queda una pistola antigua Combat Magnum y otro cuerpo, gusta la puta segunda enmienda, pesticida y una lata de parece un hombre latino, de pelopero coño, el tugurio de este largo negro, vestido con protecciones de cuero y con un no encaja." fusil de asalto Militech Ronin Ligero tirado cerca de su brazo derecho

ARBITRO: El cadáver del asaltante puede ser saqueado, y entre sus pertenencias destaca de unos 15 gramos y unas llaves con un llavero viejo en forma de pelota de baloncesto con el número 33. Tiene también un cuchillo, un par de bebidas energéticas en la mochila (recuperan 2 PDE cada una si ser acumulables v sacan del estado de shock gracias a la elevada cantidad de totalmente derrumbado. El cafeína) y una vieja y clásica UZI con un cargador de munición con 30 casquillos

RECOPILANDO PISTAS

Si los Pis regresan a ver al Ranger Treepsmith a Tombstone, lo encontrarán en el Ayuntamiento.

"joder, pobre Jimmy "yae" Joe.

Echaré de menos su selección cargarse a ese tonto lava? Cadáveres mejicanos en su rancho? Esto huele mal, muy tipos duros. Cabrones folla burritos... Ese Jimmy era un majadero, paranoico y conspirador. Alguien que no tiene bienes de valor en su finca. Sí, joder, a todos nos imbécil era la puta hostia. Algo manejar ese juguete"

Si los Pjs le enseñan la mutihuana:

"Puta basura de pinches narcos. estaba metiéndose donde no le Mutihuana naranja, este hierbajollaman, y su socio transportista es la polla de potente. Cultivos radioactivos, ganjha mutante, una bolsa de mutihuana naranja ingeniería genética avanzada en información privilegiada. Pero botánica. Esto sin duda lo mueve Paco el Loco, de Agua Prieta, nuestro vecino de la frontera, pegado a Douglas, si escupes desde el tejado del ayuntamiento de Douglas segurocojones es eso de E.T.? Extra que cae en la cabeza de uno de Trump en ese punto está acceso es fácil de un lado a otro tipos que lo dejaron tieso del país. Las bandas de narcotraficantes y de contrabandistas se las ingenian por la noche sin mucho problema para el Ranger y su ayudante o las patrullas vecinales. Jodidos sin papeles. No es mi jurisdicción, pero ustedes son civiles. Hagánme un avisar a la comandancia de favor, a mi, y a la República independiente de Arizona.

Pónganle un sello de pasaporte a la culata de sus escopetas y descubran por qué estos salvajes de la selva mataron a Jimmy, v qué querían de él. Acaben con el cultivo de mutihuana de paso, les aseguro que con el presupuesto mensual de Tucson serán recompensados, podrán darse un buen fin de semana en Phoenix con lo que les voy a pagar. Y por cierto, les voy a dar ayuda. Vayan al O.K. Corral y díganle a Philips que les de mi combustible. Les encantará

Si los Pis le enseñan la información del ordenador de Jimmy. "Joder, este paleto era un gilipollas. Parece que al final va a ser cierto que tienen que coño será? No quiero imaginarme al cartel con un arsenal militar perdido en alguno de los bunkers de Coochise o Nuevo Mejico, o que Terrestre? Debe ser un delirio esos chiflados aztecas. El muro del cabronazo muerto de Jimmy. Si ustedes han conseguido ésto cabezas de chorlito, sin duda los también. Patrulla vecinal...en nombre de Arizona, por la libertad, y por la supervivencia, les doy licencia para matar! Vayan a la estación de servicio de Sam Woods a ver si alguien vio algo o recuerda a esos mejicanos. Resolvamos ésto sin Tucson y les aseguro que los presupuestos mensuales de

Tucson tendrán una prima para El rastro de ruedas y aceite ustedes, solicitada con medallas termina en una caseta de y condecoraciones por mi propioherramientas de madera que hay puño y letra. Pienso firmarla conal lado. Dentro del establo, se ve sangre o con mierda si hace faltaun quad con algunas marcas de si lo consiguen!" proyectil.

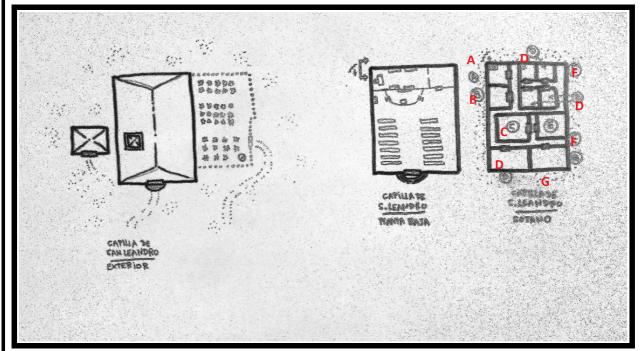
CAPILLA DE SAN LEANDRO

Una vieja capilla católica en la cuneta de una vía de servicio, rodeada de arena, piedras y cactus. Es un edificio clásico de tablones de madera y ladrillo, revestida por alguna plancha metálica. Tiene un amplio huerto con una valla de jardín de estacas, en la que parece que se cultiva agave. Algunas religiosas pregunta por el quad con con sotana negra, están trabajando el sembrado. Al otro lado del edificio hay cuerdas de tender con sotanas, sabanas v bragas al viento y un cobertizo pequeño.

ARBITRO: Si los Pjs intentan acceder a la capilla, una hermana les corta el paso a modo de puerta de discoteca, con suma educación y delicadeza. "Hola hermanos, ¿qué les trae al convento de San Leandro? Soy la hermana Guadalupe. Desean comprar el tequila casero de las hermanitas de la caridad? O vienen a pedir perdón por sus pecados en la capilla?" Cualquier interrogatorio o dificultad #muydificil dará como resultado negativas a cerca del vehículo. "Lo encontramos abandonado en la cuneta y lo hemos remolcado hasta el cobertizo" Si la tirada

tiene éxito, la monjita se vendrá abajo "Yo...yo...sólo sov una novicia, no me atosiguen, en nombre de Dios, si tienen algo que hablar a cerca de eso, entren a hablar con la madre superiora Marjorie

> CAPILLA: Una vieja capilla, con cuatro filas de banquitos cojos, imágenes de la pasión en las paredes, un púlpito al frente, con un cristo colgado detrás. Todo muy espartano, tallado en madera. No hav fieles. En un esquinazo hay un confesionario, y en el otro una puerta (da al sancto sanctorum y despacho de la madre superiora, cerrada con una dificultad de



#normal).

ARBITRO: Si los Pis se dirigen al confesionario, notan que hay alguien dentro. Si se dirigen a través de la mosquitera, recibirán un saludo de una voz femenina "Ave María purísima". Si los Pjs se les ocurre hablar acerca del incidente de Jimmi "Yae" Joe o del quad en el cobertizo, la voz responderá "Debéis confesar vuestros pecados y rezar 10 padre nuestros, si os da tiempo antes de que os reunáis con el señor" De repente comienza a sonar una alarma arcaica, parecida a la marcha atrás de un camión de la basura, la hermana del confesionario ha debido accionar algún botón. Por la entrada de la capilla entran 3 hermanas, se parapetan tras los bancos de oración, y del hábito sacan sus armas, pistolas ligeras con cargadores llenos.

> **SANCTO** SANCTORUM: Un despacho cutre, un cuadro de una fotocopia del cristo de Picasso enmarcado en la pared, con una estantería de aluminio con un cáliz y una cesta con hostias para las misas, y una mesa escritorio sobre la que hay un vaso de tequila, una botella empezada, v un ordenador portatil con un módem neuronal de ventosas.

Un netrunner puede usarlo y entrar en la red de la capilla para ver si descubre algo. Detrás del cuadro del cristo de Picasso hay un botón oculto, Advertir/notar nivel #medio lo descubrirá, al pulsarlo, se abre de golpe una trampilla del parqué, salta como si se hubiese desbloqueado el pestillo que la mantenía cerrada. Se puede levantar con la mano y hay unas escaleras verticales de unos tres metros hacia abajo.

- A) BODEGA: Una vieja bodega con docenas de botellas de tequila de las Hermanitas de la Caridad.
- B) DESTILERIA: Una vieja destilería, con su alambique, una bañera descascarillada, varios toneles metálicos y bidones con alcohol, y sacos de hojas y semillas de agave Monsanto.
- C) SALA DE
 REVELADO: Una sala
 oscura. Varias cuerdas
 de tender fotos, cubos
 con líquidos de
 revelado. En la cuerda
 hay varias fotografías
 pornográficas de las

- hermanitas con las sotanas a medias en actitudes lesbicas muy sugerentes. También algunas fotos de carné de anónimos. Sobre una pequeña mesita hay una vieja Cannon de carrete y una Polaroid con flash incorporado.
- D) HABITACION: Un cuartucho con literas y colchones en el suelo. En varios ganchos de la pared cuelgan sotanas.
- E) ALMACEN: Un almacén con estanterías llenas de latas de conserva, jamón Spam enlatado, frutas en almibar, puré de patatas en polvo, latas de sardinas en salsa picante, latas de Dr. peeper, etc...
- F) HERMANITA DE LA CARIDAD: Un grupo de 1D6/2 hermanitas armadas.
- G) IMPRENTA: Una habitación con una mesa de escritorio, una imrpresora laser conectada a un ordenador portatil, varias herramientas como bisturí, tijeras,



botes de tinta y pegamento. Hay varios pasaportes mejicanos y del estado de Arizona, Nuevo Mejico, California, tejas y Nevada (recordemos, no pertenecen a los EEUU en el , son estados independientes, como pequeños países tercermundistas). Hay una hermana sentada trabajando en todo esto, al ver a los Pis se sorprende y tira toda la mesa desde abajo hacia los Pjs, sacando de debajo una gran ametralladora.

2 granadas de fragmentación, cinco sprays de pegamento cutáneo y anestésico (recuperan 4 casillas de herida cada uno), y albaranes de entrega de tequila (entre los que los Pjs si tienen la información suficiente y les suena de algo el nombre Paco el Loco, descubrirán que van a la dirección Calle 5 con calle 33 de Agua Prieta, Sonora, taquería Pacheco)

ESTACION DE SERVICIO **MAX WOODS**

ARBITRO: tras acabar con la hermana Marjorie, los Pjs pueden revisar los pasaportes tirados por el suelo. Entre los que ya están terminados hay uno que pone Félix Panyagua que tiene la cara del mejicano de melena larga cadaver que había en el rancho de Jimmy "Yae" Joe. También hay de otros mejicanos anónimos. Obviamente, son todo falsificaciones. Una tirada de ADVERTIR/NOTAR #normal suelo de moqueta, en una zona está la tapa de una gran caja fuerte empotrada boca arriba en el suelo. Forzarla es #difícil (se puede abrir desde el sistema La cafetería es una vieja barra informático virtual). En su interior hay 1000 eurodolares en metálico, dos pistolas pesadas Budget arms, 50 balas de pistola pesada, 10 balas

La estación de servicio Max Woods es una antigua parada de camioneros. Una vieja gasolinera con un pequeño patio trasero con una bomba de petróleo y una cafetería de carretera estilo años 50 con un grupo de camiones y motos aparcados al lado. Sentado en un taburete junto a los surtidores, hay un hombre de avanzada edad con un peto vaquero, una vieja camisa hawaina anaranjada, una visera de plástico verde traslucida, y unas gafas redondas negras con descubrirá a los Pjs que bajo el el ojo derecho sin cristal. Parece ensimismado con el paisaje desértico. Debe ser el gasolinero.

> alargada con taburetes anclados al suelo. Los cojines de los taburetes están carcomidos. Tras la barra una mujer cincuentona, flácida y de caderas y hombros

perforantes para pistola pesada, generosos, embutida en un clásico uniforme de camarera pin up de la era rocka billy, maneja en una plancha una espátula renegrida con al que da vueltas a unas hamburguesas de carne desconocida, mientras fuma un pitillo. Hay cinco mesas pegadas a las ventanas de la pared, una gramola digital que reproduce "El Rey" de José Alfredo cuando entráis (http://www.youtube.com/watch ?v=EyRN5u59zyM), que aún funciona, una diana eléctrica, un terminal público online y un arcade con Tetris.

> ARBITRO: Los Pjs pueden intentar interrogar a algunos de los camioneros o a la propia camarera con una tirada #dificil de su habilidad relacionada con CARISMA favorita.Fallar puede originar una divertida pelea de bar. Un comportamiento adecuado, adulador, con regalos, gastando en barra, sobornos, o cualquier otra idea que los Pjs manifesten antes de intentar a convencer a nadie, si es buena, reducirá el nivel de la tirada a #normal. Si obtienen éxito, recopilarán algo de información a cerca del transportista sin nombre tras el correo He-Man2096@AUE.az . Hace unas noches, un transportista borracho parece que cabreó bastante a Maromo y sus carnales, nadie quiso saber muy bien de que iba la cosa, Maromo y sus matones son clientes habituales bastante conflictivos, saqueadores. El caso es que una discusión subió

de tono y salieron para afuera, nadie quiso salir a mirar. El caso es que hay un camión estacionado afuera desde entonces, que podría ser el de aquél tipo.

EL CAMIÓN: Entre una fila de 4 camiones más, en el lateral de la cafetería, hay un viejo camión al que han sustituido sus ruedas por zapatos de hormigón, no va a ir muy lejos. Es una vieja chatarra Mack Amarilla de lunas Daylung Cybermag 15 con el tintadas, cybertuneada, con un remolque de 8 ruedas con panel solar en el techo para un motor híbrido.

o el contenedor, han de hacerlo con la llave del llavero de pelota tipo atado de píes y manos y de baloncesto 33, o superando una tirada #MuyDifícil de abrir cerraduras.

Romper las ventanas es inviable. están blinadas. Hacer palanca en orinado encima e incluso la puerta, activará la alarma acústica del camión, y los camioneros de la cafetería saldrán muy cabreados con llaves inglesas y martillos a dar una lección a los cacos listillos,

El interior de la cabina está mucho más remodelado de lo digital con ordenador de abordo camión a mi propia suerte. online. En la guantera hay un par de blisters de excitantes (cafeína, vitaminas, meta, para no dormirse en la carretera, cada achicharrado si no fuese por que

blister puede ser consumido parael panel solar absorbe las altas ganar +2 REF durante 20 asaltos), unas revistas

cargador empezado a 7 balas, un para Jimmy "Yae" Joe: "Ya bote de analgésicos (recupera 3 estaba muy jodido cuando lo casillas de herida) y un botiquín envié desde el terminal online

con vendas, yodo y tiritas. Si los Pjs intentan abrir la cabina Si los Pjs abren el contenedor, encontrarán en su interior un amordazado con cinta americana. Está tirado en el suelo, parece que aún respira, huele mal, parece que se ha defecado. Lleva un mono de trabajo azul muy sucio. Si los Pis lo zarandean, empezará a retorcerse como una oruga. Si lo información en algún salón desamordazan o desatan dirá: 'Oh, joder, gracias a Dios- el

1D10 camioneros embrutecidos hombre comienza a llorar. nervioso o excitado -esos hijos de puta me drogaron, coño, y me que parece, tiene un salpicadero dejaron aquí dentro de mi propio Llevo un puñado de días aquí, con el contenedor al sol, joder, podría haber muerto

temperaturas manteniendo un termostato del contenedor a pornográficas, una pistola ligera máximo 25°C."

Si los Pjs le hablan del email de la cafetería, les dije que me iba a mear, y pensé que algo iba a salir mal al darme cuenta que me estaba iendo de la lengua. Por eso avisé a Jimmy, lo siento mucho por él, era un tío legal. Estos cabrones panchitos, quieren el alijo de tecnología E.T. De Nuevo Mexico. Se supone que está enterrado en algún punto de Alamogordo, Jimmy consiguió esta virtual de la red, en alguna BBDD, no se muy bien de quién



o de que forma. El caso es que sicon una careta de hockey rota endesguace siguiendo la 10 hacia de verdad hay tecnología Extraterrestre bajo las arenas del boca desdentada con un bigotillorecomprarlas si nadie se las ha desierto, y nadie lo ha encontrado aún, joooder, eso soncuestión lleva un chaleco de millones de Eurodolares, una green card directa a EEUU del telaraña y un stick de hockey a norte, o incluso a Asia!!! Adiós la espalda. "Orale Iván, a dónde a éste tercer mundo radioactivo, te ibas a ir descalzo, a tu ranfla Tenía que reunirme con Jimmy le faltan las bambas jajajaja" El "Yae" Joe en su rancho antes de resto de mejicanos salteadores, éste jaleo, él sabía la ubicación. con las motos aparcadas, se van en la zona por su chatarrería, el Ya que me habéis ayudado, creo acercando y ríen la gracia del justo compartir con vosotros lo hombrecillo. Iván responde que encontremos en Alamogordo, si no encontrasteis mis ruedas? Podemos llegar a unsu palacio de chatarra junto con ninguna ubicación GPS en el ordenador de Jimmy y falta un disco duro, es que esta banda lo Maromo, responde "Ohhh, no tiene. Si Jimmy fue listo seguro wey. Yo ya he he llegado a mis protegió los datos, con suerte, si propios chanchullos con tus localizamos a esos mariachis asesinos no hayan desencriptado los marcianos. Mis carnales se aún la info, vamos! Yo conduzco, por cierto, mi nombre amiguito tuyo del rancho en es Ivan krapanenko, la gente me Tombstone. El mero mero verá llama He-Man por que no pronuncian bien el moldavo." Al feria que mamá Thompson me bajar del camión ... "Mierda, no dío por tus rines ya me lo he , joooder, mis ruedas de la cabina!!! Y ahora qué?" Justo en ese momento, os dais cuenta de que una fanfarria de motores y una música infernal (Música infernal) están ya demasiado cerca vuestra frente al camión tras levantar una humareda de polvo con las frenadas. Es un bogui con unos está..ufff..ya pasó. Vale a ver, enormes altavoces, y 3 motos de Jimmy "yae" Joe me contactó campo. Son una banda de saqueadores latinos. He-Man dice al verlos... "Hostia puta, será mejor que nos larguemos decreo que vayamos a poder aquí cagando hostias" De 1 asiento de copiloto del bogui salta por el armazón un tipo de ruedas a Mamá Thompson, es

la mandíbula que deja ver una fino sobre el labio. El tipo en kevlar, la calva tatuada con una marrones, venga!." "Maromo, ¿dónde coño están acuerdo contigo también..." El hombrecillo que responde a ruedas y con tu cuento chino de cincuenta, pero quien sabe, pasaron a ver a ese gringo que hace con ello. Yo con la gozado estos días. Si ya no tienes nada más que darnos, es hora de ponerte seis pies bajo tierra y seguir desguazando tu camioneta la neta!"

Si los PJS sobreviven, Iván dirá: saqueadores, sus vayas están "Joder que movidón!! Bueno, bueno, tranqui tronco, ya porque según él la tecnología E.T. Es mucha y necesitaba un transportista. Sin mis ruedas, no La entrada es un portón transportar nada. El enano chingón dijo que le vendió mis apenas metro cincuenta y poco, una chatarrera que tiene el

Benson. Con suerte podamos llevado ya. Llegaremos con los vehículos de estos fiambres

LA CHATARRERÍA DE MAMÁ THOMPSON

Mamá Thompson es conocida mejor mercado de piezas de repuesto de la zona, vehículos, electródomesticos, etc. Gestiona sus siete hijos. Si, siete, algo poco habitual para una persona que nació expuesta a niveles de radiación suficientemente dañinos para matarte a los quizás Darwin tenía razón, y los seres vivos evolucionen adaptándose al medio. El caso es que es sospechoso porque nadie conoce a papá Thompson. Quizás algún día todo esto se aclare, pero no hoy. Hoy lo que el grupo viene buscando son las ruedas del camión de He-Man. La chatarrería es un recinto vallado en la vía de servicio. bien protegido de carroñeros y reforzadas por montañas de basura irrevocable, planchas de metal, tablones de madera, chasis de buses, contenedores de mercancía, un monumental puzle de chatarra y residuos. hidráulico de garaje con un interfono.

ARBITRO: Si los PJs lo pulsan, responderá una voz

ronca que parece femenina: " Que pasa?" . Los PJs pueden decir la verdad o preparar alguna argucia, el caso es que mamá Thompson siempre está dispuesta a hacer dinero. Pero si van con la verdad por delante mamá dirá: "Si, si, cuatro ruedones conocidos, con llantas en buen estado. 600 por cada una, al contado, meter la viruta por la ranura del correo y si no falta nada os abro." El grupo puede intentar regatear con una tirada #muydificil de CARISMA, y conseguirá la cuarta rueda gratis. Si el grupo no puede pagar y viene con vehículos (por ejemplo los de los matones de Máximo en la estación Max Woods), mamá Thompson dirá: "Esas chatarras en las que venís montados furulan sin griparse? Es mucho peso en chatarra...mmhhh... Os propongo algo maricas, carreras. Si ganáis una carrera a mis chavales, os dov las ruedas. Si perdéis me quedo los vehículos. No me responsabilizo si os estampados contra una montaña de lavadoras y no vivís para contarlo. Hay trato?" Si el grupo accede, el portón hidráulico se abrirá, y un par de carros" Mamá Thompson se paletos muy feos, rozando lo deforme, con ropa vieja vaquera y monos de mecánico, os reciben con la mano en sus respectivas cartucheras. Uno de ellos, el mayor, con la coronilla mete una bala, hace girar el calva y el cogote con melena, os hace un gesto refunfuñando y comienza a andar entre las montañas de chatarra.

Llegáis a una oficina, que es en realidad un contenedor de mercancía, subido a una estructura de vigas metálicas con una escalerilla de incendios plegable. La improvisada correcta esta junto a una pluma magnética. La escalerilla se despliega y de la caseta de obra en lo alto baja una mujer obesa, con unos vaqueros rotos, una camisa e tirantes azul por la que Ha sido suerte, y voy a se le escapan unas tetas flácidas demostrároslo. Doble o nada!! y caídas, el pelo blanco corto, con unas gafas de soldar en la frente y la cara burdamente maguillada con blanco y escalones, bien agarrada a la barandilla y dice "Pues adelante mofa con los brazos como si gilipollas, el recorrido es sencillo, mi chatarrería es el circuito. Vosotros con vuestros cochecitos de juguete y mis amores con sus predadores, 3 vueltas, con que uno solo de uno destacar que mamá Thompson de los dos equipos cruce la meta hará más trampas de la cuenta, el primero en la tercera, se acabó la juerga. No hay banderas de cuadros ni voy a quedarme en tetas para dar la salida, ya os gustaría. Lo que si me gusta es el pistoletazo, así que venga y poner aquí vuestros coloca en la supuesta línea de salida y meta y uno de sus hijos, uno gordo y redondo con flequillo a tazón, le acerca un enorme revolver. La vieja le tambor y cuando los PJs estén listos...bang!

Correrán tantos hijos de Thompson como PJs dispongan de vehículos.

Cada curva del recorrido o salto merecerá una maniobra de la dificultad que el amañado recorrido indique. Y as,i en cada maniobra indicada, hasta 3 vueltas. Fácil. No esperéis juego limpio.

Si los PJs ganan, una resignada Mamá Thompson doblara la apuesta "

"Puta madre, jodidos Fitipaldis. Si ganáis la segunda vez, os doy 3000 eurodolares a parte de las ruedas. Si ganan mis retoños, me quedo las ruedas de nuevo y coloretes, como una madam del en paz. Que decís gallinas?" - un siglo xix. Baja a trompicones los par de los zagales de Thompson comienzan a cacarear y hacer fuesen alas

Los PJs no están obligados a aceptar. Si pierden la revancha, el ciclo de apuestas se repetira de nuevo. En la segunda carrera, tiene muy mal perder.

REGLAS DE CARRERA:

El conductor debe decir en cada tramo numerado, si desea tomarlo a velocidad de riesgo o mdoerada (ver modificadores pagina 113 manual CYBERPUNK 2020). Cuanta mayor sea la velocidad especificada en cada tramo, si la maniobra tiene éxito, el ARBITRO deberá ir teniendo en cuenta esas ventajas de velocidad entre vehículos para durante las 3 vueltas determinar quién llegará antes.

Tener en cuenta que un Bogui, es un vehículo precario con un -1 de serie en conducción. Pero los boguis de los Thompson, tienen muchas horas de mecánica, circularán sin modificadores.

MAPA DE CARRERA:

- 1. Curva pronunciada #DIFICIL
- 2. Curva pronunciada #DIFICIL
- 3. Curva pronunciada #DIFICIL
- 4. Salto sobre rampa de chatarra, el aterrizaje en carril será #MUY **DIFICIL**
- 5. Bifurcación inesperada #FÁCIL
- Los Thompson que no participan arrojan clavos al circuito, dificultad de no pinchar #MUYDIFÍCIL . Si el vehículo pincha tendrá un modificador permanente de conducción de -3

7. SOLO EN REVANCHA: Tramp. Servía para evitar la francotirador Thompson, inmigración desde la parte sur uno de los hijos de del continente americano a la Mamá Thompson, desdenorte. la azotea de una montaña rifle tras 3 turnos de apuntado (+3)

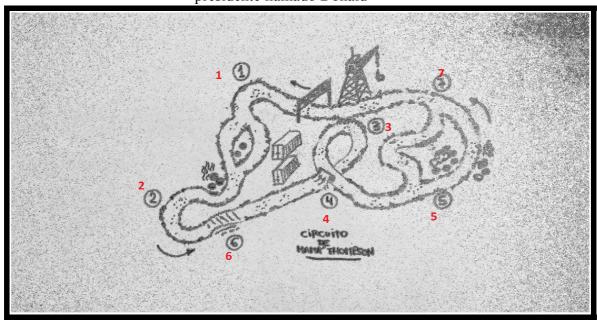
DE DOUGLAS

La mayor aberración de la democracia de los Estados Unidos de América, el vestigio de un muro construido de forma y han de acceder de forma faraónica en toda la frontera de voluntaria al registro EEUU con México, colocado piedra a piedra por presos del sitema penitenciario 6. SOLO EN REVANCHA: norteamericano de la década de los 10. El muro, de cemento armado y bloques de hormigón con 650 cmts de altura, con torretas de vigilancia cada 250 metros, con focos, alambre de espino electrificado, un foso de 15 metros de largo y 3 de profundidad, fue el signo de la locura y decadencia de un presidente llamado Donald

de autobuses, dispara un Justo entre Douglas y Agua Prieta, el muro está derrumbado, son 300 metros de cascotes y armazones metálicos retorcidos. Al llegar los Pjs escuchan una EL MURO TRUMP – LADO sirena y a lo lejos ven acercarse un jeep gris cubierto de polvo. Escuchan un aviso por un megáfono o algo así. "Aquí el Ranger de Douglas, alto ahí, han sido descubiertos en la frontera

> ARBITRO: Sí los Pis nos e fian y desobedecen la orden, serán tiroteados por el ranger y su ayudante comenzando un combate, si es que no lo empiezan ellos. Si por el contrario esperan pacíficamente, el jeep frena frente al grupo "Muy bien, quiero ver esas manos en lo alto, nada de movimientos bruscos, me pongo nervioso

pertinente."



con mucha facilidad, verdad Geoffry?" Del vehiculo baja un Ranger con su uniforme caqui, pelo largo y barba sucias, gafas de sol, y el sombrero de cowboy, con una semiautomática en las manos. De la otra puerta baja un mozalvete escuálido con el mismo uniforme con sujeta tembloroso una vieja magnum. Si los Pjs tienen permiso del Ranger Treepsmith para ir a Agua Prieta, la pareja de Rangers cambiará de actitud y entablará una conversación amistosa con el grupo deseándoles suerte. Si el grupo de Pjs no tiene el permiso del Ranger Treepsmith, tendrán que superar una tirada #difícil de la HABILIDAD EMPATICA elegida para convencer a los Rangers de que no quieren problemas ni son contrabandistas ni yonkies en busca de drogas mejicanas. "Amigos, tengan cuidado al pasar el viejo muro del padre fundador Trump. Eso ya no es América...es el puto Infierno tercermundista. Tengan ésto, si están en apuros úsenlo. intentaré estar allí lo antes posible, sólo nos separan unas cuantas calles. Si aguantan 15 minutos de tiroteo y siguen vivos, la caballería llegará, en Douglas somos un cuerpo de seguriad Ranger de 12 hombres. Intentaremos darles soportes y sacarles de esa ratonera en un ataque relámpago" El Ranger entrega una pistola de bengalas con una Aguas Prietas es una localidad única bengala.

AGUA PRIETA

aún así hay vigilancia mejicana, alguna pista para localizar el no deja de ser una frontera. Un vivero de Paco el Loco. puesto fronterizo en al calle, con unas trincheras de basura y sacos, unos focos, y una cadena de pinchos en el asfalto para pinchar ruedas, evita el libre acceso de cualquier peatón o vehículo. Guardas bien armados tratantes de personas, con equipos militares, fusiles, máscaras de gas de asalto, linternas incorporadas, frenan a de los carteles menores. El los turistas "Alto! Stop! Bienvenidos a MEjico, Welcome to mexico. Por favor accedan al cacheo rutinario

ARBITRO: Para pasar de la República de Arizona a Méjico taquería Pacheco, podrán zonales así por que sí. Quizás, los Pjs tengan la posibilidad de falsificar pasaportes con una tirada #normal de falsificación, si tienen todo lo necesario, obtenido seguramente, en la capilla de San leandro. Los guardas no permitirán el acceso a Mejico con armas, de al menos 500 eurodolares. serviría, regateando con una tirada #normal de la habilidad de CARISMA seleccionada, se AGUAS PRIETAS: podría quedar en 300 y los guardas harán la vista gorda con el equipo balístico.

grande, en vías de desarrollo,

una mega fabela, anárquica, MURO TRUMP – LADO DE controlada por policía corrupta y carteles, afectada por la radiación de los años 30, pero El muro está derrumbado, pero relativamente grande. Hará falta

AGUAS PRIETAS

Aguas prietas es una ciudad ruinosa de unos 30mil habitantes actualmente. Es un agujero de narcotraficantes, secuestradores, proxenetas etc. El patio trasero ejército revolucionario mexicano patrulla la ciudad, pero la mayoría están comprados por la mafia local. Sólo en caso de que el grupo conozca la ubicación de la hacen falta pasaportes en regla, dirigirse allí directamente, en la y los Mejicanos no dejan pasar manzana de la unidad deportiva. Todo lo demás pueden ser situaciones para improvisar y echar unas risas y unos disparos. Si no saben donde ubicar la sede de Paco el Loco porque no tienen los albaranes de las monjas, un poco de conocimiento de la calle. familia, u otras habilidades. podrán ayudar a improvisar una aunque quizás un buen soborno situación con algún informante o chivato

UNIDAD DEPORTIVA DE

Una manzana de 4 cuadras de la cual la mayoría es una barrera infranqueable construida por un muro de ladrillos y basura reciclada como enormes vayas publicitarias con anuncios

pasados de década. En su interior deben estar las pistas deportivas de soccer, baseball, y football, con las enromes torres de focos apuntando hacia el interior. Lo franquean también algunos bloques bajos de escaso poder adquisitivo. Uno de esos bloques tiene un comercio que es la taquería Pacheco, un local con una plancha a píe de calle donde pasan tortillas de maíz Monsanto, y carnes mechadas y hortalizas para preparar tacos, fajitas y burritos. En el interior hay unas pocas mesas de plástico, una barra y un par de neveras con refrescos.

ARBITRO: Si los Pjs intentan investigar, sonsacar, o intimidar a los empleados a cerca de Paco El Loco, tendrán que superar una tirada de CARISMA #imposible para que los empleados nos e mosqueen más de la cuenta y aún así su respuesta será "No, no, el dueño no viene nunca por aquí, no se, es un hombre de negocios del DF. Quiere un taco de cochina pibil?". Si la tirada es fallida, el empleado dirá "Sí, claro, el patrón, espere INSTALACIONES aquí por favor, voy a llamarle." El empleado se va por la puerta del almacén. Si Los Pis deciden esperar, a los 5 minutos, frenará frente al establecimiento una furgoneta blindada negra con una virgen esqueleto pintada en el latera, la puerta corrediza de la furgo se abrirá y bajarán 5 mafiosos mejicanos de elite. Ya sabes que los Pjs son impredecibles y te harán

improvisar ARBITRO, pero... y si los PJS urdieran un plan? No se, traer cajas de tequila, los albaranes, fingir que son los repartidores, lo que sea que al ARBITRO le guste...esto facilitaría las tiradas de CARISMA a #normal y el acierto conseguiría que el empleado diga "Y Fernando? Que le pasa hoy? Por qué no vino él?" En perfecto español. EN realidad, el ARBITRO con esto solo pretende ponerlos nerviosos en el último momento, a ver si los Pis la cagan en el último momento, cualquier excusa ya con la tirada de CARISMA exitosa será válido. El empleado dirá "Agarra las cajas y vente para abajo"

La puerta principal de las instalaciones deportivas son unos tornos que están custodiados por hombres armados, un grupo de 5 Mexi Mafiosos de élite. Parece que aquí nadie viene a hacer deporte desde hace tiempo.

INTERIOR DE LAS DEPORTIVAS (VER MAPA)

> 1. Taquería pacheco: Acceso al almacén, un pasillo alicatado con azulejos blanco amarillentos que lleva a un almacén con cajas de bebidas y refrescos, y varios arcones frigoríficos con grandes piezas de carne de dudosa procedencia,

algunos parecen pollo, otros lomo de cerdo. otro....un brazo?? Una cabeza?? Joder! Esta gente no bromea. Hay una Puerta blindada con un teclado numérico de passwords, quizás lleva a la cámara frigorífica.

ARBITRO: Una tirada #difícil de SEGURIDAD ELECTRONICA servirá para abrir la puerta. Tres fallos seguidos supondrá un error en el sistema, que necesitará un reinicio, pero al mismo tiempo manda un mensaje de intento de PIN falso a los sistemas de seguridad de Las instalaciones deportivas, lo que condicionará los encuentros en su interior de aquí en adelante

- 2. Cámara frigorífica: Ni da frío ni hay comida. Debía tener un tabique que daba con los vestuarios de las instalaciones deportivas, porque ese tabique ya no está, la cámara frigorífica, vacía, es continuada por una serie de duchas y un vestuario con taquillas viejas y bancos de madera cojos.
- 3. Pasillo: Un largo corredor con el suelo sin fregar.

ARBITRO: Si los PJs superan un ADVERTIR \ NOTAR fácil antes de aventurarse por el corredor, verán que hay una cámara de vigilancia en la

pared, en lo alto, que hace de forma automática barridos de un extremo a otro. Con ir pegados por la pared y colocarse debajo para esquivar el arco de visión y repetir la acción hacia el otro extremo será suficiente, una tirada de Atletismo o Esquivar o Sigilo de nivel #fácil. Si los PJs no ven la cámara y son grabados, habrá consecuencias en otras zonas del mapeado

4. Cuarto de luces: Puerta metálica cerrada (#muydificil de ABRIR). En el interior hay un cuarto de luces, con cajetines de plomos, contadores, y un SAI.

ARBITRO: Una tirada #Dificil de ELECTRONICA permitirá discernir cuales cajetines afectan al suministro eléctrico de cada zona, siendo el cajetín 1 a los pasillos y vestuarios, el cajetín 2 a los focos del campo de soccer, el cajetín 3 los focos de los campos de baseball, el cajetín 4 el anexo comercial y el cajetín 5 el anexo administrativo.

5. BARRAS : Zonas de snacks y refrescos para el graderío. Unas barras con grifos, y una pequeña cocina con nevera llena de hoy dogs, burguers, burritos, una cafetera, plancha y palomitera. También tiras de bolsas de snacks en las paredes.

ARBITRO: Si los PJs han sido vistos por cámaras en los pasillos o detectados por cualquier otro sistema de alarma, habrá 2 mexi mafias de elite parapetados tras la barra que emboscaran a los PJS al saber de su intrusión en el polideportivo.

GRADAS DEL CAMPO DE SOCCER: Un graderío de 14 filas con butacas de plástico. Desde aquí se ve el campo, que ha sido transformado en un enorme huerto Tecnológico de Mutihuana. Plantas gruesas sin hoja que producen enormes cogollos polvorientos. Una legión de al menos 50 trabajadores con monos blancos y máscara trabajan bajo la luz de los focos entre la maleza de droga. Recolectan, abonan con grandes sacos, riegan con productos químicos... Por las gradas patrullan mafiosos armados. caminando lentamente de un lado para otro con los fusiles colgados de la cintanal hombro. Son un total de 2 en el fondo sur y norte en las filas 5 y 10; y 3 en los laterales del campo en las filas 3,

ARBITRO: Si los PJs han sido vistos por

8 y 13.

cámaras en los pasillos o detectados por cualquier otro sistema de alarma, habrá un mexi mafioso oculto en una fila del fondo norte, del sur y de los dos laterales, parapetados tras las butacas de plástico preparando una emboscada.

- 7. ALMACEN: Una sala con sacos de fertilizante, carretillas, rastrillos, palas, mangueras, tijeras de podar, bidones de insecticida, fumigadores....
- 8. SECADERO: El vestuario visitante ha sido reconvertido en un secadero de droga. Enormes ramas de croquetas verdes cubiertas de un extraño polvo naranja. Sólo el dulzón aroma de la sala. con un montón de polvillo en suspensión, hace que durante un segundo no os llegue el riego al cerebro y tengáis un mareo repentino que os hace tambalear y sonreir de forma estúpida.
- 9. ALMACEN: Un montón de cajas de cartón viejas con balones usados, botas de fútbol usadas, redes de portería, etc...
 También hay unos botes de pintura blanca, una caja con municiones varias (al menos 50 de cada modelo que el grupo necesite, Arbitro no seas tacaño), y otra con 10 cartuchos de

dinamita.

- 10. BOTICA: Una enfermería deportiva. Hay varias camillas de masaje, un par de parihuelas apoyadas en la pared, y una nevera con medicinas y remedios. Hay cinco botes de cicatrizante spray (recuperan 4 casillas de herida), diez botes de etiloshock (alcohol que reanima el aturdimiento con sus valores al acercarlo a las fosas nasales), cinco jeringas de adrenalina (estabilizan y sacan del shock instantáneamente v además suman +2REF durante 10 asaltos), vendas, esparadrapo, una grapadora dérmica, diez blíster de analgésicos (recuperan 2 casillas de herida) y pomadas reflex para hematomas y torceduras.
- 11. GIMNASIO: Un gym con espalderas en las paredes, unas cuerdas anudadas colgando del techo, varias cintas y elípticas averiadas y En mal estado de mantenimiento, bancos de pesas y máquinas de musculatura.
- 12. OFICINAS
 ADMINISTRATIVAS:
 Unas oficinas. Varios
 escritorios con
 ordenadores de
 sobremesa y material de
 oficina como bolis, clips,

post its, tijeras, celofán, calendarios desfasados, etc.

ARBITRO: Cada equipo se enciende con una contraseña de los antiguos empleados del polideportivo. Habría que hackearlo con una tirada de CONOCIMIENTO DE SISTEMA #dificil. Fallar 3 veces la tirada, inhabilita el sistema hasta que un administrador lo rebootee (ósea, nunca). Si se consigue, un netrunner podría entrar a través de las ip en red local a la fortaleza virtual del edificio y conseguir cierta información valiosa.

> 13. PALCO: El palco de la grada, una terraza cubierta sobre las filas de butacas, acristalada que ha sido protegida por planchas de metal. El acceso desde el pasillo del interior del estadio es una puerta blindada cerrada (#muydificil de forzar la cerradura). El interior ha sido reconvertido en una oficina. Hay una mesa de despacho, una silla de plástico plegable, un cenicero con restos de un canuto de mutiweed, un número de la revista "más que coches" del 2024 (suma 1 nivel de conducción a quien lo lea), un terminal portátil MAC de Apple de los buenos, con un USB óptico conectado a lo

que parece ser un disco duro externo conectado al que un netrunner podría conectarse. En un cajón de la mesa hay 1000 eurodolares, una caja de puros cubanos, una petaca de tequila, y un par de unidades de memoria (tienen backups de los programas "te veo", perro guardián, escudo, espada, zombie, manticora, línea mortal y asesino iv)

ARBITRO: En el momento que el netrunner que acceda a la fortaleza, y sea detectado por un programa enemigo, al turno siguiente comenzarán a subir mexi mafiosos de 2 en 2. Mientras el netrunner navega, el equipo tiene que repeler las parejas de mafiosos que se sucederán de forma continua hasta que el netrunner localice la información de Jimmy Yae Joe. Cuando el netrunner haya dado con la información, dejaran de venir mafiosos. Es hora de salir pitando. Ver *Huida*.

Si el grupo no tiene netrunner, arrancar el disco duro de Jimmy Yae Joe valdrá para llevarse la backup programada del difunto locutor de radio y pedirle a cualquier netrunner de pago que saque los datos. Al desenchufarla, saltara una ventana de "error" en el monitor del terminal, que activa una alarma acústica que resuena por todo el

polideportivo. Es hora de la *huida*.

14. GARAJE: Una gran dársena cubierta, la cochera de un par de autocares de clubes deportivos locales. La puerta hidráulica de puede abrir desde aquí pulsando un botón en la pared.

También hay un robot autómata Securimac de Apple paralizado. La enorme mole metálica armada sobre orugas parece apagada o averiada.

En un rincón con un póster de alguna modelo de telenovela ligera de ropa, con los colores de su equipo pintados en las tetas, junto a una vieja mesa, hay un gato hidráulico, un transportin, varias garrafas de etanodiesel, un par de bombonas de Chc2 (combustible gaseoso), un bote de aceite, un extintor, un número de la revista "aceite y diesel" (+1 a mecánica básica al lector) y una caja de herramientas con su juego de llaves, destornillador y martillo.

ARBITRO: El robot esta en suspensión, ya que sólo se activa con alarmas informáticas que los PJs activan fallando hackeos o siendo detectados por cámaras de vigilancia, o desde el sistema informático virtual. Una tirada de MECANICA o CIBERNETICA #dificil permitirá dejarlo desactivado de forma continuada hasta que alguien lo revise.). Si por el contrario los PJs han sido detectados, como se dice justo anteriormente, antes de iniciar la huida, o ya iniciada, el robot estará activado y funcionando. Listo para matar.

- 15. CAMPOS DE
 BASEBALL: Tres
 campos romboides, el
 césped ha sido usado
 como huerto de
 mutihuana, hay cientos
 de filas de plantas
 gruesas de 1,60 mts, con
 apéndices grandes y
 redondos cubiertos por
 una especie de polvo
 anaranjado. Hay un
 sistema de regadío
 automático y 3 mexi
 mafiosos de ronda.
- 16. Acceso directo al capo de Soccer: Han construido con chapas de contenedores de mercancías, una enorme rampa de carga y descarga que entra directamente a una de las gradas del fondo norte del estadio desde las instalaciones exteriores del polideportivo. Lo usan para cargar con rapidez carros de mercancia con fardos en camiones.

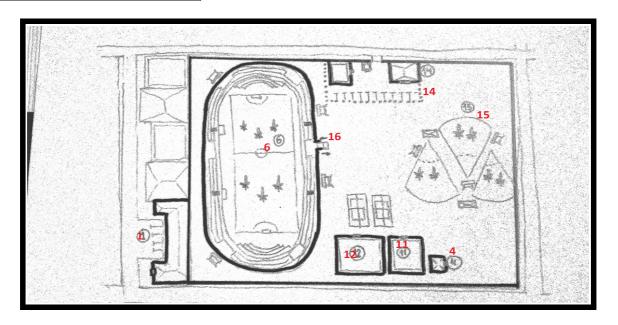
HUIDA DE AGUAS PRIETAS

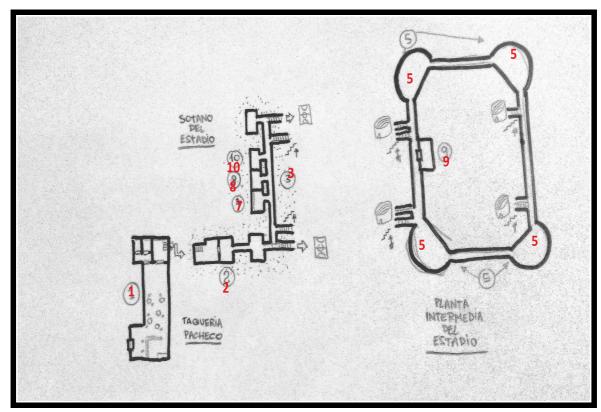
El grupo al fin tiene la información con las coordenadas GPS de Alamogordo que costaron la vida a Jimmy Yae Joe. Es hora de salir de aquí y ir a cavar al desierto a ver esa tecnología extra terrestre. Pero si la alarma suena en todo el recinto deportivo, la cosa no pinta bien.

Recordemos que quizás, el equipo, haya decidido prender el jardín botánico de Mutihuana de Paco el Loco, pues tiene que haber una buena humareda.

En caso de que las plantaciones estén en llamas, en 5 turnos aparecerán 3 furgones de bomberos y un helicóptero del ejercito mejicano que disparara sobre todo blanco armado en movimiento una vez por turno. Los PJs han de indicar su plan de huida. Puede ser cualquiera, robar un coche de bomberos. tomar un bus del garaje, esconderse, correr por las calles, una cloaca...lo que sea. El ARBITRO ha de ser objetivo pero cruel, ha de intentar perseguir a los PJs hasta la frontera con Arizona, con todos los controles y medios que se le ocurran, pero tampoco sin convertirlo en una muerte segura, jugamos rol para divertirnos, tiene que haber una salida por pequeña que sea, no hagamos de esto una carnicería. Si el grupo llega a suelo Arizonico, hurra!! Podrán

contarlo, si no se desangran de aquí a Alamogordo a buscar el esperado botín alíen de maravillas tecnológicas de más allá de las estrellas.





ALAMO GORDO - NUEVO MEJICO

El sol aquí ya picaba en el siglo XXI, imaginate en el XXII, tras años de viento nuclear, lluvias ácidas, y con un agujero en la capa de ozono del tamaño de Canadá. Las coordenadas GPS llevan a un punto que a simple vista es idéntico a cualquier otro a cientos de millas a la redonda. Deseáis que Jimmy Yae Joe no estuviese loco. Tenéis el camión de He-Man parado para cargar la nave, el platillo volante, los cañones de rayos desintegradores, o lo que sea que haya ahí abajo. Sólo os queda cavar. Cavar durante horas.

Cuando el agujero es un cráter de 20 metros en el que os encontráis metidos hasta el pecho... Que es eso? Una lona de plástico negra? Hay que rajarlo, aparta esas piedras, retira la arena, no empujes!!! Que cojones??!! Uno, dos, tres, veinte, cincuenta, cientos de trozos de plástico con lo que parece una triste placa de 8 bits dentro, y una pegatina por fuera en una de sus caras con un niño y un marciano de goma?? Se lee "E.T. de Atari". La polla!



							BUEI	105 D	IIAS	TON	NBS 1	TONE	F						
C.	HUS	MA D	ELY	YER	M	0	Uzi n	niniau	to 9					I	MAR	OMO	C		
INT					3			uetas	y pan	talon	es de		INT					5	
TEC					3		cuero	duro					TEC					4	
REF					6								REF					8	
FRI					6								FRI					9	
ATR	-				5		ATR SUE									2			
SUE	,				7											5			
MO	MOV 4					MOV									7				
TCC	TCO 7							6		5		TCO)				6		
EMI	EMP 3								100			EMF)				3		
MTC	MTC 3											MTC	2				3		
SAL	SALV 7									1		SAL	V				6		
Cab	Torso	B.Dc h	B. Izq	P. Dch		P.Izq				n			Cab	Torso	B.Dc h	B. Izq	P. Del	1	P.Izq
0	4	4	4	4		4					148		7	10	10	10	4		4
HAB	ILID	ADES	S:										HABILIDADES:						
Pele	a				3		Cuerpo a cuerpo										4		
Arm	a cort	ta			4			Arma corta									4		
Subf	usil				2		Subfusil								3				
Fusi	1				2		8	6				1	Motocicleta					5	
Cue	rpo a	cuerp	0		3							Conducir							
Cone	ducir				2		Su						Supe	Supervivencia					
Mote	ocicle	ta			2		力	The same of the sa		A		,	Intin	nidar				3	
Supe	ervive	ncia			4							7	Atlet	tismo				3	
Rast	rear				3		0	To the same of the			W		Pelea	a				2	
Intin	nidar				2		0	E					Esqu	ivar				3	
Adv	ertir				3			A					EQU	IPO:					
Prim	eros	auxili	os		2				9				Pisto	la pes	sada S	Sterni	ney	er	
	JIPO:							ESE						de h					
		era D		ing										ta de		-			
Bate de baseball											Panta	alones	s de c	uero					
Puño americano											Chac	queta	de ke	vlar					
Cadena					_														
Hacha de bombero																			

BUENOS DIAS TOMBSTONE																		
	CA	MIO	NER	ROS		•	COY	OTE	RAD	IAD	00	OSO RADIADO						
	(INC	LUII	DO I	VAN	1)	DIT					2	DIT						
DIT						INT TEC					3	INT					3	
INT TEC					5	REF				9	TEC					9		
REF 7					7	FRI					9	REF FRI					9	
FRI 7					ATR					1	ATR					<u> </u>		
					SUE					7	SUE					7		
ATR 5 SUE 7					MOV					8	MOV	J				1		
MOV	J				4	TCO					4	TCO					10	
TCO					8	EMF					1	EMP					1	
EMP					6	MTC					2	MTC					4	
MTC					3	SAL					4	SAL					10	
SAL					8	Cab		B.Dc	B. Izq	P. Dch	P.Izq	Cab	Torso	B.Dc	B. Izq	P. Dch	P.Izq	
Cab	Torso	B.Dc h	B. Izq	P. Dch	P.Izq	0	0	0	0	0	0	8	8	8	8	8	8	
0	0	0	0	0	0	_	_	ADES	_			HABILIDADES:						
HAB	-	_	S:	1		morc	lisco				3	Zarpazo					5	
Conc	lucir				5	Zarp	azo				4	Atletismo				2	2	
Arma	a cort	a			3	Atlet	ismo				6	Rastrear				5		
Cuer	po a c	cuerpo)		4	Resi	stenci	a			5	Supervivencia 8					3	
Pelea	ì				5	Supe	rvive	ncia			7							
Intim	nidar				2	Rast	rar				7							
Esqu	ivar				1													
Atlet	ismo				1													
Meca	anica	básic	a		4													
Elect	rónic	a			3													
Primeros auxilios 2																		
Supervivencia 2																		
	Rastrear 3																	
	EQUIPO:																	
	la lig		ai Lu	ng														
herra	mien	tas																

							BUE	NOS .	DIRS	TOI	NB!	STONE					
]	HERN		ITA I IDAL		ĹΑ		MA	FIOS		EJIC ITE	CAN	O DE	Conducir	3			
		CAR	IDAL	,			1		EL.				EQUIPO:				
INT					6		INT					6	Fusil militech ronin				
TEC					4		TEC					5	Puño americano				
REF					7							9	Taser				
FRI					FRI 9					9	Tonfa						
ATR	ATR 7				ATR 6						Cuchillo kendaichi						
	SUE 10)	SUE					3	Pistola pesada budget ar	ms					
MOV	MOV 6				MOV	J				6	Kevlar						
TCO	TCO 6				TCO					8	Casco acero						
EMP)				9		EMP)				6	Pantalones cuero duro				
MTC	2				3		MTC	2				3					
SAL	V	ı	1		6		SAL	V	1	ı		8					
Cab	Torso	B.Dc h	B. Izq	P. Dch		P.Izq	Cab	Torso	B.Dc h	B. Izq	P. Dch	P.Izq					
0	10	10	10	0	C)	14	10	10	10	4	4					
HAB	ILIDA	ADES	S:				HAB	ILIDA	ADES	S:			-				
Cuer	роас	cuerp	0		2		Kara	te				3					
Arm	a cort	a			4		Arma	a cort	a			4					
Fusil	1				4		Fusil					4					
Atlet	tismo				3		Subfusil 4					4					
Moto	ocicle	ta			2		Arma	a pesa	ada			2	-				
Conc	ducir				2		Pelea	ì				3	-				
Adve	ertir				5		Cuer	po a o	cuerpo)		4					
Persi	uadir				4				ento d	lel		2					
Esqu	iivar				4		siste										
Sedu	ıcir				5				basic			2					
Disfi	raz				3				auxili	OS		2					
Falsi	ficaci	on			3		Esqu					3					
Foto	grafía	,			4		Sigil					2					
EQU	JIPO:						Atlet	ismo				3					
Pisto	ola fed	lerate	d arm	s me	edia	a		rogate	orio			4					
Subf	usil H	[&K]	igero				Falsificar 2					2					
	ar baj						Conc		ento d	le la		5					

							BUEI	105 L	DIA:	S TO	MB	STON	E						
RAN	GE	CR D	E AR	RIZ()N	A	Chaq	ueta b	olind	dada 1	igera	ì	HE	RMA	NO	THO)MP	SON	
INT					5		Casco	acer	o				INT					2	
TEC					6		Tonfa	l					TEC	TEC					
REF					9		Fusil	milite	ech 1	ronin			REF					7	
FRI					9		Tasse	r					FRI	FRI					
ATR					5		Pisto	a pes	ada	stern	meye	er	ATR	ATR					
SUE					7		Cuchillo kendaichi						SUE	,				7	
MOV					4		Granadas lacrimogenas						MO	V				4	
TCO 10)		TCO									7			
EMP 6					+		-	-	*	-	EMI)				3			
MTC					4			_ 1		2		1	MTO	2				3	
SALV				10)				OLTCE		1000	SAL	SALV						
Cab To	rso	B.Dc h	B. Izq	P. Dch		P.Izq		2					Cab	Torso	B.Dc h	B. Izq	P. Dch	P.Izq	
14 14		14	14	10		10	SE						0	0	0	0	0	0	
HABILI	IDA	ADES	S:						5	4	1			HABILIDADES:					
Fusil					3		- 4					Y		Conducir					
Arma c	orta	ı			4		1			S				Arma corta					
Subfusi	il				2								Fusil						
Conduc	cir				4								Pelea						
Motoci	clet	a			5									Motocilceta Mecánica básica				6	
Interrog	gar				3		-									a		6	
Intimid					3		-							ervive stenci				7	
Conocin	mie	ento d	le las		3								Rast		.a			6	
Pelea					3		_						Sigil					3	
Cuerpo	a c	uerpo	o		4									Esquivar					
Esquiva					3		_							JIPO:					
Rastrea	ır				3		-						Puño	ame	ricano)			
Supervi	iver	ncia			3								Bate	de ba	isebal	1			
Autoridad 4										Esco	peta a	arasak	ta						
Mecanica basica 3																			
Atletisn	Atletismo 3																		
EQUIP	EQUIPO:																		
Pantalo	nes	antil	oalas																

HERMANA MARJORIE

INT					2							
TEC												
REF					7							
FRI					3							
ATR	ATR											
SUE	ATR SUE											
MOV	V				4	,						
TCO					7							
EMP)				3							
MTC	7				3							
SAL	V				7							
Cab	Torso	B.Dc h	B. Izq	P. Dch		P.Izq						
12	18	18	18	12		12						
HAB	ILIDA	ADES	5:									
Conc	lucir				4							
Arm	a cort	a			2		l					
Fusil	=				3		i					
Pelea	ì				3		6					
Moto	ocilce	ta			4	,	4					
Meca	ánica	básic	a		6		1/4-					
Supe	rvive	ncia			6							
Resis	stenci	a			7		0					
Rasti	rear				6		L					
Sigil	3											
Esquivar 4												
EQUIPO:												
tonfa	l											
Kevl	ar baj	o la s	otana									
Fusil	Kala	shnik	ov									

Tejido dérmico completo

SECURITRON

		MTC	PD	Е
1997	CABEZ	20	15	
	A			
	TORSO	20	20	
	ORUGA	20	15	
	B.IZQD	15	10	
	B.DCHO	15	10	
	Fusil			6
	Arma pesa	ıda		3
	Pelea			5
	EQUIPO:			
	Mano sier	ra		

Fusil kalashnikov incorporado

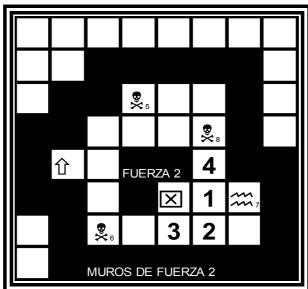
en brazo



FORTALEZA DE DATOS DE

CAPILLA SAN LEANDRO

CPUS: 1 INTELIGENCIA 3+10 INTERFACE FUERZA MUROS DE DATOS (+ AMPLIACION DE MEMORIA NIVEL 1) 2 **PUERTAS** CODIFICADAS FUERZA 2



FORTALEZA VIRTUAL DEL **CULTIVO DE PACO EL**

LOCO EN AGUAS PRIETAS

CPUS: 3 **INTELIGENCIA 9+10 INTERFACE** FUERZA MUROS DE DATOS 3 (+ AMPLIACION DE MEMORIA NIVEL **PUERTAS CODIFICADAS** FUERZA 2

1	CONTROL DE LA TRAMPILLA (SANCTO SANCTORUM)	1UM
2	CONTROL DE CAJA FUERTE OCULTA EN LA IMPRENTA	1UM
3	ARCHIVOS PORNOGRÁFICOS CON MONJITAS	1UM
4	CONTABILIDAD Y ALBARANES DEL NEGOCIO DEL TEQUILA (ENTRE ELLOS UN PEDIDO A PACO "LOCO" EN AGUA PRIETAS)	1UM
5	PERRO GUARDIAN	5UM
6	DUENDE II (CON ESPADA Y ESCUDO)	8UM
7	CONTROL REMOTO DE IMPRESORAS DE IMPRENTA	1UM
8	RAYO INFERNAL (ARCHIVO "INVISIBLE")	5UM

1	ACCESO PUERTA DE ALMACEN A CAMARA FRIGORÍFICA EN LA TAQUERIA	1UM
2	LISTADO DE PEDIDOS PARA LA TAQUERÍA Y CONTABILIDAD	1UM
3	ACCESO DE LA PUERTA DEL CUARTO DE LUCES	1UM
4	LISTADO DE EMPLEADOS Y NOMINAS	1UM
5	CONTROL DE VIDEOVIGILANCIA	2UM
6	ARCHIVOS DE GRABACIONES DE CIRCUITO CERADO DE CAMARAS	2UM
7	MAPA ELECTRICO DE TODA LA INSTALACIÓN	1UM
8	ACCESO REMOTO DEL SISTEMA DE REGADIO	2UM
9	ACCESO REMOTO DE LA PUERTA DE LA OFICINA DEL PALCO	2UM
10	CONTROL REMOTO DEL SECURITRON	5UM
11	CONTABILIDAD MAFIOSA	1UM
12	ARCHIVOS CON TRAPOS SUCIOS DE ABOGADOS Y FISCALES	2UM
E6	SABUESO	5UM
Е9	KRASH "INVISIBLE"	4UM
15	DEMONIO AFRIT CON ESPADA, ESCUDO DE FUERZA Y LINEA MORTAL	9UM

G9	DEMONIO AFRIT CON ESPADA, ESCUDO DE FUERZA Y LINEA MORTAL	9UM
18	SABUESO	5UM
L2	KRASH "INVISIBLE"	4UM
E9	RAYO INFERNAL	4UM
N6	ACCESO REMOTO A ORDENADORES DE OFICINA ADMINISTRATIVA	1UM
B10	ACCESO REMOTO A ORDENADORE DE LA TAQUERÍA	1UM
16	ACCESO REMOTO A ORDENADOR DE LA OFICINA DEL PALCO	1UM
N4	INFORMACION DE ALIJO DE TECNOLOGÍA E.T.	2UM



	Α	В	С	D	Е	F	G	Н	I	J	K	L	М	N	0
1															
2	①											® X			
3															
4															
5									® X						
6					₩Χ		\boxtimes	4							
7						1	2	3					11	9	
8									® X				10	X	
9					® X		® X							12	
10															
11		5	6						® X						
12		X	7												①
13		8					仓								