

I + D

UNA AVENTURA DE ROL CYBERPUNK

MULTI-SISTEMA



INDICE Y CONTENIDOS:

Laboratorios Health Gen

Eco terroristas

Ciberpsicópata

Charlie

Nuevo Parque Oeste 2

El repartidor

Pajaritos Club

Notas de dirección para el Director de Juego

Personajes jugadores

LABORATORIOS "HEALTH GEN"

Health Gen es una pequeña empresa start up fundada por Gabriel Hattaway y Renoir Castroblanco, dos jóvenes emprendedores biohackers que comenzaron en el garaje de los padres de Gabriel con un equipo doméstico de CRISPR, y que hoy, en 2108, se han convertido en los emprendedores del año para la prestigiosa v-site científica "Posthumanist".

Actualmente su sede está en Arroyo Siliceo, un polígono empresarial de nueva creación a las afueras oeste del tercer anillo urbano de Ciudad Capital, en el archipiélago Ibérico. Se trata de un pequeño laboratorio al que ya han adjudicado diferentes proyectos grandes corporaciones como Nestfood Chemical Inc, Bonsanta Agrary Development, y Cepsol

"Todo lo que le hacemos a una cobaya, podemos después hacérselo a un ser humano. Y créanme, les hacemos muchas cosas a esos pequeños roedores"

· Renoir Castroblanco

Energetics.

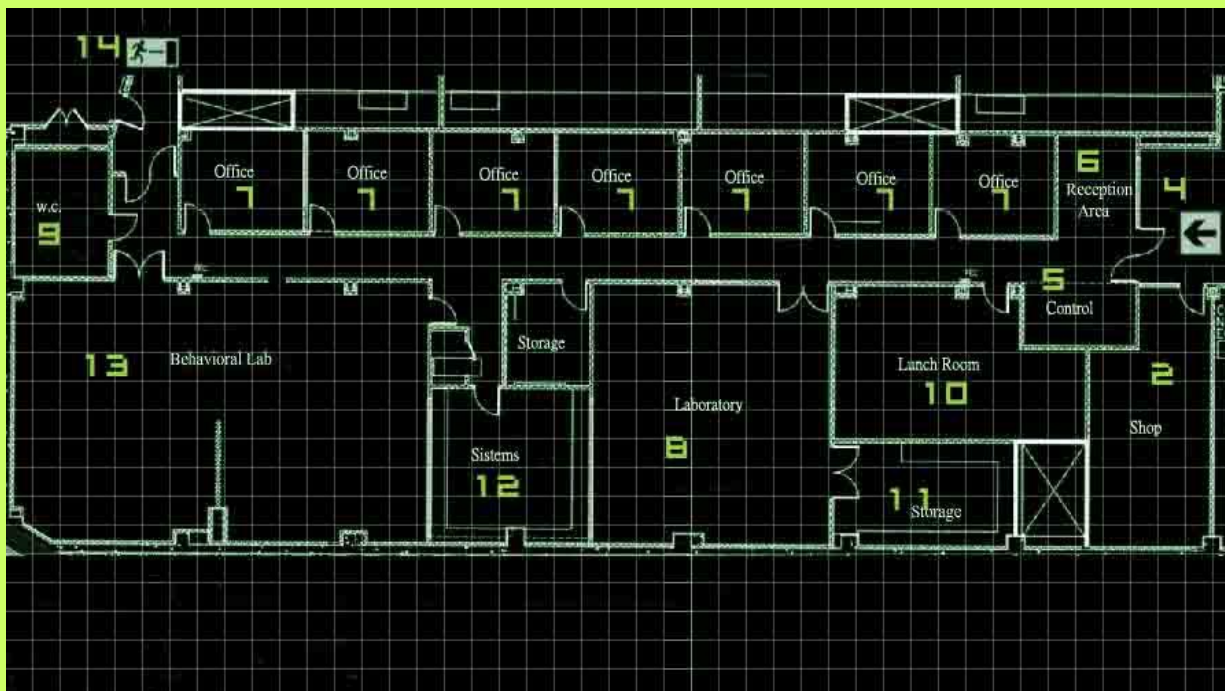
La empresa cuenta con una plantilla de 12 jóvenes investigadores de todas partes del globo, seleccionados a conciencia por su entrega y talento, y del personal auxiliar necesario para mantenimiento y seguridad, fomentando el empleo en éstos

duros momentos de crisis motivacional entre nuestra juventud.

· LAS INSTALACIONES

1. Acceso exterior a las instalaciones: Una garita de control con una barrera levadiza y la posibilidad de activar un paso

canadiense dentado en el carril de acceso y salida para vehículos de tráfico rodado. En el interior de la garita, con una ventana blindada, el personal



dispone de una silla y su escritorio, con una pequeña cafetera, un terminal de poca potencia para gestionar pases y visitas, y un equipo de holo audio.

2. Tienda de visitantes: Una pequeña "farmacia" organizada de forma similar al stand de una feria profesional, todo colocado con grandes carteles holográficos y animaciones publicitarias repetitivas junto a muebles de exposición con algunas docenas de envases de los mejores packs farmacéuticos que la compañía distribuye.

3. Aparcamiento y jardines: Una pequeña finca acotada con una verja normal, con algunas arizónicas salteadas pegadas a la reja de metal. Hay plazas de aparcamiento con tejabana, algunas jardineras de cemento con setos y unos bancos de cemento

4. Entrada principal: Un acceso acristalado (blindado) con una serigrafía del logo de la compañía y puerta corrediza automática.

5. Puesto de control de acceso: Un puesto de seguridad, con una mesa para el empleado, un terminal de registros y videovigilancia, un arco detector de metales, un pequeño terminal de rayos x de sobremesa y una taquilla metálica.

6. Recepción de información: Un

"Bienvenidos a Health Gen. Si tienen una cita o invitación, por favor, indiquenme el nombre del empleado de los laboratorios, para poder guiarles por las instalaciones en sus terminales portátiles"

· IA De Recepción

bonito puesto de bienvenida, de diseño, con una holopantalla trasera que repite vídeos corporativos de la compañía, y un holoterminal de información, que proyecta un programa IA de secretaria 24 horas, una mujer científica con moño, gafas redondas, y una bata blanca, con su carpeta y bolis en el bolsillo del pecho.

7. Despacho: Cuartos impersonales, de diseño, con su escritorio de trabajo, un mueble para documentación y material de biblioteca, el equipo informático de sobremesa y algunos detalles personales como marcos de holofotos familiares, macetitas con cactus, souvenirs de las vacaciones y otros adornos.

Cada despacho pertenece a una pareja de trabajadores, porque Health Gen fomenta el trabajo en equipo con aquello de "Dos cabezas piensan mejor que una". A parte de los equipos, cada pareja de científicos suele almacenar y guardar en los cajones, material impreso de sus investigaciones y estudios en progreso.

8. Laboratorio de ensayo: Una instalación científica pequeña, pero muy bien equipada, se nota la



inversión. Un espacio blanco, immaculado, con cantidad de mesas de trabajo compartidas con sus utensilios, tubos, probetas, destiladores, mecheros bunsen, placas petri, neveras contenedoras, una caja de aislamiento para manipular mediante brazos robot el material biológico peligroso, varios equipos informáticos...

9. Aseos: Baños, blancos, impolutos, de diseño. Huele a limón.

10. Comedor: Un Lunch Room con mesitas de materiales sintéticos muy pop, en tonos chillones, varias máquinas expendedoras de comida rápida Robomix, fuentes de agua, y neveras con comida saludable envasada.

11. Almacén: Almacenes que suelen estar cerrados. En el interior se guardan pedidos de productos químicos a granel en botes y garrafas, material de limpieza, herramientas para el mantenimiento del edificio, un par de kits de primeros auxilios, batas y ropa de laboratorio biodegradable de usar y tirar, y una pequeña armería para el personal de seguridad con un rifle y una pistola de dardos los dos, con un estuche de diez dardos tranquilizantes para animales de peso medio (70 kgs máximo).

12. Sistemas: El C.A.U. De usuarios de Health Gen, una sala de control de redes y sistemas, con racks repletos de equipos funcionando a baja

temperatura como servidores y equipos de soporte.

13. Laboratorio de comportamiento: Una amplia sala que parece un zoológico. Hay grandes jaulas de cristal con roedores; jaulas de metal con pastores alemanes que muestran zonas afeitadas sin pelaje con pequeños injertos de hardware; otra con gordos cerdos vietnamitas a los que les han crecido protuberancias en los costados y el lomo con forma de oreja, dedo, nariz... Y una jaula con un pequeño mono capuchino. También hay varias peceras con algunos extraños animales similares a medusas brillantes.

14. Salidas de emergencia: Salida de emergencia, sólo abre desde dentro hacia fuera.

GENERALIDADES DEL EDIFICIO:

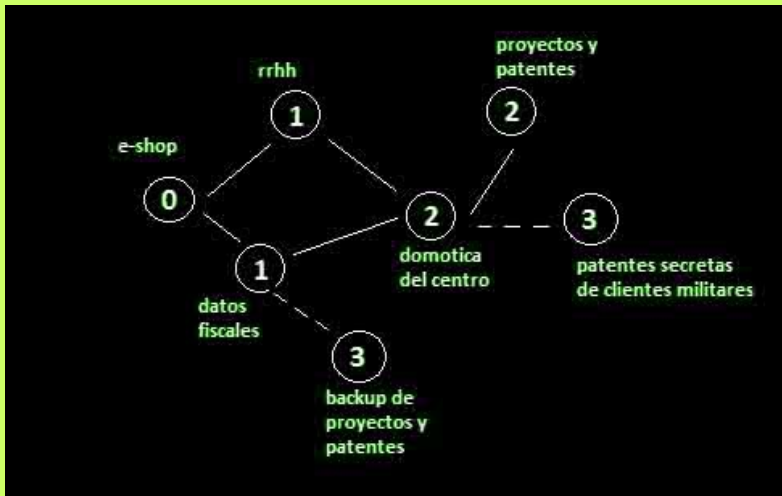
El edificio dispone de cámaras de seguridad en todos los despachos, en el pasillo principal, en la entrada principal del edificio, la tienda, los laboratorios, la salida de emergencia, y el acceso de vehículos en el perímetro exterior frente a la calzada.



SISTEMA INFORMÁTICO DEL EDIFICIO:

Desde el C.A.U., el equipo informático contratado en Health Gen se encarga de defender las futuras patentes de la compañía del ciberespionaje corporativo y otros piratas y jinetes.

· VIEJA ESCUELA CYBERPUNK:



· CYBERPUNK 2020:

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	↑				1	⊗		
2					3	2	4	
3	⌨	☠				👁		
4		6	⊗	7			☠	
5		5		8	☠			

CPUS: 2 = INT: 6

1. Web comercial
2. Archivos de RRHH
3. Auditorías fiscales
4. BBDD de Clientes
5. Patentes y proyectos en desarrollo (encriptación

simple)

6. Marketing
7. Backup de patentes y proyectos en desarrollo (encriptación simple)
8. patentes secretas de clientes militares (encriptación complicada)

MURO DE FUERZA: 2

PUERTA CODIGO FUERZA: 2

HABILIDADES:

- Mercado de valores
- Química
- Matemáticas
 - Farmacia
 - zoología

PROGRAMAS:

- A3: Domótica del laboratorio y equipos remotos (impresoras, scanners, robots, terminales, puertas, sistema de incendios...)
- F3: Videocámaras y archivos de video del último mes
- A3: Perro Guardián

- E5: Termikrash
- G4: Espada

Puede que en las carpetas de proyectos haya información sobre el proyecto del Necro Virus neuronal temporal inoculado a Charlie, el sujeto de pruebas, su evolución, y la IP del chip médico y GPS que lleva implantado. En archivos privados del directorio de RRHH estarán las contraseñas de las carpetas encriptadas, que por norma pueden coincidir con detalles del escritorio de los empedados, el nombre de su esposa, el lugar de la foto de vacaciones, o cualquier cosa. La carpeta de proyectos secretos, es un escándalo de bio ingeniería megalómana no relativa a Charlie.

GRUPO ECO TERRORISTA BLUE SKY

Blue Sky es una agrupación juvenil armada a favor de intereses ecologistas y animalistas, considerados terroristas por la autoridad gubernamental, debido a la violencia de algunos de sus actos, en pos del cuidado del medio ambiente y la conservación de flora y fauna, que han acabado en explosiones, homicidios involuntarios, y otros delitos penales.

La noche del 22 de Octubre de 2069, una pequeña célula del grupo, liderada por estudiantes de biología, pretende asestar un duro golpe a los maltratadores de animales, criminales despreciables que merecen un castigo inolvidable, y salvar las vidas de las criaturas mamíferas de alma pura, encarcelados en contra de su voluntad y naturaleza. Están totalmente decididos a ridiculizar a **Health Gen**, por probar sus fármacos en seres vivos y someterlos a experimentos y torturas denigrantes.

La intención del grupo es entrar en el laboratorio con caretas de gas y filtros de respiración, capuchas, gorros de lana, y desparramar a golpe de bate todos frascos de laboratorio que encuentren en su ocupación, aplastar ordenadores con palancas de acero, dejar todo pintarrajeado con sus himnos

revolucionarios mientras lo graban para colgarlo en su *R-site* y convertirse en noticia, y , por supuesto, dejar en libertad a los animales allí cautivos.

No van a lo loco, tienen un plan A, un plan B, y quizás un plan C para colarse en las instalaciones y liarla a lo grande:

1. Pizza gratis!: Un motero en su *Tatamaha 200* amarilla, para en la garita de control afirmando que tiene un pedido de familiar con piña, proshimi de jamón y extra de sucelácteo, para el Doctor... err... doctor... mmm... no han añadido el nombre en la *e-nota*, pero venga, que se enfría y si tarda más de 15 minutos en entregarla la tiene que dar gratis. En realidad el pizzero es un saboteador de *Blue Sky* de incógnito. Entregará la pizza, y pedirá ir al lavabo si le dan permiso, porque se mea. Una vez dentro, intentará dejar abierta la salida de emergencia sin que nadie se de cuenta. O puede que una vez entre al recinto, sea más violento aún, tú decides DJ.
2. Damisela en apuros: Se ve el humo desde el fondo de la calle, y las luces de xenon parpadeando. Ese

deportivo está a punto de gripar. Por fin, el motor tose y se para del todo frente a la garita, en la acera, un *Mamborghinni Peleón* rosa. Se baja una joven de portada de revista *Pelma*, con su bolsito en la mano y ese traje de tubo en lente-latex azul cielo, bio maquillaje metacromado, y ese cardado tan retro. No tiene pinta de poder ni abrir la puerta sin romperse una uña. El motor vomita humo. Pedirá una sugerente ayuda al agente de seguridad, despistándolo, para que el resto de canallas come flores salten la verja por ambos lados del jardín y se cuelen en las instalaciones, con disimulo, o no.

3. Bangin n Hackin: El sistema informático de **Health Gen** está recibiendo unos ataques repentinos, intrusión en el sistema, los eco terroristas anónimos tratan de anular las medidas de seguridad del edificio como cámaras, apertura de puertas, luz, etc...
4. Si todo falla, melé: La noche está muy tranquila, todo en orden, hasta que un estallido de llamas azuladas explota en una de las partes del jardín. ¡Joder! ¿De dónde? Un cóctel flamígero casero.



¿Quiénes son esos que corren por la calle? Parecen una tribu siux encabronada, saliendo detrás de los árboles y arbustos del parque de en frente. Uno, dos... tre...tres... seis... coño... diez!! Serán gilipollas.

Un DJ/arquitecto con imaginación, podrá crear nuevas amenazas si éstas no son suficientes en caso de que los empleados de Health Gen

resistan más que en El Alamo. Añadimos notas y tácticas de dirección en la sección especial para el DJ.

NOMBRE ALIAS ECD TERRORISTA		AVATAR 		ARMAS HOJA PEQUEÑA (104) PUÑO AMERICANO (104) GRANADA DE HUMO (ARER 8 M) OTRAS ARMAS CONTUNDENTES	
CLASE BRAWLER 1		TRAYENDOS GRUPO DE JOVENES ARMADOS, ACTUISTAS PRO MEDIO AMBIENTE Y FAUNA Y FLORA.		INCLAYNES POSIBLE OCULAR POSIBLE AUDITIVO	
FOR 7 DES 8 CON 6 INT 13 SAB 10 CCR 14	MOV -1 DEF 0 ATA -1 MON 1 OC 0 ESC 1	PN 5 POW 3 DEF 10 ING 0 HABILIDADES ARMAS CORTAS 2 ARMAS LARGAS 2 SALTO 2	ALMA 3 Falta de creatividad Falta de empatía Falta de recuerdos	PROGRAMAS EQUIPO BOLSA DE HERRAMIENTAS DE SABOTAJE	
TALENTOS CORRER 6º SENTIDO		OC 06		OC 06	

NOMBRE	ECD TERRORISTA	ROL	PUNK			
CARACTERÍSTICAS						
INT [6]	REF [7]	TEC [8]	FRI [4]			
ATR [6]	SUE [7]	MOV [6]	TCO [5]			
EMP [7]	Carrera [6]	Salto [4]	Levantar [200]			
Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D. 5	Brazo I. 6	Pierna D. 7-8	Pierna I. 9-0
Blindaje CP	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
N.SAL	MTC	LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL1	MORTAL2
5	2	Aturd-0	Aturd-1	Aturd-2	Aturd-3	Aturd-4
		MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
		Aturd-5	Aturd-6	Aturd-7	Aturd-8	Aturd-9
Equipo cibernético CONEXION, CIBERTERMINAL,						
POSIBLE AUMENTO OCULAR O AUDITIVO,						
Capacidad Especial						
Habilidades PELEA 2. ARMA CORTA 2.						
PROGRAMACION 5, BIOLOGIA 5, SISTEMAS 4						
SEG.ELECTRONICA 4, QUIMICA 5						
Pertenencias PISTOLA DRILUNG, GRANADAS DE HUMO, PUÑO AMERICANO, TASER, FILTROS RESPIRATORIOS, CUCHILLO, HERRAMIENTAS						

CIBERPSICOPATA

Los medios lo están anunciando, le están haciendo famoso, lo han convertido en un fenómeno mediático, engrandeciendo su ego, endiosándole al anunciarle como el asesino en serie imparabile del mes de Octubre, mientras la agencia de seguridad ciudadana de Ciudad Capital continúa perdiendo el tiempo en otros asuntos menores. Ningún agente está dispuesto a jugarse el tipo por su salario intentando cazar a Jamonero. Quince víctimas desde el 2 de Octubre. Sin método ni motivación. ¿Acaso un drogadicto, con múltiples patologías mentales y aumentos de estraperlo, con el cerebro frito y lleno de cables ocasionándole visiones digitales continuas como cascadas de Spam snub, necesita una motivación más que ser la primera plana de los Info Spread diarios?

Jamonero acecha en callejones, descampados, se cuela en apartamentos ocupados, campamentos de nómadas, parques solitarios, estaciones de servicio alejadas... Y mata, con saña y violencia. Quizás, a parte del miedo que da éste tío, como no ha asesinado a ningún agente comercial de Dailung, ni a ningún corredor de mercados digitales de Bag Town, la poli sigue sin mover el culo. Un parásito menos, y gratis.

NOMBRE	JAMONERO	ROL	CIBER BESTIA			
CARACTERISTICAS						
INT [3]	REF [14]	TEC [2]	FRI [3]			
ATR [1]	SUE [1]	MOV [10]	TCO [10]			
EMP [4/1]	Carrera [00]	Salto [0]	Levantar [400]			
Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Braza D. 3	Braza I. 6	Pierna D. 7-8	Pierna I. 9-0
Blindaje CP	16	16	18	18	16	16
N.SAL	MTC	LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL I	MORTAL I
10	5	Aturd-0	Aturd-1	Aturd-2	Aturd-3	Aturd-4
		MORTAL I	MORTAL I	MORTAL I	MORTAL I	MORTAL I
		Aturd-5	Aturd-6	Aturd-7	Aturd-8	Aturd-9
Equipo cibernético TEJIDO DERMICO COMPLETO, MEDIA CARRA BLINDADA, CONEXIONES, OJOS FULL EQUIP, BRAZOS NO BLINDADOS,						
Capacidad Especial						
Habilidades PELEA 5, CUERPO A CUERPO 5, ESQUIVAR 3, ATLETISMO 3, INTIMIDAR 5, CIBERNETICA 3, PRDEZA DE FUERZA 4,						
Pertenencias DESTRIPADORES, MONOCUCHILLO, POTENCIADOR SANDUICHTAN, INYECTOR DE SINTE COCA, PANTALON Y CHALECO CUERO						

NOMBRE O ALIAS JAMONERO			ARMAS				
CLASE BACKUP	NIVEL 3		TT RE EA MUN ALG				
TRASCENDIAS CIBER PSICOPATA, YONKI VIOLENTO, TECNO MAJADERO			HOJA GRANDE (MACHETE)				
FUE 18 +3	PN 20	ALMA 0	TALENTOS MUSCULOS DE ACERO SEXTO SENTIDO			PROGRAMAS	
DES 15 +2	POW 0	CON 18 +3	AUTO ACP BLADE TECH BRAZOS REFORZADOS ESQUELETO SINTETICO				
INT 6 -1	DEP 16 +1	INS +3	EQUIPO PANTALON BLINDADO CHALECO BLINDADO			PR D10	
GRB 4 -2	MOV 0	HABILIDADES					
CCR 3 -3	RES 4	RES 2	RES 4	RES 4			

CHARLIE

Una mascota ideal, qué lindo monito asiático, ¿cómo se llama? Un capuchino, eso.

Le gusta trepar a los árboles, huir, correr de un tejado a otro, arrojar basura, y recibir inyecciones del último retro virus artificial desarrollado en **Health Gen** por el Doctor **Hattaway**, el C.E.O. de la compañía.

¿En qué consiste el virus? Nada grave, un agente patológico de acción casi inmediata con efectos similares a multiplicar por tres un sobre de sales de baño (más conocido como la droga canibal) que se contagia por la sangre. Una nueva patente militar que el doctor lleva en secreto. Su contagio nubla la razón y aumenta la destreza, la constitución y la potencia de ataque del paciente durante unas 2 horas. Hay que mejorarlo para uso militar.

Charlie es el paciente cero, y de momento sólo es portador, aunque cada día tiene más mala leche.

Una peluda bomba de relojería genética aficionada a los plátanos. Menos mal que vive dentro de una jaula en un laboratorio con buenas medidas de seguridad. Si se escapase con eso corriendo en sus venas, y le diese por morder a un niño en el parque para quitarle su bollo *Zoskito*, en pocos segundos el niño pasaría de masticar un dulce de cacao a la cara de su abuelita.

Lleva un pequeño chip GPS subcutáneo, por si las moscas, pero no es del todo preciso, y da una ubicación con margen de 1 kilómetro.

Charlie es pequeño, revoltoso y extremadamente rápido.



NUEVO PARQUE OESTE 2

Un enorme parque en el corazón del distrito empresarial de nueva creación Arroyo Silíceo. Un pulmón verde para que los nuevos emprendedores, youpies, y empleados cualificados con títulos universitarios, coman sus raciones envasadas de Proshimi de sabores, hagan algo de yoga o footing, y se relajen un rato de sus estresantes empleos de 3000 digi€cus mensuales tomando una buena bocanada de aire ultra contaminado.

Por la noche, el lugar cambia radicalmente como una película de serie B. El barrio no tiene apartamentos, ni viviendas, exceptuando algún loft solitario. Es un polígono empresarial, por lo que con la caída del sol, nadie pasea por sus aceras, por lo que tampoco patrullan muchos vehículos policiales, y es ideal para que los vagabundos y pequeños grupos nómadas monten media docena de canadienses viejas y prendan fuego en un bidón, para que los yonkies pasen un rato de relax sin ser molestados con un brick de cerveza y alguna ampolla de chispazo, para que alguna profesional del sexo callejera consiga algún trueque útil por sus servicios entre todos éstos inquilinos noctámbulos.

Puede que alguno de los inquilinos nocturnos del parque, haya sido mordido por Charlie, Por ejemplo, un

vagabundo a la que intentaba atrapar al mono y ensartarlo en un pincho moruno sobre su bidón ardiendo; Una pareja de adolescentes echando un romántico kiki entre lso arbustos han puesto su culo sobre el pobre simio Boyeur; etc...

Puede que los PJ's localicen algún rastro de restos de envoltorios de comida, difuso, de un lado a otro del parque, huellas, o incluso que hayan descubierto en los archivos informáticos del personal de Health Gen, el ID de seguimiento del chip del alegre Charlie. Sea como fuese DJ, haz que tarde o temprano los PJ's estén tras un rastro del mono, mientras las pasan canutas en el parque.

Charlie, siempre en huida (intenta que no lo atrapen en el parque, queremos prolongar la partida, pon de por medio mendigos enagenados por el virus de Charlie, o al propio Jamonero si los PJ's no se han topado con él aún), cuando se canse del parque aprovechará una moto de reparto de comida Thai que pasaba pro la acalle que linda con la acera del parque, y se meterá dentro del arcón de reparto.

¿QUE PUEDE SALIR MAL EN PARQUE DESTE ?

TABLA DE ENCUENTROS

1-2 EN 1D10	Campamento de homeless, Un grupo numeroso de zarrapastrosos y desdichados mendigos en torno a un bidón en llamas, compartiendo bricks de licor y latas de proshimi insipido. Tienen un humor muy volátil. Pueden resultar pacíficos u hostiles según se les trate. Son bastante pedigüeños.
3-4 EN 1D10	Grupo de asaltantes hostiles, atracadores, violadores, pandilleros con el colocón.
5-6 EN 1D10	Perros huidos del laboratorio Health Gen. Están rabiosos y enloquecidos.
7-8 EN 1D10	Pequeña pandilla emprendedora, camellos, vendedores de armas usadas, con ganas de sacarse unos pavos inflados
9-0 EN 1D10	Un tipo siniestro, parece un drogata, pero da peor rollo. Un ciber psicópata suelto. ¡Jamonero!



Nombre de jugador MENDIGO		AVATAR		ARMAS	
CLASE LINK		NIVEL DE 1		HOJA PEQUEÑA (NAUJA)	
RACIONES HOMELESS, FRACASADOS, PEDIGUENOS					
SUE	0	PN	5	ALMA	4
DES	14	ACW	4	Falta de entrenamiento Falta de práctica Ingeniería Falta de recursos	
CON	8	DEP	9	CONTACTOS PICO DE ORO	
INT	10	INS	10	TALENTOS	
SAB	13	HABILIDADES		EQUIPO	
ERR	16	2	2	D4	

NOMBRE	MACARRA/MARRULLERO	ROL	PUNK			
CARACTERÍSTICAS						
INT [3]	REF [9/]	TEC [1]	FRI [B]			
ATR [3]	SUE [3]	MOV [7]	TCO [B]			
EMP [3/]	Carrera [H]	Salto [12]	Levantar [120]			
Localización	Cabeza	Torso	Brazo D.	Brazo I.	Pierna D.	Pierna I.
	1	2-4	5	6	7-8	9-0
Blindaje CP	X	X	X	X	X	X
N.SAL	MTC	LEVE	GRAVE	CRITICO	MORTAL	MORTAL
8	3	Aturd-0	Aturd-1	Aturd-2	Aturd-3	Aturd-4
		MORTAL2	MORTAL1	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
		Aturd-5	Aturd-6	Aturd-7	Aturd-8	Aturd-9
Equipo cibernético POSIBLES TEJIDOS DERMICOS						
POSIBLES INJERTOS DE COMBATE C.A.C.,						
POSIBLES MEJORAS SENSITIVAS/NERVIDAS						
Capacidad Especial						
Habilidades CUERPO A C. 5, PELEA 5, ,						
ESQUIVAR 4, A. CORTA 4, SUBFUSIL 4,						
CALLEJEO 5, INTIMIDAR 4, ATLETISMO 3						
Pertenencias FILO GRANDE, SUBFUSIL LIGERO,						
DROGAS, PISTOLA MEDIA, CHAL. ANTIGALA,						
ARMA CONTUNDENTE, TECNOLOGIA SPORT.						

NOMBRE	MENDIGO	ROL	NOMADA			
CARACTERÍSTICAS						
INT [3]	REF [3/]	TEC [1]	FRI [B]			
ATR [3]	SUE [B]	MOV [5]	TCO [2]			
EMP [3/]	Carrera [15]	Salto [4]	Levantar [60]			
Localización	Cabeza	Torso	Brazo D.	Brazo I.	Pierna D.	Pierna I.
	1	2-4	5	6	7-8	9-0
Blindaje CP	0	0	0	0	0	0
N.SAL	MTC	LEVE	GRAVE	CRITICO	MORTAL	MORTAL
2	0	Aturd-0	Aturd-1	Aturd-2	Aturd-3	Aturd-4
		MORTAL2	MORTAL1	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
		Aturd-5	Aturd-6	Aturd-7	Aturd-8	Aturd-9
Equipo cibernético MODELOS DEFECTUOSOS,						
Y OBSOLETOS DE ALGUN TIPO, OXIDADOS,						
Capacidad Especial FAMILIA 4						
Habilidades PELEA 2, ROBAR 4 ,ESCONDER 5						
ESQUIVAR 4, SUPERVIVENCIA 5, LABIA 4,						
RESISTENCIA DROGAS 4, RASTREAR 3.						
Pertenencias NAUJA, DROGAS,						

NOMBRE o ALIAS MACARRA / MATON		AVATAR 		ARMAS <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>TY</th> <th>RE</th> <th>PR</th> <th>MUN</th> <th>ALC</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>HOJA PEQUEÑA (GRADED)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>PISTOLA SEMIAUTOM.</td> <td>106</td> <td>0A</td> <td>0A</td> <td>15</td> <td>30</td> </tr> </tbody> </table>						TY	RE	PR	MUN	ALC	HOJA PEQUEÑA (GRADED)						PISTOLA SEMIAUTOM.	106	0A	0A	15	30
	TY	RE	PR	MUN	ALC																					
HOJA PEQUEÑA (GRADED)																										
PISTOLA SEMIAUTOM.	106	0A	0A	15	30																					
CLASE BACKUP		NIVEL 1																								
TRASCENDOS MACHACA, GORILA, MIEMBRO DE PANDILLA, DELINCUENTE																										
FUE 15 +1		PN 10		ALMA 3			Falta de creatividad Falta de empatía Impulsividad Pérdida de recursos																			
DES 9 0		POW 3		TALENTOS MUSCULOS DE ACERO SEXTO SENTIDO																						
CON 11 0		DEF 12 0																								
INT 6 -1		INS +1		MON 10																						
SAB 4 -2		HABILIDADES					DB																			
CAR 3 -3		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>																				
		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>																				
		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>																				
Implantes							Programas																			
BRAZO REFORZADO 0																										
EDGE BLADE 0																										
ESQUELETO A																										
DISCRECION DEL ARQUITECTO																										
Equipo																										
PANTALON BLINDADO CHALECO BLINDADO																										

EL REPARTIDOR

El simpático primate Charlie, tratará de huir del parque Oeste 2 saltando en el arcón de reparto de una motocicleta con el logotipo Chang's Thai Cheff.

El joven repartidor asiático llega tarde a la entrega de unos menús Dim Sung Special para entregar a las chicas del club

de caballeros Pajaritos, a las afueras de la barriada industrial y empresarial Arroyo de la cañada.

Inconsciente de llevar un polizón, el ágil conductor, miembro de la pandilla juvenil del Nuevo Dojo, no va a frenar su Tatamaha trucada a los primeros toques de claxón de ningún perseguidor. Tomará atajos derrapando y conectará con sus amigos motorizados con tal de no

llegar tarde a la entrega, porque se la descuentan del salario.

Nada como una buena persecución por las calles de las afueras, en un barrio logístico y empresarial, con callejones entre naves, repletos de palés y cajas, algún camión o vehículo

“Si sus tallarines llegan tarde, El Sonriente se los regala y enseñará disciplina a bastonazos a su repartidor. Garantizado.

Esta semana, oferta en Ave Trans lakeada. Carne de las mejores labo-granjas, garantizado”

· Cheff Chang el Sonriente

pesado en la zona, semáforos, alguna patrulla de policia merodeando, etc...



VEJA ESCUELA **CYBERPUNK** *grafas & mapas* www.grafasymapas.com/cyberpunk **PERFIL DE PERSONA**

NOMBRES O ALIAS PANDILLERO JUVENIL			CLASE BACKUP		NIVEL DE 1
FRASES O MOTOS JOVENES SIN OFICIO NI BENEFICIO GANANDO DIGICUS			ALMA 4	TALENTOS LUCHA CON PISTOLA "SEXTO SENTIDO"	
FOR 13 +1	FOR 8	FOR 4	FOR 14 +1	FOR 9 0	FOR 12 +0
INT 10 0	INT +0	INT 10	INT 9 0	INT 13 +1	INT 2
DEF 13 +1	DEF 2	DEF 2	DEF 2	DEF 2	DEF 2

ARMAS

HOJA PEQUEÑA (NAUJA)	CONTUNDENTE (MUNCHAKO, CADENA)	PISTOLA SEMIAUTOMAT.	105	NA	NA	15	30
----------------------	--------------------------------	----------------------	-----	----	----	----	----

IMPLANTES

IMPLANTES ESTETICOS
POSIBLE BLADE EDGE

EQUIPO

PANTALON BLINDADO
CHALECO BLINDADO
ORDAS
MOTOCICLETA TRUCADA ENDURO

NOMBRE	PRODIGERO JUVENIL		ROL	PUNK		
CARACTERÍSTICAS						
INT [4]	REF [3]	TEC [5]	FRI [6]			
ATR [6]	SUE [3]	MOV [6]	TCO [5]			
EMP [3]	Carrera [6]	Salto [17]	Levantar [100]			
Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D. 3	Brazo I. 6	Pierna D. 7-8	Pierna I. 9-0
Blindaje CP	0	4	4	4	4	4
N.SAL	MTC	LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1
5	2	Aturd-0	Aturd-1	Aturd-2	Aturd-3	Aturd-4
		MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
		Aturd-5	Aturd-6	Aturd-7	Aturd-8	Aturd-9
Equipo cibernético INJERTOS ESTETICOS, QUIMI, TATUAJES, QUIMI PELLO, LENTES ESTETICAS, IMPLANTES DE FIBRA						
Capacidad Especial						
Habilidades PELEA 4, ARMA CORTA 3, MOTO 5, CALLEJEO 5, INTIMIDAR 4, CERRAJERIA 3, C.A.CUERPO 4, MECANICA 3						
Pertenencias PISTOLA DAILUNG, ROPA CUERO, DRUGAS, CUCHILLO, TONFA, CIBER TERMINAL BARATO, HERRAMIENTAS DE ROBO.						

EL CLUB DE CABALLEROS PAJARITOS

En el polígono logístico Arroyo Estrecho 3, entre las naves de vehículos logísticos y almacenes de mercancía, brillan las luces y la holo marquesina barata mal diseñada del club para caballeros "Los pajaritos".

Un tugurio de crápulas, moteros, taxistas, transportistas de largo recorrido que salen de la autopista cercana unas pocas manzanas hacia el este para hacer una parada y empleados taciturnos con la corbata desanudada que a la hora a la que han terminado el turno en el almacén tras echarle horas extras no tienen transporte público para su barrio colmena de megabloques de protección corporativa. Un tugurio oscuro, mal iluminado, con la moqueta pegajosa, bailarinas de cirugía ilícita barata, y triste música machacona de moda importada desde las pistas de baile de Petesburgo.

La stripper del escenario principal baila mientras la holo pantalla tras ella refleja con animaciones cada digi€cu entrante en su usuario, transferido por los pajilleros que fuman en las mesitas de enfrente suya.



Que mal gusto tiene el mono Charlie, menudo antro, ¿dónde estará esa pequeña bola de pelo bioalterada? ¿En la bodega? ¿En el vestuario de las chicas? ¿En algún reservado? ¿en los conductos de aire acondicionado y extracción de humos? ¿Por debajo de la barra? ¿Se dejará ver colgando de las aspas de un ventilador? ¿Agarrado a la barra de pole? ¿Sobre el

"Ahora en la barra número 1, Molly Pezones, todo natural, nada de gel muscular de Chiba, tal como su madre la trajo al mundo en una caravana. Soltad los €cus si queréis que se contonee, rácanos"

· Camarera de Los Pajaritos

NOMBRE	CLIENTE DE CLUB	ROL	CIVIL			
CARACTERÍSTICAS						
INT [6]	REF [6/]	TEC [5]	FRI [3]			
ATR [5]	SUE [3]	MOV [4]	TCO [3]			
EMP [3/]	Carrera [12]	Salto [12]	Levantar [120]			
Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D. 3	Brazo I. 6	Pierna D. 7-8	Pierna I. 9-0
Blindaje CP	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
N.SAL	MTC	LEVE	GRABE	CRÍTICO	MORTAL1	MORTAL2
3	1	Aturd-0	Aturd-1	Aturd-2	Aturd-3	Aturd-4
		MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
		Aturd-5	Aturd-6	Aturd-7	Aturd-8	Aturd-9
Equipo cibernético AUMENTOS LABORALES,						
STANDARD SEGUN SU PROFESION. POR EJ:						
TERMINAL, GRABADORA, HERRAMIENTAS...						
Capacidad Especial						
HABILIDADES RESISTENCIA DROGAS 4,						
HABILIDADES PROFESIONALES VARIAS 3						
SEDUCCION 3, PELEA 2, CONDUCIR 1						
Pertenencias ROPA Y TECNOLOGIA DE SPORT,						
© 1997 Excalibur. 2000 Interpol. Todos los derechos reservados. Este juego es un producto de Excalibur.						

hombro de una bailarina exótica con la que se ha encariñado? ¿Vaciando bolsas de snacks en la trastienda?. Y lo peor.. ¿habrá mordido a alguien?.

DJ, desarrolla la escena final con los altercados que creas oportunos y divertidos antes de que los PJ consigan (si lo consiguen) atrapar al primate, y alarga la partida con todo lo que estimes oportuno.

¿Cómo, que Jamonero no se ha cruzado aún con los PJ? Pues Jamonero ama descuartizar prostitutas y borrachos en la puerta trasera de los clubs nocturnos o entre los vehículos de su aparcamiento.

;)

1. Entrada: Un viejo macarra motero con un brazo

blindado en tonos cobre fuma sentado en un taburete cobrando con un terminal-monedero una entrada con consumición de 25 digiecus.

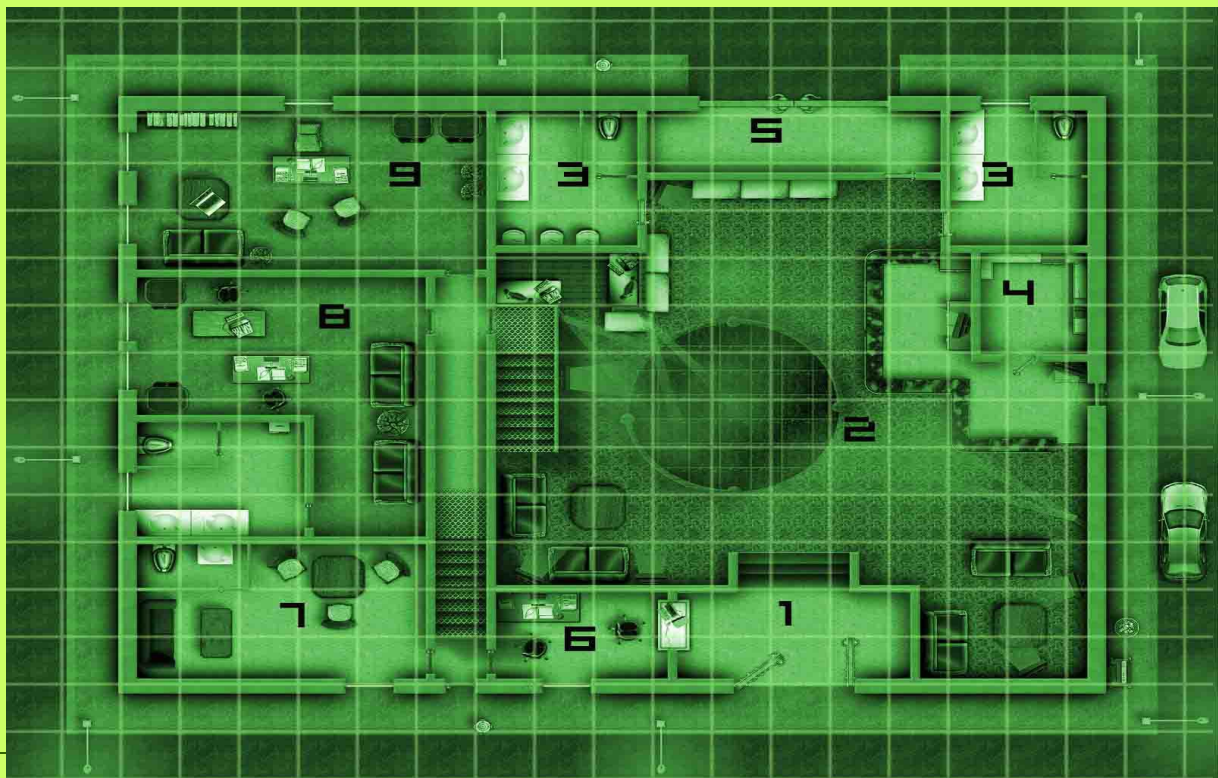
2. Sala: Algunos sofás de leopardo con mesas bajas de cristal en las esquinas, una pista de baile circular para strippers con su barra de pole bajo unos ventiladores, la barra, mucho humo, luces estroboscópicas, crápulas y señoritas.

3. Retretes: Azulejos desvencijados, espejos rotos, pintadas obscenas y retretes atascados. Algún cliente dándose un chute en la intimidad.

4. Bodega: un cuartucho con luz titilante que tiene cajas con botellas, un arcón frigorífico y un cubo con una fregona.

5. Salida de emergencia.

6. Oficina de seguridad: Un



cuartucho con unos terminales, varios monitores de las videocámaras, y unos macarras haciendo las veces de equipo de seguridad.

7. Habitación privada: una cómoda habitación casposa para bailes privados y fiestas erótico festivas.
8. Sala privada grande: Una suite para citas informales.
9. Despacho: El despacho de Johan Pinga Loca, gerente del local, exitoso empresario de la noche, presunto proxeneta, siempre en compañía de algunos matones de la banda motera que trabaja para él. Mobiliario pasado de moda, rococó y animal print (alguna caja fuerte con drogas, cuantioso efectivo y algunas armas).

AYUDAS PARA EL OJIAARQUITECTO

La partida es una "Road Party" por la ciudad durante la noche, un poco al estilo "Warriors" cruzando unas manzanas poligoneras de la ciudad detrás de un pequeño mono que es una bomba genética de relojería. Bajo esa premisa y algunos de los consejos o excusas de desarrollo expuestas anteriormente, hay que conseguir que los PJ persigan a Charlie. ¿Por qué? Por que si no van a perder el trabajo, enfrentarse a problemas legales, o incluso serán los culpables de una epidemia "canibal" en Ciudad Capital. A veces los PJ no lo pillan, bueno, en Health Gen debería haber otros empleados de guardia (PNJ) la noche del marrón, que tratarán de hacer entrar en razón a los PJ, o incluso puede que reciban una llamada o video conexión de los jefes, tras el estropicio cometido por los eco terroristas, para ver que tal va la noche y que le han cancelado el orbital a Shangai desde Frankfurt, para la convención de paliativos de la abstinencia cibernética, y mañana a primera hora está de vuelta en la oficina.

Antes del asalto eco terrorista, puedes dejar que los PJ interactuen entre ellos, recorran las instalaciones, se provisionen de lo encuentren por ahí, etc...

Perseguir a Charlie puede que agote las ideas de los PJ, no desesperemos, empújales a ir siguiendo un camino de miguitas de pan si no son capaces ellos mismos o se dispersan de más. En los archivos informáticos de Health gen hay algunas ayudas, en los cajones cerrados de algunas oficinas puede haber dossiers y passwords, y si no son duchos en habilidades de rastreo o similares según el manual que empleemos (rastrear en CP20 o Wild en VECP), podemos generar rastros, cubos de basura saqueados, civiles violentos, sonidos de disparos en la oscuridad de la noche y la profundidad del parque o los callejones...

Si van cortos de efectivos materiales, y es necesario, se generoso con material de caza y primeros auxilios en las instalaciones de Health Gen, a fin de cuentas, es una especie de mega farmacia con una clínica veterinaria de los horrores, munición no letal, redes, y químicos deben estar al alcance de la mano.

Incluso tal vez una furgoneta de reparto en el parking del recinto.

En el parque, si las tablas de encuentros no son suficientes, podemos tratar de iniciar una persecución del mono atravesando diferentes encuentros por el parque.

Si Jamonero es demasiado para los PJ, ve suministrando sus apariciones violentas en

diferentes ocasiones.

La persecución del motero, bueno, si los PJ no tienen vehículo, o no encuentran una idea, o no comienzan una persecución rápida, pongámosle algún robotaxi rondando la zona, motos aparcadas o algún coche aparcado, y que mientras dan vueltas a la manzana buscando al repartidor, tras algunos eventos fortuitos, se lo crucen en alguna calle en algún momento para continuar la partida.

Respecto al club, que lo exploren un poco y creen algunas situaciones, siempre podemos hacerlos oír algo dentro de un conducto de aire acondicionado en el baño, dentro de un retrete y que sea una rata ahogándose, perseguir al monito hasta una sala privada e interrumpir un momento romántico entre macarra y profesional del sexo, y según el escándalo montado en un club ir "subiendo estrellas" a lo Grand thief Auto, ya sabes.

Charlie es muy rápido, y pequeño, atinarle un disparo va a ser muy complicado hasta que el DJ / Arquitecto desee, lo que prolonga la cacería, y la historia.

Si se lo merecen, al final, acorralarán a Charlie y mantendrán su empleo.

Si faltan fichas de enemigos o PNJ, recomiendo revisar el listado pregenerado del manual Vieja Escuela

Cyberpunk, o las reglas de Cyberpunk 2020.

Respecto a las dificultades de las acciones, siempre a discreción del DJ / Arquitecto. Pero tengamos en cuenta que es una partida para novatos, sin muchas complicaciones, divertida, con posibles momentos hilarantes, pero para nivel 1. Esto implica que no hay que ser muy cruel usando a Jamonero el cyberpsicópata, que los PJ se den cuenta de que es muy superior a ellos y que eliminarle no es una prioridad, es más bien como el "Némesis" de resident Evil 3 que nos perseguía continuamente hasta el final, un estorbo, una prueba en medio del camino que puede aparecer en la oscuridad del parque, en medio de un paso de cebras en una persecución, o en el parking del club de streaptease. Vale que mate o mutila a alguien, claro, ok, hay que divertirse, pero cuanto antes los mates, antes se acaba la partida.

Respecto a la libertad de movimientos de los PJ, claro, déjales improvisar y que te hagan improvisar, quizás busquen tiendas, o vete tú a saber qué. Recuerda que están en una gran ciudad, si se alejan mucho del objetivo, usa noticiarios online, televisiones, casos de disturbios violentos inesperados en la barriada de Arroyo Siliceo, el asalto de Health Gen incluso, llamadas del jefe a sus terminales... etc.

PERSONAJES JUGADORES

Como la aventura está preparada en 2 sistemas, Vieja escuela cyberpunk de Grapas & Mapas, y , Cyberpunk 2020 de R.L. Talsorian Games; Vamos a tratar de aclarar el tipo de rol que encaja en la partida para los jugadores. No los he pregenerado, porque considero más inclusivo y divertido, que los jugadores y el DJ / Arquitecto, creen a sus personajes previamente, y los equipen juntos.

· GUARDIA DE SEGURIDAD DE HEALTH GEN:

El grupo de PJ son empleados de Health Gen en turno de noche, y el laboratorio tiene uno o tal vez varios agentes de seguridad privada. Pero no imaginemos un SWAT, no, más bien un "guachiman" de escasa capacidad y reducida experiencia, un novato o novata pluriempleada con mucha necesidad de pagar facturas tras un deprimente divorcio y la vuelta a un piso compartido con un estudiante punk que fuma mutihuana en su habitación y escucha a los Amstrad red todo el día.
CP20: Mercenario / Policía
VECP: Backup

· INVESTIGADOR DE LABORATORIO:

Uno de los investigadores ha tenido que echar horas extras en un proyecto farmacéutico rutinario que lleva retraso, más que nada porque su contrato está en periodo de

prueba, y no quiere perder un empleo en una empresa como Health Gen. Un empollón sumiso, o una educada química. Alguien con bata y conocimientos teóricos.

CP20: tecno médico

VECP: Microchip

· INFORMATICO:

La red y los servidores nunca duermen, el informático de guardia, leyendo cómics en el cuarto de racks, acompañado del ruido de los equipos y electro polka en su implante audio japonés.

Es un curro fácil, bien pagado, sin nadie mirando por encima del hombro. Sólo hay que evitar que adolescentes indios se cuelen en la web o que el carrito de la r-shop no se cuelgue.

CP20: Netrunner

VECP: Data

· OFICINISTA / COMERCIAL:

Uno o una de las agentes comerciales de health Gen no llega a los objetivos de venta de ésta semana, y no para de hacer números, informes, prospect, briefing y mailing. Necesita dos grandes cuentas más, y si no hubiese sido por el escándalo del e-cabello de Thompson & Thompson que le freía la calva sus usuarios, habría encasquetado un buen lote de nanoforúnculos de alta calidad a ese cliente. Toca hacer horas extra.

CP20: Corporativo

VECP: Link

Esta aventura es amateur, gratuita, sin ánimo de lucro, y no pretende perjudicar los intereses comerciales de ninguno de los autores de los manuales y juegos registrados **Vieja Escuela Cyberpunk** ni **Cyberpunk 2020**. Cualquier molestia al respecto, pro favor, sea notificada para su solución a @sharowdanser (twitter), autor de ésta ficción.

Como ficción, no tenemos la intención de hacer apología de ningún tipo al dramatizar los perfiles, roles y posibles comportamientos de los personajes ficticios presentados. Con el único ánimo de motivar una reunión amigable para jugar al rol de forma saludable, presentamos y regalamos éste documento conmemorativo por el día del **Rol Gratis** (15/06) de 2019.

Más cerca de la era del cyberpunk. Gracias a todos y todas por dar uso a ésta idea, sois libres de compartirlo, imprimirlo, difundirlo, modificarlo pero por favor, agradeceremos el gesto de que quede constancia de la autoría original si las modificaciones no son suficientemente sustanciales para que la historia quede completamente alterada y no haya similitudes notables con la original.

De **Tungsteno Ninja** alias @sharowdanser alias **Pixel van Gogh**, para la web de rol y fantasía **El Naufragio** (vasto océano imaginativo) y el blog de ciencia ficción y cyberpunk **tungstenodreams.blogspot.com**

15/06/2019 - Ciudad Capital -

