

PHOENIX SUN



INFO PREVIA DE LA PARTIDA

La partida en esta ocasión es de ámbito urbano, en nuestra imaginaria ciudad de Phoenix de 2116, tras lo sucedido en el backup histórico de mi cuadro de partidas (ver el backup). Una megaciudad corporativa, cuyo downtown está dominado por corporaciones asiáticas. Tiene un anillo de barriadas de working class, y por último un anillo exterior de ghettos y anarchy zone dominado por pandillas.

El objetivo de la partida, si seguimos el hilo de la campaña, es localizar el paradero del comprador de un disco duro líquido negro (altísima tecnología de almacenaje informático) perteneciente a las piezas originales de fábrica del androide 4n174. Si deseamos jugar la partida como un One Shot, se me ocurre que los Pjs tengan el soplo de que unos tipos se han hecho con tecnología militar muy valiosa y deseen hacerse con ella para ganar un buen fajo, o que sean contratados por la corporación propietaria del disco duro para recuperarlo ya que tiene información muy delicada cifrada en su interior y hay que impedir que se haga pública, o lo que el nuevo Arbitro que herede mis textos decida. Podría encajar también, lque un buen amigo o familiar de algunod e los PJ's, es un buen netrunner, que ha desaparecido, ya

que el círculo de hackers de la ciudad, tiene mucho que ver con la pieza de 4n174, por lo que se retroalimentaría un nuevo guión para one shot.

Siguiendo el hilo argumental inicial de la campaña: ¿Cómo encontrar el disco duro sin pistas? Es una aguja en un pajar, pero...es 2116, los PJ's pueden buscar en la red profunda, en foros o comunidades de hackers, si hay algún arreglador o nómada en el grupo, quizás sus habilidades de moverse en la calle o familia sirvan para que alguien les de un soplo... Deja que los PJ's improvisen, ¿Qué harían ellos en una ciudad para buscar eso? Es una gran partida para que DJ y PJ's se retroalimenten en una construcción de Phoenix con grandes momentos de improvisación y rutas de investigación alternativas o falsas pistas y callejones sin salida.

Recomendamos dividir la partida en 2, una parte hasta conseguir pases para el downtown, y otra parte desde ahí hasta su final, ya que cada una, dependiendo de lo “exploradores” que sean los PJ's podría alargarse entre 4 y 5 horas.

QUE DEBERIA PASAR?

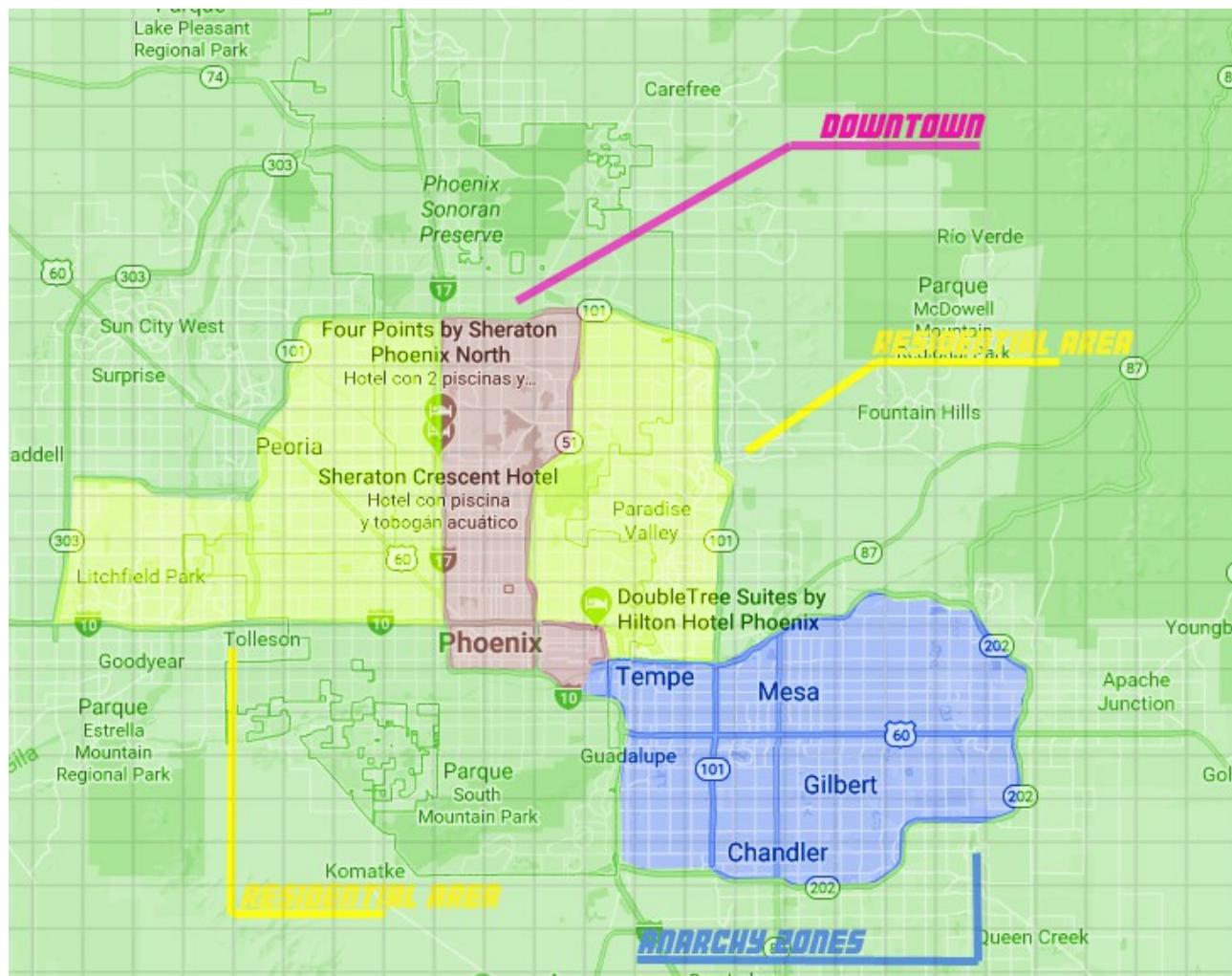
Los PJ's llegan a Phoenix (o comienzan allí si es one shot) con una mano delante y otra detrás, casi. Phoenix se divide en 3 areas principales, donde los Pjs deberán conseguir ciertos objetivos, detallados a continuación a grosso modo:

- Los ghettos o Anarchy Zones: Barriadas marginales con poca policía (pero la que hay va full equip, aunque prefieren el uso de drones de reconocimiento para evitar bajas humanas). Aquí los PJ's tendrán que contactar con la falsificadore Vampirella de la familia Orloff, para conseguir pases falsos de trabajo al Downtown.
- Las barriadas de clase obrera o “Franquicias de vivienda y suelo”: urbanizaciones temáticas para la working class. En una de ellas, los PJ's tendrán un combate con un youpie venido a más, del que obtendrán la info necesaria que canjear a ciertos hackers para así cerrar el cerco al comprador del disco duro de 4n174, un tal Glasses Pentium.
- El Downtown: El centro de la ciudad, casco histórico, comercial y de negocios, la mayoría de corporaciones asiáticas (Chinas, Japos e Indias) filiales de otros Zaibatsus. Mucha presencia policial, nada de pasearse por ahí en metal gear con el fusil en la chepa. En el Downtown los PJ's

conseguirán una serie de pistas para dar con Glasses Pentium y el disco duro de 4n174, en una escena final en el aeropuerto de Phoenix.

Durante la partida, he añadido algunas facciones como pandillas, o grupos terroristas antisistema, neoconfederados, etc. Al ser un entorno urbano, no puedo crear un mapa entero con todos los negocios y establecimientos de una ciudad, así que será necesario improvisar restaurantes, tiendas, clínicas o lo que surja. Puede que los PJ's se sientan interesados o engatusados por esas facciones secundarias de la ciudad (en mi caso ocurrió), y eso enriquecerá el guión y las historias en la gran urbe.

Por ejemplo, de mi grupo de jugadores, dividido a 50/50 en PJ's caucásicos y de otras etnias, los caucásicos decidieron infiltrarse en el ámbito de un grupo de golpistas neoconfederados, pensando que podrían sacar pistas de ello. Semejante suposición les llevó de forma improvisada, a un "bautismo" KKK en un polígono de las afueras, que acabó en redada policial e importantes bajas (risa malvada de máster), y contactando con un doctor veterinario del downtown que en sus ratos libres ejercía de cabecilla administrativo de grupos xenófobos neoconfederados, que llegó a proponerles formar parte de un atentado en unas oficinas de una corporación China. Finalmente los PJ's se retorcieron como oruga en sal en semejante callejón sin salida, que nada tenía que ver con el objetivo principal de la partida, fulminaron al doctor "Menguele" de mascotas y decidieron usar su equipo médico para tratar de sanar sus propias heridas, con alguna pifia realmente dramática (más risas de máster malvado y cruel, porque...¿quién les manda meterse en semejante sarao? No suelo tener compasión cuando ellos mismos se complican la vida). Así que fijate lo bien que nos lo pasamos. La gran ciudad, ofrece un sin fin de posibilidades. Cread las vuestras propias.



PHOENIX . ANARCHY ZONE

Tempe, Mesa, Gilbert, Chandler y todo lo que queda fuera de la 101. Barriadas marginales, casas prefabricadas de protección de refugiados, levantadas con módulos prefabricados que se amontonan unos sobre otros; ruinas de antiguas barriadas y apartamentos okupados, parcheados con chatarra y obras cutres; "bandos", "crack houses", alguna manzana chabolista; solares repletos de tiendas de campaña y mendigos en cajas de electrodomésticos y material de construcción. Un lugar ideal para veranear.

La policía de Arasaka no pasa por aquí a menudo, prefieren drones patrulleros, aunque se hacen redadas esporádicas para dejar claro quien manda en la ciudad, cargando con todo el

equipo anti disturbios disponible y vehículos blindados, pero es puro postureo, ejecutan cuando al Gobernador McGyver se le pone muy en contra la prensa o la oposición democrática .

En estas barriadas, hay vigente un toque de queda, ley marcial desde las 21:00 hasta las 06:00, y la principal vigilancia es, durante esa zanja horaria, desde el cielo, con drones y helicópteros.

Recordamos, está prohibido portar armas sin licencia* en todo Phoenix. Una buena redada o un control esporádico que sorprenda a los Pjs por aquí luciendo Metal gear y armas voluminosas, va a ser un escándalo.

***LICENCIA DE ARMAS:** Para poder caminar por las calles de Phoenix armado, hay que sacarse la licencia en cualquier oficina de seguridad Arasaka o Cuartel Ranger o Militar. Los Pjs han de disponer de un pasaporte en regla (falso o no) y han de abonar 800€\$ cada uno y superar o igualar el valor de 150 sumando su Humanidad actual más su Frialdad (x10) y el resultado de 1D10x10. Podrán sumar sus habilidades de Armería y cultura general. Una vez expedido, ¿qué permite el permiso? Una pistola ligera o media, y un subfusil ligero. Cualquier arma por encima se considera ilegal.

QUE DEBERIA PASAR?

El objetivo en las anarchy zones es lograr algún chivatazo de por donde empezar, y facilitaría las cosas dar con la persona adecuada que logre proveer a los PJ's de visados para el Downtown.

Si los Pjs usan sus habilidades o ingenio para buscar pistas por aquí a cerca de su deseado Disco Duro, quizás podamos ponerlos en contacto con algún delincuente de la zona con algún soplo poco detallado. Los cotilleos apuntan al Downtown, sin duda, es donde se mueve el dinero, y el nombre más famoso para encontrar algo suele ser "Glasses Pentium", un hacker bien posicionado que suele ser la puerta trasera de todo lo que se cuece en la ciudad.

Como entrar en la ciudad sin disparar, ni correr, ni perder un miembro, puede que siga siendo un problema para los Pjs. Si les llevamos a hablar con la gentuza indicada en la Anarchy Zone, podrían hablarles de "vampirella" una falsificadora y hacker junior que trabaja con la banda de los Orloff y cuyo talento para falsificar documentación gubernamental on line e imitar pasaportes ya es famoso en la zona, permitiendo a varios gañanes entrar y salir del Downtown sin problemas para sus negocios de extraperlo.

Su paradero debería ser los Apartamentos Orloff (antiguos Hawthorn Suites en Tempe, en la E Southern Ave con la N Price Road)

ENCUENTROS EN LAS ANARCHY ZONES: 1010

1 a 2	Mendigos y pedigüños molestos, pueden resultar violentos según como se les trate.
3 a 4	Fuego cruzado entre pandillas rivales, mal asunto, muy malo.
5 a 8	Grupo amateur de pandilleros y atracadores con ganas de sisar algo.
9 a 10	Helicóptero policial en fase de reconocimiento nocturno, o grupo policial en un control preventivo anti pandillas.

LOS ORLOFF

Un viejo motel de suites de clase media, dominado por una mafia local de origen ruso. Un edificio de 3 plantas de tonos arenosos, con neones en las terrazas y un cartel luminoso que dice "Orloff Suites" con un dibujo luminoso de un Kremlin que va autocompletándose en tres fases de neón que se repiten en loop una y otra vez con algún chisporroteo. El edificio tiene un pequeño muro de metro 70, un parking, una zona de piscina (vacía y mas seca que la mojama, llena de graffitis), en fin, un motel de toda la vida, pero en una zona sin ley del 2116.

La entrada tiene Guardas armados para evitar líos, y no les gusta dejar entrar a tíos mejor armados que ellos. En los orloff Suites los Pjs pueden alquilar habitaciones, comer, comprar víveres comunes en una pequeña tienda de ultramarinos con material de estraperlo. Algunos de los residentes de sus habitaciones, miembros de la mafia Orloff, venden armas (restringir el catálogo), alguna tecnología de importación panamericana y asiática, y drogas. Hay servicios de compañía baratos también.

QUE DEBERIA PASAR?

Los Pjs localizarán aquí, si hacen las preguntas adecuadas, a Vampirella. Es una hacker de la familia Orloff, reside en la suite 28, en el segundo piso, con balcón hacia la piscina. Vampirella es una caucásica gorda, no gordita ni mórbida, gorda de manual, que le gusta vestir de negro muy ghótico, putigótico, con ligeros y corsés que le suben las ubres al cuello. Con dos moñitos morados, piel muy pálida, mucho piercing luminoso, algún tatoo químico con motivos arcanos y satánicos. Trabaja en un despacho con muñecas matruskas, una botella de vodka, docenas de revistas viejas de informática amontonadas, un póster de Lenin en la pared, y un buen equipo informático con interfaz VR, y una pequeña colección de impresoras lasser, térmica, industriales, etc...

Vampirella es un personaje de buen carácter, ingeniosa, con mucha autoestima, una profesional de su sector. Si los Pjs piden pasaportes o nuevas identidades para poder pasearse por el downtown sin problema, Vampirella les pide 2500 a cada uno por identidades proletarias. Si seguimos el hilo de la campaña DESERT CHROME, hay que tener en cuenta que los Pjs más veteranos tienen las huellas dactilares borradas, lo que requiere cirugía láser para unas nuevas que encajen con nuevos pasaportes. Si los Pjs no tienen el dinero, o sencillamente, no quieren pagarlo, bueno, se puede llegar a un trato, uno llamado Sputnik.

Sputnik es un ex miembro de los Orloff, ex porque ha perdido la chaveta, se ha convertido en un cyberpsicópata, se ha pasado de rosca con los implantes. ¿Que por qué le importa a la banda que un loco aumentado haya abandonado el redil y ande sembrando el caos por la zona de anarquía? Porque si le pilla la poli antes que cualquier pandillero, será fácil identificar de qué banda criminal sacó sus aumentos, todos importados de fabricantes comunistas, que casualidad, como los Orloff. Y eso, puede suponer un problema en los florecientes negocios de la familia soviética en los ghettos de Phoenix. Es mejor hacerse cargo de él a la vieja usanza, y cuanto antes, sin que la poli se entere. Que los Pjs saquen unas buenas fotos de su cadáver.

Si los Pjs acaban con Sputnik, Vampirella les dará nuevas identidades, obreros de Tian A Data Corps (pica datos, mano de obra en cadena de montaje tecnológica, seguridad, lo que a cada uno le cuadre más) residentes en Old West Houses (franquicia de vivienda y suelo inspirada en el antiguo estilo americano) con un historial médico creíble en la red, una familia inexistente en la red, bonitos pasaportes, etc... Una tapadera genial, que permitirá a los Pjs cruzar los controles del Downtown en su autocar de empresa matutino desde la barriada del Old West Houses. Si los Pjs no están conformes, por 2000€\$ mas cada uno, pueden optar a una identidad VIP (estrellas del chrome rock, cirujanos plásticos, detectives privados, periodistas con un pulitzer) con licencia de armas incluida.

A parte de esto, Vampirella puede ser un buen PNJ que explote en caso de que los PJ's necesiten orientación, chivatazos, pistas, lo que sea. Podemos improvisar algún trabajo que Vampirella necesite a cambio si los PJ's no disponen de cash ni credichips, como liquidar a algún cartel rival, un soplón que se esconde en algún lugar de la barriada, incautar material de extraperlo, etc...



SPUTNIK

¿Cómo encontrar a un cyber psicópata en los ghettos de Phoenix? ¿A uno en concreto? Estará bien que los Pjs usen sus habilidades de familia, moverse en la calle, interrogatorio, o lo que surja, para seguir la pista de ese tipo llamado Sputnik.

Si derepente se les ocurre conectarse a la

red, puede que encuentren alguna noticia también en un diario local llamado "Phoenix Ashes", un cyberpasquín de sucesos, conspiranoia y contrapolítica.

Las pistas, por un canal u otro, hablan de una nueva víctima en el cauce seco de Río Salado a la altura del aeropuerto. Es una nueva víctima femenina, con los mismos síntomas de

mutilación, la cabeza cortada y metida a la fuerza dentro de la vagina, terrible.

Con esa pista quizás los Pjs decidan que sería buena idea espiar a alguna prostitua solitaria, o alguna zona de prostitución a ver que pasa, y el viejo y seco campo de golf ASU karsten, es una zona descampada donde muchas mujeres ejercen la prostitución, por voluntad u obligadas por mafias del ghetto.

Con paciencia, los Pjs llegarán a oír disparos y gritos en una zona del viejo campo de golf. A la que su percepción auditiva les lleve al punto en concreto, encontrarán al cyberpsicópata. Una mole de tecnología comunista, siendo tiroteado por un grupo de putas que apenas le hacen cosquillas, una de ellas yace en el suelo moribunda con un brazo cercenado.

Sputnik huirá impulsado por sus retroreactores implantados en la espalda, a grandes saltos propulsados, hacia los apartamentos Salt al Oeste por la rivera del río Salado (que es un lodazal de basura y residuos en realidad) . El borg asesino es muy rápido, desaparece pronto de la vista. Los Pjs pueden rastrear con una tirada #normal una pérdida de combustible, parece que alguna bala de las putas ha perforado un manguito de sus jetpacks incorporados y va goteando. El rastro lleva hasta la fachada de los apartamentos Lake. Un edificio de viviendas del ghetto. Al llegar allí

hay un coche aparcado con el techo aplastado con la alarma pitando y un cadáver reventado al lado, Mientras los Pjs investigan o rastrean, serán disparados por el borg desde la azotea con artillería pesada. Está en lo alto.

Si los Pjs deciden ir subiendo pisos, ARBITRO, ponles obstáculos, el ascensor que se desploma tras una explosión desde arriba, descansillos bloqueados por basura, una granada callendo por el rellano de escaleras que bloquea ese acceso de ascenso, escaleras de incendios endebles, casas de crackers, casas de putas, un niño viendo los dibujos en la tele que parece inofensivo pero rápido coje la recortada de debajo del sofá, ... lo que se te ocurra, que el zig zag hasta la terraza sea un cachondeo. Una vez en la terraza, que rujan las automáticas. Si te apetece, dale una segunda huida a Sputnik, que salga disparado por un error o explosión de su jetpack y salga volando, cayendo en el lodazal de residuos que es el río salado. Si los Pjs siguen hasta allí, Sputnik se ha hecho con un carguero de basura y surca la mierda negra de poco calado en un intento desesperado de huida, igual los Pjs deciden seguirle desde la carretera a la vereda, usar los puentes que cruzan el canal, buscar alguna embarcación (con algo de suerte puede que alguno pueda hacerse con una embarcación remolque en la vereda, amarrada). El caso final, es acabar con este majadero cybernético.

PHOENIX DOWNTOWN

Las entradas al Downtown están bien vigiladas por policía privada de Arasaka, la corporación con el contrato concedido por el Gobernador McGyver para encargarse del orden público en la ciudad. Consta del núcleo urbano delimitado por la 101 al norte, la 17 y la 51. Estos márgenes están "cerrados" con empalizadas militares de retención videovigiladas, paredes móviles de 10 metros, parapetos y oficinas (full equip, con radares, control de megafonía, ultrasonido disuasorio, y todas las maldades que el ARBITRO imagine dentro del reglamento) de control policial de Arasaka para evitar que los despojos entren al floreciente núcleo urbano, resucitado de sus cenizas como el ave del que toma nombre, por docenas de empresas asiáticas.

Hay aduanas, o "fronteras" (Un Algeciras), puntos de control de acceso de individuos y vehículos por la N 7th Street, Cactus / Thunderbird, camelback Road, y la 10. Estas "fronteras" están perfectamente vigiladas, tienen sistema de escaneo de permisos en los peajes para vehículos vía telemática, y tornos con lectores de retina y huella digital para peatones y lectores de pasaporte. Grupos numerosos de policías de élite vigilan que no salte ninguna alarma, armados con

equipamiento Arasaka, vehículos anti disturbios, drones, etc.

Los tornos de peatones pasan entre enormes pantallas de rayos X, Los vehículos pasan sobre detectores instalados en el concreto.

No se permite el paso a ciudadanos no censados en el padrón del Downtown o sin permiso de trabajo. No se permiten las armas sin licencia, y dentro de la licencia de Arizona, solo se permiten ciertos modelos (ver nota al respecto). Obviamente, ir disfrazado de soldado de élite (metal gear completo, APAC's, y otras pintas descaradas de asesino nato) convertirá al soldado de fortuna en objetivo instantáneo de los policías de Arasaka y serán blanco perfecto para comisaría.

El Downtown no tiene nada que ver con el desolado yermo de Sonora o Mojave, un tercer mundo post atómico sin ley ni infraestructuras. Las compañías Indias, Chinas, Taiwanesas, koreanas y japonesas han apostado fuerte en Phoenix levantando un nuevo centro de negocios, un vergel tax free en medio del desierto, una ciudad 100% cyberpunk (ver background para conocer más datos).

QUE DEBERIA PASAR?

La primera vez que los PJ's lleguen aquí, vamos a darle un puntito de diversión al asunto. Conociéndoles, si estamos jugando la campaña DESERT CHROME, quizás hayan olvidado que tras el laboratorio genético de la Base Dulce en mesa -Nuevo Méjico- fueron secuestrados por una fuerza de élite, que les borró sus identidades, dándolos por muertos en todos los archivos oficiales de Arizona, borrándoles con láser las huellas digitales, e incluso, habiendo suplantado sus piezas dentales por dentaduras postizas de titanio y porcelana.

Si estamos jugando la partida como One Shot, sencillamente, los PJ's o acumulan ciertas cargas penales o administrativas que les prohíben el acceso, o no tienen padrón en Phoenix.

Si intentan pasar los controles sin visado, de una forma civilizada (o no), saltará la alarma acústica y de luces rojas, con un dron revoloteando encima, para comprobar que sus retinas coinciden con ciudadanos certificadamente difuntos, y sus huellas dactíles, no dan información ninguna. Que sospechoso. La policía les dará el alto, primero, con marcial educación. Les darán unos minutos

para preparar el papeleo y comunicarse entre ellos por su sistema cerrado de voz IP, y si los PJ's no deciden huir, serán carne de presidio, acinados en vehículos hasta el centro de identificación más cercano. Si acabamos de empezar, vamos a ahorrarnos la carta del calabozo más cercano, podemos crear una escena divertida de acción, en la que el vehículo blindado de prisioneros es golpeado, o vuelca, con otro vehículo o por un grupo de manifestantes (de lo que hablaremos unas líneas más adelante) y los PJ's puedan intentar una huida espositada y a la carrera por el Downtown.

También puedes meterlos en una caseta de contención, con otras alimañas sociales, despojados de su equipo y sometidos a exploración de orificios robótica, y mientras están ahí, pensando como salir, que oigan explosiones y disturbios fuera, una manifestación violenta (ver siguiente párrafo), puede ser buen momento para que busquen algo que usar de ganzúa, fuercen una cerradura sin mucho problema, y tengan que huir en gayumbos entre la multitud.

También podemos aderezar la situación en las aduanas, con una manifestación a las puertas, un numeroso grupo de ciudadanos con proclamas neo confederadas, pancartas de "Phoenix no es China", "Arizona Americana" o "McGyver vete a casa". Si intentan pasar los tornos y son detectados como ciudadanos no gratos, empezarán las pelotas de goma, los manguerazos desde tanques, drones con armas acústicas, un poco de jaleo para ver si deciden intentar colarse (pónselo difícil, aunque ojo, si lo logran, a ver que hacen dentro, ya veremos que hay numerosa presencia policial) o usan el barullo para huir.

El caso es, que cruzar esas fronteras a las bravas, sea difícil por las buenas, y casi mortal por las malas. Y si lo intentan cruzar con sus pasaportes, si te apetece, puedes ponerles un poco de acción viéndose también absorbidos en la manifestación, para entretener aún más su llegada a la ciudad de los rascacielos en Arizona.

ENCUENTROS: 1010

1 a 2	Peatones
3 a 4	Scort de lujo
5 a 8	Vehículo policial patrulla en controles
9 a 10	Vehículo policial blindado en controles o en medio de reyerta contra manifestantes, o delincuentes de algún establecimiento.

Esto es un mundo nunca antes visto por la baja estofa de Pjs, crecidos y endurecidos en los anárquicos yermos sin ley del cuarto mundo post atómico. Aquí hay bloques de apartamentos contruidos en materiales inyectables, fabricados por gigantescas impresoras 3D y montados por grúas y obreros como piezas de lego. Rascacielos cuyas geométricas formas sirven de pantalla acristalada para holo pantallas publicitarias 3D. Publicidades Holo3D en las esquinas de las calles, barredoras Turbo Rumba, robo taxis, y

otras maravillas de la domótica universal. Así debe ser el mundo civilizado en los EEUU o Europa o incluso Asia. De hecho, casi todo esto lo han levantado compañías asiáticas, que instalan aquí sucursales y factorías libres de impuestos, con una mano de obra muy barata y poco cualificada. Phoenix es el centro neurálgico de las corporaciones que experimentan dudosamente en el yermo nuevos productos (como Tubo Ciudad), o montan cadenas de montaje pagando 3€\$ la hora a los zonales.

QUE DEBERIA PASAR?

Los Pjs deberían tener ya la pista de un tal Glasses Pentium, un hacker metomentodo que es el tipo con más información del submundo de phoenix, él se entera de todo el cotarro. Pero buscarlo en una ciudad moderna, es como buscar una aguja en un pajar. Deja que los Pjs improvisen un rato, dales algún lugar rápido e improvisado, webs de noticias o chats en la red, pistas falsas un rato, a ver por dónde "salta la liebre", los planes de los Js siempre son la monda.

Pero llegado un momento dado, si están en un bar, en la calle con pantallas en los edificios, en un robotaxi con la televisión de pasajeros encendida, en la sala de espera de reconocimiento abarrotada de una comisaría con las esposas puestas, haz que la transmisión del telediario emitido por la perfectísima reportera virtual "Hada Nikawa" se corte y aparezca una emisión pirata, con el logotipo de un ave fénix en rojo sobre fondo negro en un fondo de photocall, y tres tipos sentados en una mesa (rollo ETA) con máscaras de gas, pasamontañas, tapando sus rostros y con la voz distorsionada. Se presentan como "Phoenix Ashes", un grupo de información contrasocial ilegal dispuestos a desenterrar la verdad en Arizona en lo político y sus conspiraciones. Sueltan una charla acerca de las turbias intenciones del Coronel Henry Chandler de los neoconfederados (debe ser un tipo popular por aquí) y sus seguidores, de sus vínculos con el 4º Reich centroeuropeo, le hacen responsable de atentados de falsa bandera para desprestigiar la imagen de las corporaciones asiáticas y de la política económica y permisiva del gobernador Mc Gyver... hasta que la transmisión vuelve a ser normal y el rostro liso de Hada Nikawa ocupa la pantalla en un primer plano con una sonrisa ineludible y magnética para dar pie a un análisis económico favorable de las actividades agrarias en el Noreste del estado gracias a las biogranjas de Monsanto y la cantidad de puestos de trabajo que han dado gracias a las ventajas fiscales que el gobernador McGyver les concede.

Si los Pjs son listos, deberían tener claro que estos tipos son la gente con quien deberían intentar contactar. Si preguntan en lugares, a sus contactos, o en la red, descubrirán que hay gente que opina que uno de los misteriosos contraperiodistas de Phoenix Ashes podría ser el mismo Glasses Pentium. La cuestión es ¿cómo dar con ellos?

Los Pjs ya conocen una hacker y buena informadora del submundo, Vampirella, podrían preguntarla. Vampirella sabe que los Phoenix Ashes siempre están destapando escándalos, son periodistas radicales y buenos hackers también. En ciertos foros virtuales y algunas salas de Yourspace (una red social virtual) ha visto sus tajs : "Si tienes información que haga Arizona mejor, nosotros se la dispararemos a esos cowboys en la cara". Vampirella tiene amistades que han hackeado el terminal de algunas celebridades locales, empresarios, diplomáticos, deportistas, artistas de Chrome Rock o Turbo Country, y han recibido una buena suma de Phoenix Ashes. Quizás conseguir buen material sea un principio para dejarles un correo en el buzón y que el contragruppo informativo preste atención a los PJ's a demás de sacarse un pellizco.

Si los Pjs preguntan a Vampirella por donde empezar, ella les dirá que el Electric Meaw es un buen lugar donde cruzarse con alguna celebridad haciendo cosas malas. Es la discoteca más de moda en la noche de Phoenix, un lugar chic en Ban Vuren con la 2nd, en pleno centro.

Quizás los PJ's nos e orienten bajo estas supuestas premisas de árbitro (a mi me pasó), así que forcé que los PJ's llegasen al Electric Meaw, ya que uno de mis PJ's decidió flirtear con la recepcionista de una clínica veterinaria del Downtown, y ella, quedó con el PJ en el garito. Siempre hay formas de encarrilar la partida máster, todos los caminos han de llevar a "Roma", que no te saboteen.

LA POLI EN EL DOWNTOWN

Si los Pjs son apresados por la policía en el Downtown, serán llevados a una comisaría para ser puestos a disposición judicial de Arizona. Las comisarias están abarrotadas, se trata de dar juicio inmediato a cada preso en pequeñas salas de Juicio Express, donde es una IA quien tras un interrogatorio al acusado y a los posibles testigos, dicta sentencia firme en el acto. Esto genera colas en las salas de espera, repletas de pandilleros, prostitutas, infractores de tráfico, ejecutivos tras una auditoría, todos juntos y revueltos bajo la atenta mirada de docenas de agentes de Arasaka.

Cuando los Pjs llegan aquí, serán despojados de sus pertenencias lo primero, pasados por scanners y rayos x lo segundo, y puestos a disposición en la sala de espera lo tercero.

La sala de espera puede ser un buen sitio para que tú, ARBITRO, generes una pelea con un chiflado o un superviviente de un tiroteo con una banda en el Anarchy Zone, o incluso para que si los Pjs son listos, consigan algún chismorreo que haga avanzar la partida o abra

nuevos frentes, o falsas pistas, tú mismo.

El caso es que no queremos que nuestros PJ's tengan que huir de una celda cavando un túnel con una cucharilla de café, la historia debe fluir. Cuando estén aquí, si no vienen muy a menudo, una buena idea es que entre la multitud, un tipo grite

"Mc Gyver es una puta, Arizona Neoconfederada!!"

y Booom, ese disidente político ha colado una granada en la sala de espera.... Papeles volando en llamas, gente muerta a su alrededor y otros agachados fuera de la onda expansiva, algún tabique o ventana rota, agentes de Arasaka aturdidos con los oídos pitando...Es un momento ideal para una huida y que tú, ARBITRO, les hagas una persecución ligera. Hora de improvisar, que roben un coche, a píe, o lo que sea, la Poli de Arasaka les perseguirá un rato, no seas especialmente cruel, unos cuantos disparos, alguna curva cerrada, ups...un control policial... esas cosas divertidas.



EL ELECTRIC MEADOW

Un nuevo edificio asiático de 33 plantas se levanta en la esquina de Ban Vuren y la 2nd, un repetitivo diseño a impresión 3d, acristalado, de cortes poligonales, repleto de holopropagandas y leds.

En una esquina a pie de calle hay una larga cola de snobs modernos, mediocres celebridades de Phoenix, ejecutivos estresados dispuestos a quemar su última paga de objetivos y sus comisiones, asiáticos con un harén a su espalda, promesas locales del Turbo Country con sus sombreros de cowboy metalizados, una

fauna tan ridícula como fascinante.

Hacen cola para llegar a una puerta con cordones azules y cinco cyber gorilas trajeados que pasan el scanner de mano a los invitados, comprueban que sus nombres están en la lista, y les permiten el acceso por una puerta, pequeña, con un logo en neón de un gato azul muy estilo manga.

También hay una cuadrilla de aparca coches uniformados de semi etiqueta recogiendo bólidos de los invitados.

QUE DEBERIA PASAR?

Para empezar, si los Pjs intentan hacer la cola hay varias cosas a tener en cuenta.

1- Su look, aquí no vale un chandal y un chaleco de kevlar, deber haber ido de compras antes.
2- Su nombre debe estar en la lista, oohhhh que pena, se han puesto guapos para nada (una tirada de persuasión de dificultad imposible convencerá a los porteros, cualquier fallo que tú, ARBITRO, consideres bochornoso, desencadenará una respuesta violenta por parte de los porteros). Aunque ojo, si los Pjs entran, ir guapos seguirá siendo necesario.

Quizás se les ocurra a los Pjs suplantar la identidad de un aparcacoches o seguirlos (mi grupo de PJ's sí cayó en la cuenta). Bien, los aparcacoches giran la manzana con los autos, para entrar a un garaje privado del edificio. Parece que usan un mando magnético en particular para abrir un portón de garaje que da acceso a un montacargas donde caben hasta 3 coches por turno, que los bajan hasta un parking privado bajo el rascacielos. Puede ser una buena forma de entrar al edificio, por lo pronto, si los gorilas no les permiten ir por la entrada principal.

Mientras los Pjs están en el interior del Electric Meaow, dales alguna oportunidad de que metan la pata, un mal comentario ligando que termina en botellazos, un mal paso de baile que pisa unos Moschinno azules nuevos de 60mil pavos, esas cosas que ocurren en una discoteca cada noche. Pero lo importante es que hayan averiguado algo jugoso de alguien suficientemente importante, y Ludovic Zidane es alguien demasiado importante. Puede que les interese seguirle, preparar un plan para saber a donde se dirige al acabar la fiesta, conseguir mas información de él, secuestrarlo en su propio auto (ya conoces a los Pjs, sus planes siempre están fuera de tu imaginación).

El caso es que Ludovic reside en una Franquicia de Vivienda y suelo llamada "Mon Chateau" a las afueras del Downtown. Casitas de campo a todo lujo en parcelas de 600 mts cuadrados con viñedos dentro de los seguros y apacibles muros de la urbanización protegida 24 horas por agentes privados de bauhaus Megacorp, el lujo Europeo en pleno Sonora.

Quizás los Pjs decidan seguirle hasta allí (una tirada nivel normal de conducir en unas cuantas

calles) , o decidan secuestrarle (vaya follón) o vete tú a saber. El caso es que Ludovic, a las 4 de la mañana, abandonará el Electric Meaow con una bonita modelo Cubana de la mano, pedirá al personal que le entreguen su Lamborghini pistacho, y se dirigirá a su urbanización.

Podemos echar un vistazo a la pequeña sección MON CHATEAU si es que a los Pjs se les ocurre seguirle hasta aquí. Si no, pues te deseo suerte ARBITRO .

Descubramos que es lo que trama Ludovic y que sea lo que Dios quiera como lo resuelvas. Ludovic es simpatizante del 4º reich y de los neoconfederados, de hecho está aquí en Phoenix para hacer negocios con los Neoconfederados y subencionar algunas de sus actividades. En los correos electrónicos de su móvil o computadora, los Pjs encontrarán las pruebas de que está en contacto con Henry Chandler, le financia con dinero de paraísos fiscales, y está saboteando a empresas asiáticas afincadas en Arizona con hackers y actos terroristas en sus instalaciones para que abandonen la zona, dejando el camino libre a empresas centroeuropeas y a los neoconfederados. Es una información más que jugosa para los Phoenix Ashes.

Si los PJ's siguen a Ludovic hasta su domicilio, superan la seguridad y demás, a parte de desbalijar la mansión (algo muy goloso) obtendrán otro tipo de material audiovisual interesante. Ludovic, como buen racista, disfruta torturando sexual y sádicamente a su acompañante cubana en su dormitorio, y además queda grabado en el circuito cerrado de seguridad de la vivienda. Menudo escándalo político y amarillista, es ideal.

1. ENTRADA A PIE DE CALLE: Una puerta pequeña con el logo neón de un gato nipón en azul. Hay porteros con la lista en PDA y equipos de escaneo y rayos x. La puerta da a un hall con espejos, unas macetas con plantas de plástico, y luces azules tenues, con un ascensor de tubo donde otro portero va recepcionando a los invitados, un camarero sirve el primer cocktail, y los clientes van subiendo en el ascensor hasta la planta 16, donde está la discoteca.

2. GARAJE SUBTERRÁNEO: Es el depósito de vehículos de los clientes. Los aparca coches de la entrada los dejan aquí. Para entrar, hay un portón hidráulico con un sensor magnético (si los Pjs tienen el equipo necesario para duplicar frecuencias, podrían copiar la frecuencia para hacer su propio mando. Si no, el panel es muy difícil de manipular con seguridad electrónica para ser abierto sin la frecuencia correcta). El interior es un parking lleno

de vehículos de alta gama, cada uno con un cartelito con el número que le corresponden las llaves, que están todas guardadas en una pequeña caja fuerte anclada a una columna del parking (se abre con el mismo mando magnético que el portón, muy difícil de hackear con seguridad electrónica). Al fondo del parking hay un ascensor (también se activa con el mando de los aparca coches) que en su interior no tiene más que un botón (lleva directo a un área de personal de la Electric Meaw en la planta 16).

3. AREA DE PERSONAL: Un vestuario con taquillas, parecido al de un gimnasio, con unas duchas y lavabos. Hay varias bolsas deportivas en bancos, y mochilas (llevan la ropa casual de los empleados, igual los Pjs pueden saquear algunos cuantos pavos o algunos artículos valiosos como relojes, terminales móviles, tablets, y poco más). Una puerta comunica a un hall.

4. HALL: Un pequeño hall de paredes

blancas, con un par de pósters baratos de artistas de Chrome Rock y Djs,

5. BODEGA: Un almacén lleno de cajas de bebidas alcohólicas, hay varias pilas de cajas formando columnas y paredes. Palés de latas de refrescos, un arcón nevera para vinos y champiñas, poco más.
Una puerta da directamente a la zona de barra.

6. CAMERINOS: Unos camerinos o backstage para las gogos. Una puerta da directamente a un escenario en la pista de baile

Entrar aquí a las "bravas" es un error, porque claro, las chicas que están dentro maquillándose, fumando un cigarrillo o poniéndose un nuevo modelito, no esperan la visita de nadie que no sea el personal del Electric Meaw, se pondrán muy nerviosas y puede que se genere una situación violenta si avisan a seguridad.

7. LA PISTA: Una enorme sala de baile, luz tenue azulada, leds y neones fosforitos parpadean en las paredes, desde el techo se proyectan hologramas fosforitos del gato de alicia en el país de las maravillas. Hay un escenario de baile con gogos en pequeños bikinis peludos con larga colita de hello kitty, con guantes de garras de gata, y didademas con orejitas puntiagudas. También gogos masculinos ciclados con bodypaint de gato salvaje, atigrado, y las orejas puntiagudas. Las estrellas del showcase son dos mellizas zooperadas, con cirugía felina real, sus orejas y su colita de verdad y unas enormes tetas de silicona. Hay pequeñas mesas bajas con puffs y taburetes, una barra al fondo, una zona vip, la cabina del dj, la gente baila y bebe, baila y bebe, baila y bebe.

Una tirada de Cultura general o vida social de nivel fácil identificará a unas cuantas celebridades en la pista, Elijah Brewster una estrella del robo boxeo, Dan Viper estrella del Chrome metal, Brianna Satori presentadora de deportes, Gao yen Lee CEO de siderurgia Yen Lee, Mina Estepankova actriz porno.

8. ZONA VIP: Un area reservada en un altillo, hay unas cascadas de agua que caen del techo en circuito cerrado para impedir una correcta visión de los invitados en el interior y garantizar su privacidad. Hay Dos matones de seguridad en el acceso a la zona.

En area VIP hay celebridades varias, entre ellas Ludovic Zidane, intimando con una top model cubana. Acerca de Ludovic, quizás los PJs le hayan espiado en los baños, o no. El caso es que allí está en el VIP fanfarroneando con unas modelos, y es probable que los Pjs no sepan de que habla en francés, pero si logran convencerte con alguna estratagema para entrar a la zona vip, igual pudieran espiarle durante alguna llamada, o hacer migas incluso, lo que no implica, que les desvele sus planes claro.

9. WCS: Unos lavabos limpios, de diseño, muy modernos y bonitos.

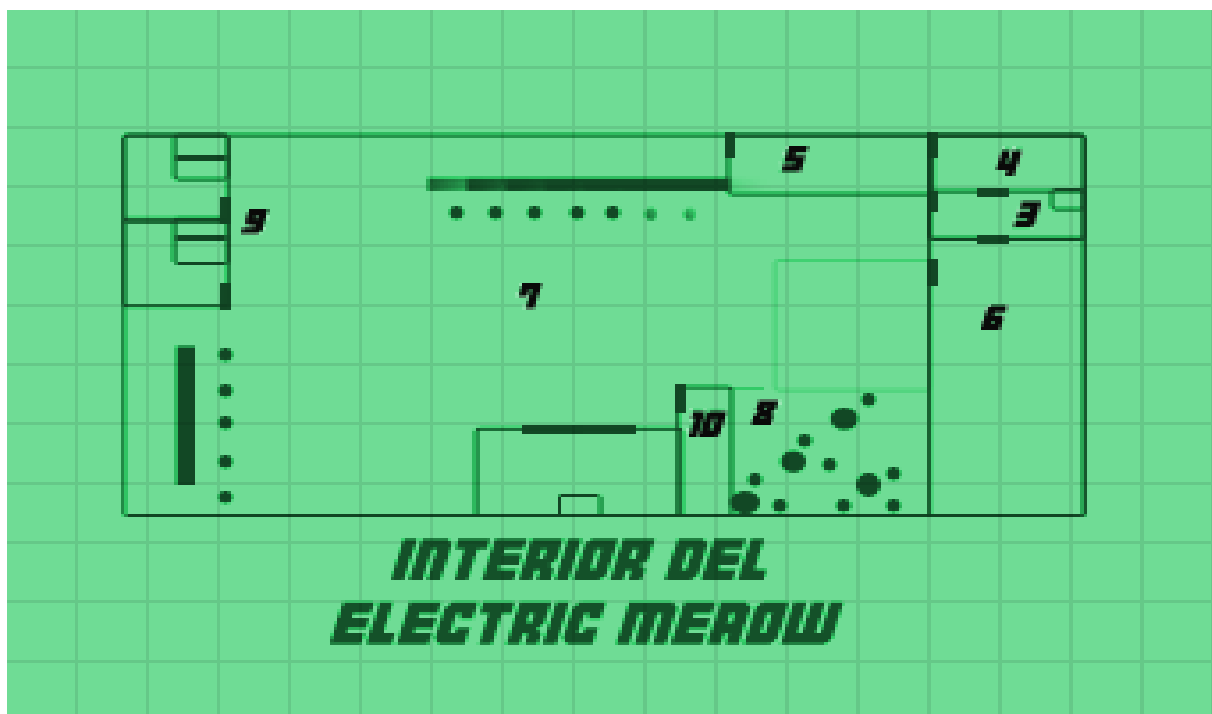
Los baños no ofrecen gran misterio, quizás si abren unos retretes a la fuerza se encuentren una pareja practicando sexo oral que se enfadarán mucho ante la intromisión, algún sintecockero esnifando en otro tigre..., o con un 45% de posibilidades, también a un tipo con pintas de youpie hablando en algún idioma europeo por el senso celular, poco más. Una tirada de cultura general o visa social fácil hará a los

PJ's reconocer al youpie como Ludovic Zidane, una celebrity de las finanzas, bastante perseguido por los paparazzis. Si además los PJ's saben algo de francés nivel normal, igual pillan algo de la conversación que mantiene con alguien (acerca de dar un siguiente paso, hablan de un plan que menciona un movimiento de 500mil €\$ por pasarelas seguras intercontinentales desde Suiza a Caimán, de vuelta a Mónaco, luego Cairo y finalmente Phoenix. Menciona también una serie de movimientos políticos y mociones de censura contra el gobernador McGyver. Hablan de las consecuencias en acciones de Tian A Data, Tata Electric y Militech. Y terminan hablando de la

predisposición de los simpatizantes neoconfederados para asestar el golpe. Se despiden cordialmente).

Ludovic tirará a advertir/notar o percepción humana #normal para descubrir al fisgón, si esto ocurre, puede ponerse divertido, avisará a seguridad con alguna falsa excusa, o algún matón amigo suyo de la zona VIP)

10. ROPERO: Un ropero normal y corriente para que los clientes dejen alguna prenda en taquilla si lo desean, 1€\$ la prenda o complemento.



PHOENIX RESIDENCIAL

Las zonas residenciales son Glendale y Scottsdale. Algunas barriadas históricas han resistido tras las primeras décadas después de las bombas, durante la balcanización estadounidense, pero la mayoría de barriadas son nuevas zonas de franquicias.

Las franquicias de vivienda y suelo son corporaciones inmobiliarias que prácticamente crean barrios de la nada a base de agradables y hogareñas viviendas prefabricadas con impresoras 3D, todas iguales, IKEA en su máxima expresión. Son barrios cerrados, por muros, tienen sus propias compañías de seguridad y vigilancia, y según cada franquicia, un estilo de vida diferente.

La mayoría son barriadas de Little China, una franquicia que promete una recreación de la vida tradicional de un suburbio dormitorio industrial chino en cualquier parte del mundo. De hecho, la mayoría de ciudadanos, son Chinos, mano de obra barata en la construcción, programación, y los servicios del Downtown. La mayoría de ellos reconocibles por la moda del HydroSuit (un moderno mono o mallas pseudo deportivas que reciclan todos los líquidos de su modelo, - orina, sudor, etc- reconvirtiéndolo en agua potable que se administra por un tubo o pajita directo a la boca, o mediante discretos microfiltros los más caros), máscaras 3M y el sombrero de caña de arrocero, clásico entre el vecindario, el sol pega más fuerte aquí que en la madre patria.

ENCUENTROS: 1010

1 a 2	Seguridad de la barriada
3 a 4	Vecinos haciendo deporte o paseando al perro
5 a 8	Grupo numeroso de obreros de camino a casa o al trabajo
9 a 10	Vehículo policial patrulla

FRANQUICIA DE VIVIENDAS: MON CHATEAU

Mon Chateau es una urbanización de la franquicia de vivienda y suelo con mismo nombre, un recinto cerrado por bonitos muros de hormigón que simulan las paredes de roca irregular de las fincas de la vieja Europa, con lanzas negras en lo alto, muy bonito. Ubicado en Encanto Park, al norte de Phoenix Centro. Si los Pjs llegan aquí, o bien es porque han seguido a Ludovic Zidane, o lo han interrogado, o vete tú a saber que se les ha ocurrido.

Los muros de la urbanización tienen una entrada principal, con unas instalaciones de seguridad privada de la Bauhaus Megacorp, barreras de entrada, videocámara y scanner para el chasis en un pequeño foso del asfalto, agentes bien equipados... Todo el perímetro del muro

está equipado con sensores de movimiento y videocámaras.

El interior son unas pocas calles con grandes fincas estilo campiña francesa, mansiones con sus viñedos, sus huertos de árboles frutales, sus piscinas, fuentes renacentistas, puro lujo. En concreto, la mansión de Ludovic, no tiene mucho en especial, jugaremos sobre un plano de mansión standard (garaje con varios coches de lujo, piscina, varios dormitorios, un ropero, cocina, varios baños, salón, despacho, etc...) con pocas peculiaridades:

La mansión tiene circuito de videovigilancia cerrado en todas las habitaciones, quedando registro de las mismas en el ordenador de seguridad del despacho

(nivel difícil conocimiento del sistema o similar).

En la vivienda, viven interinas un par de filipinas para las tareas de la casa, y lo peor, Tiburón, el guardaespaldas y jefe de seguridad de Ludovic, ese será el gran reto de combate de éste lugar, un matón zooperado, con cirugía facial para parecer un hombre tiburón, con una cresta negra punk como aleta y enormes implantes dentales, muy feo y muy aterrador, un ex combatiente de las guerras centroamericanas.

El botón del pánico, Ludovic puede activar la domótica remota de la mansión activando su cierre hermético con persianas metálicas blindadas, lo que puede poner en apuros a los Pjs

Puedes facilitar alguna ayuda para reventarlo

todo a los Pjs, una bonita chimenea (en Arizona? No jodas, bueno va, es puramente decorativa, no despidе calor) de fuego dinámico que cambia de color, muy romántica, pero que funciona con gas (booom). Por ejemplo.

Botines, en una mansión así hay varias cajas fuertes ocultas en un armario, tras un cuadro, lo típico (difícil de abrir cerraduras y resistente) con jugosas sumas de dinero en metálico, documentación muy comprometida, joyas, drogas, etc...

A Ludovic le va la marcha, y en su dormitorio los Pjs encontrarán a una top model cubana moribunda, ha recibido una muy buena tunda, tiene cortes y brechas en la cara, marcas de cigarrillos apagados en los pezones, cortes en la bulba, etc...

PHOENIX ASHES

Si los Pjs deciden enviarle material comprometido de Ludovic Zidane a los Phoenix Ashes, recibirán respuesta a las horas. Los periodistas están muy interesados y pagarán bien la exclusiva (10mil €\$).

Si los Pjs ya entran en conversaciones con ellos (a cerca de su disco duro de 4n174, o acerca de Glasses Pentium, lo que sea) si son lo suficientemente convincentes (empatía #normal) podrán concertar una cita con el

grupo. El grupo es desconfiado y no quiere sorpresas, quedarán con los Pjs en un sitio público, en un concierto de Radioactive Pussy Mutants, una banda underground de Punk Binario de la zona. Los Pjs tienen que buscar allí a un tipo con chaleco de cuero verde neon y una bandana de la bandera pirata anudada a la cabeza. El concierto tendrá lugar dentro de 2 noches en el viaducto seco del Canal de Arizona a su paso por la 45 en canal bank road.

CONCIERTO DE LOS RADIOACTIVE PUSSY MUTANTS

Los radioactive Pussy Mutants son una banda de Binary punk underground bastante prolífica en Arizona. Ya han tocado varias veces en Vegas y tienen gran aceptación en el metaverso de la red. Celebran conciertos ilegales para mantener el espíritu punk vivo, es uno de sus principales aliciantes, que aglutina miembros de pandillas por igual en sus shows clandestinos, lo que suele acabar con tiroteos y heridos, lo que acrecenta aún más su fama salvaje y antisocial.

El canal de Arizona a su paso por la 45 no es más que un acueducto de cemento seco y mohoso, una carretera cóncava. Antiguamente llevaba agua y a sus veredas había explotaciones agrícolas y ganaderas, hoy solo

quedan los restos de las megagranjas abandonadas. El concierto congrega a varios grupos nómadas y pandillas, la zona se convierte en un camping improvisado desde el día de antes, caravanas, camiones, docenas de motos, pick ups... Una colonia de amantes de la música electrónica salvaje dispuestos a emborracharse y hacer pasta. Varios mintan parrilladas para vender perritos y hamburguesas, otros traen un camión cisterna de Budweisser, otros venden drogas, es como una feria profesional de vagos y maleantes, una rave a lo mad max.

Hay un escenario casi montado en medio el acueducto.

QUE DEBERIA PASAR?

Deja que los Pjs fisgoneen, dales comida, cerveza, alguna droga, algún chismorreio falso, chicas, chicos y peleas durante un rato, que se empapen del sabor de un cyber Woodstok improvisado, salchichas muy quemadas y cerveza casera en garrafas de plástico. Que busquen sin éxito a su contacto de los Phoenix Ashes

En un momento dado sonarán los primeros acordes del pipa sobre el escenario preparando las guitarras y los sintetizadores. Todo el mundo se baja al acueducto a toda prisa para pillar buen sitio y entonces se crea una marea humana de unos miles de personas, entre 3 y 5 mil a ojo de buen cubero, estos Radio Pussy Mutants mueven tela de peña. Cuando todo el mundo está colocado con su birra en la mano y la otra haciendo cuernos, varios drones redondos propulsados por mini turbinas comienzan a moverse entre la gente con camisetas y Cds en las pinzas de unos finos brazos extensibles, comienza el merchandising por encima de las cabezas del público, Y atrona entonces

unas frecuencias de sonido que hacen daño en los tímpanos por un momento, se van acumulando sonidos estridentes, y se crea una melodía mecánica y repetitiva cabalgada de pronto por frases obscenas y violentas en un tono de voz infantil y chillón. Ahí está la banda, con una pequeña escuálida de poco pecho con las tetillas al aire, un brazo cibernético extra montado desde el hombro para usar un sintetizador fender de triple mástil, unas mallas con print animal y unas botas con clavos y espino, un peinado con tres colas de caballo que van cambiando de color, y tatuajes de 1 y 0 en línea como código binario por todo el brazo izquierdo. Toda una estrella. El público comienza a botar.

Si los Pjs hacen una tirada exitosa de Advertir/notar o de percepción o búsqueda difícil, verán entre la multitud unos rasgos similares a los del contacto de los Phoenix Ashes, para ir acercándose entre la avalancha humana, haz que estalle un pogo de vez en cuando en el camino de la multitud, para animar un poco el cotarro cuerpo a cuerpo.

Cuando lleguen allí al lado del contacto, verán un tipo chiquitito con gafas, el chaleco verde y la bandana pirata, parece muy nervioso y no está disfrutando del show. Si los Pjs se identifican como quienes les mandaron el material de Ludovic Zidane, el hombrecillo muy alarmado les insta a que se larguen, que ha sido una mala idea y que no están seguros. Entonces...zzzzzooommm... como un mosquito a mil por hora un proyectil perfora la cabeza de una groupie justo al lado, dió el salto en mal momento, porque la bala iba directa al hombrecillo, cubierto ahora de sangre y boquiabierto. El hombrecillo comienza a escabullirse entre la gente como puede. Los Pjs van a tener que seguirle entre la multitud apelotonada en el acueducto con tiradas (por ejemplo de rastrear nivel fácil, y atletismo nivel normal). Los supondrán chocar con el macarra equivocado y tirarle la cerveza, tocarle el culo a la novia equivocada, pisotón al matón, y un poco de pelea en el pogo. Mientras, las balas surcan el aire de vez en cuando acertando en blancos equivocados e inocentes. Mantén la situación unos turnos, e incluso haz alguna tirada de francotirador a la cabeza de los Pjs si crees que van bien de suerte y blindaje como para no cargártelos ahora mismo, pero sí hacerles daño.

Con unos cuantos turnos de éxito da por válido que los Pjs vean salir al contacto corriendo ya fuera del tumulto, hacia una furgoneta aparcada, con el logo de pizzerías Giacomo. Si durante este evento de tiradas, algún PJ saca un éxito crítico, es correcto que alcance al hombrecillo de las gafas entre el gentío, una tirada empática nivel normal valdrá para que el tipo diga que hay que llegar a la furgoneta de pizza y luego charlarán de lo que haga falta, pero primero, salvar el culo.

Si el periodista llega a la furgo antes que los Pjs, dales chance, que vean como tarda en arrancar echando humo por el tubo de escape mientras llegan, si abren la puerta o la parte trasera, descubrirán a otros dos empollones en equipos informáticos como las furgos camufladas de la CIA. El pequeño gafitas, con la bandana pirata empapada de sudor, chilla,

"No arranca joder"

y un disparo atraviesa la ventanilla sin impactarle, acojonándole. Hay que reparar ese motor ya! Nivel normal de chapuza o mecánica básica.

Una vez en marcha, pronto la furgo se verá perseguida por un trailer sin carga, al más puro estilo Terminator 2. Si consiguen fijarse en el conductor, les suena mucho, le han visto un huevo de veces, es el jodido clon del mayor Jefferson, los esbirros biodesechables de Mente Maestra. Hacía mucho que no se lo cruzaban, ¿qué hace en Phoenix? ¿por qué persigue a estos tipos?.

Mientras se produce una persecución con embestidas y disparos los Pjs pueden charlar con los periodistas, o hacerlo después, según lo hollywoodienses que sean tus jugadores.

El caso es que los Phoenix Ashes, unos chupadatos de manual, llevan teniendo problemas con ese "tipo" desde hace unas semanas que han intentado destapar un escándalo a cerca de como los Coyote Corps, supuestamente, han arrasado una población del sur llamada Tombstone. Los Phoenix Ashes intentan rellenar los agujeros de esa trama periodística de investigación, por que, ¿para qué un grupo de mercenarios de élite reduciría a cenizas una población de mierda como esa? La excusa oficial de que era nido de una banda peligrosa de traficantes de personas no les cuadra, no se usa fuerza de destrucción masiva con las pandillas.

Y aquí tenemos más y nuevas pistas, soluciona el evento de la persecución, si ves que los Pjs lo tienen muy fácil, mételes un par de motos con clones del mayor Jefferson por los laterales bajando por el acueducto, con lanzagranadas GAP-A o buenas recortadas, hazlo divertido y después que los Phoenix Ashes lleven a sus nuevos amigos a su escondite, las cloacas de Phoenix.

LOS PHOENIX ASHES II

En un viejo poligono industrial de las afueras en Mesa, en una Anarchy Zone alejada y muy deteriorada, los Phoenix Ashes tienen un acceso camuflado a la red de alcantarillas, desde el sótano de una vieja nave de enlatado de conservas cárnicas. Tras recorrer unos cuantos pasillos ediondos, como un laberinto, hay un viejo recolector de alumbrado y comunicaciones.

Aquí tienen montado un importante tinglado tecnológico, equipos informáticos de primera, un buen equipo de seguridad de videovigilancia, detección e incluso defensa letal por los pasillos; ordenadores de primera; un pequeño plató con un photocall con el logo del Pájaro ardiente. Todo un cuartel general de frikis. Son 3 empollones con pintas de paramilitar baratas, Mike Pottier alias "Shinobi", Clive Studsson alias "Caveman Clive" y Danny Maschenko alias "El Zar". Son los pequeños Anonymous de Arizona. Se dedican a conseguir información que airear sobre la corrupción y las conspiraciones que tienen lugar por aquí, son buenos hackers y periodistas de investigación.

Actualmente andan inmersos en una serie de cyberataques que está recibiendo el mismo Gobernador McGyver. La momia, como así lo llaman popularmente, o Matusalen, está conectado a un sistema de mejoras informáticas

que alargan su vida. Y esos equipos están soportando desde hace unos meses una serie de ataques muy profesionales, de los cuales, ninguno ha mellado aún la seguridad del viejo, que tiene subvenciones tecnológicas de Arasaka y eso son palabras mayores. Sin embargo eso les interesa mucho a los Phoenix Ashes, la gente de a pie no se entera de eso, ni lo dan por las noticias.

Los Phoenix Ashes sospechan de los neoconfederados, que llevan meses haciendo campaña en contra del gobernador McGyver para solicitar un referendum "democrático" a cerca del cambio político de Arizona. Sin embargo, ninguna pista de las que han encontrado apunta a eso directamente. Los neoconfederados están llevando a cabo todo tipo de perrerías en Arizona, pero no pueden demostrar esos cyberataques a la momia aún. Por otro lado, hace semanas hubo una señal de socorro por radio desde la comisaría de Tombstone, no hubo respuesta por parte de Tucson ni de los zonales ni de nadie, se borró el dial y la señal en bucle se ha extinguido, pero estos fisgones vieron ahí otro misterio que investigar y se desplazaron allí, siendo testigos de la destrucción más absoluta, napalm y misiles de racimo.

La prensa y la Tv a los pocos días dieron la noticia de que el ejercito zonal del

gobernador Mc Gyver tuvo que fulminar Tombstone con la excusa de que era un nido de terroristas y delincuentes, pero los métodos usados no se corresponden con el arsenal de la guardia nacional de Tucson, ese arsenal es más digno de una fuerza privada, así que se pusieron a bucear en las fortalezas de datos de varias compañías de seguridad privada de Arizona y dieron con un rastro en los archivos de Coyote Corps, robaron información acerca de un incidente con un androide, el ataque a Tombstone y un incidente violento con una pandilla Raventant en el cementerio aéreo a las afueras de Tucson.

A los pocos días, los miembros de Phoenix Ashes empezaron a ser acosados y perseguidos por el tipo rubio de la mancha en el ojo (Jefferson). Cuirosamente, se han producido desapariciones de otros hackers en la ciudad, y Arizona, llevan días sin tener noticias de algunos de ellos en la red profunda, y se temen lo peor.

Y si hablamos de...¿Glasses Pentium? Ese tío es el mejor en Arizona, Nevada y Nuevo Méjico, pero no tiene ética, no es un anonymous, ni siquiera un "informer" ni un paparatzí, es un delincuente, el hacker mas

amado y odiado por las mafias locales y las megacorporaciones. Trabajó con Coyote Corps una temporada, pero algo terminó mal entre ellos. Nadie sabe donde anda ahora, hace días que está desaparecido, escondido, preso, muerto, quien sabe, las cosas se han vuelto raras desde hace unas semanas para los hackers en Phoenix. Sin embargo, Los Ashes tienen un correo de Glasses, de hace unos meses, les vendió información comprometida de un teniente de policía y su afición por el sexo intraespecies, un golpe bajo muy sensacionalista que hizo las delicias de los followers de los informantes independientes.

Descartan que Glasses siga usando el mismo correo, ningún hacker listo repite cuenta de correo, pero se ofrecen voluntarios a rastrear las rutas de ese correo. A fin de cuentas, los Pjs les han salvado el culo en el concierto.

Tras unas horas buceando en la red, el listillo de los Ashes se desenchufa de su terminal, Asegura haberlo pasado mal, programas demonio, perros guardianes, pero está de vuelta con todas las neuronas en su sitio, y tiene una dirección hasta un proxy en Nopal Alley, en el downtown.

APARTAMENTOS DE NOPAL ALLEY

Nopal Alley es un callejón pequeño, entre un par de edificios grandes. En el fondo del callejón, pasando los contenedores de basura y las cajas amontonadas, hay un viejo edificio de apartamentos más bajo. De ladrillo destartalado cubierto de polvo, con tuberías oxidadas serpenteando en vertical, goteando mugre. Al lado del portal hay un grupo de chinos con ropa vieja fumando y jugando majong sobre cajas de pvc.

El interior del portal es un descansillo lleno de graffitis. Destartalado y con las paredes desconchadas. Hay un viejo ascensor al que le faltan los botones (no funciona), buzones, escaleras y un acceso directo a un establecimiento. Las letras luminosas Net & Noodles tiñen todo el portal de un amarillo pálido.

El Net & Noodles es una especie de locutorio que sirve comida rápida. Bajando unas escaleras desde el portal, se entra cruzando unas cortinas de rígido plástico traslucido. Una anciana china de manual (con su kimono de colores y su moño alto) regenta un intento de mostrador. Eso parece la tienda de los Gremlins, está lleno de souvenirs asiáticos, gatos que mueven la mano, amuletos, figuritas de bazar... La vieja ve una televisión portatil sobre el mostrador. A su lado, hay una pared llena de pequeñas compuertas de microondas. Cada una tiene la foto de un succulento plato de comida tradicional asiática y una ranura para introducir dinero o un lector para credichips o visas. Siguiendo un corto pasillo a mano derecha del mostrador y los microondas hay una salita con un par de mesas largas. Hay unos 10 equipos sobremesa mediocres con gafas de conexión. Algunos clientes están enchufados y otros equipos están libres.

Los pisos superiores del edificio, hasta cuatro, son descansillos con 5 puertas blindadas de vecino cada una.

Vaya una VPO guapa. Los Pjs llegan aquí siguiendo un rastro de Glasses Pentium, con lo que suponemos que intentarán buscarle. Igual les da por interrogar a la vieja china o a los chinos de la entrada o a algún vecino, y eso no sería buena idea, llamaría demasiado la atención y los vecinos llamarían a sus "caseros", un pequeño grupo de triadas, a echar a los fisgones. Cabe decir que los vecinos sólo hablan chino.

En los buzones, igual, si les da por cotillear, encontrarán algunos abiertos, otros cerrados, correspondencia a nombre del señor Chang, Wang, Piang, etc. Una tirada de advertir/notar #fácil les hará fijarse en un buzón lleno hasta arriba, no cabe nada más por la ranura, sospechoso. Si lo abren, nivel fácil, podrán chequear el taco de cartas y papeles, todos a diferentes nombres, Roberto Minguez, Harrison Smith, Katsuhiko Watanabe.... Todas en el buzón del 3º C.

El 3º C. El descansillo del tercero nos e diferencia en mucho de los demás. Las luces led parpadean, hay graffitis, un montón de bolsas de basura negras en un rincón, huele a mierda y comida exótica, y hay un bagabundo durmiendo dentro del poliestireno y el cartón sintético de una nevera, tapado por unas cuantas mantas con restos de cápsulas de encaje negro tiradas a su alrededor y una lata de cerveza caliente.

Los Pjs estarán investigando de más el tercero, suponemos, que por que han dado con el buzón sospechoso, suponemos. De igual manera, el mendigo, no es un mendigo tal cual, es un androide de la Tai Pei, que Glasses Pentium deja allí camuflado como método de seguridad, cargado de explosivos. Si los Pjs se ceban mucho en investigar o intentar interrogar al mendigo durmiente, primero no les hará caso de más, finge un estado comatoso. Si insisten, ya les conoces, cuando el mendigo de la cara, permíteles a los Pjs hacer una tirada de cibernética o percepción humana nivel normal

para que se den cuenta de que su cara es real skin y sus gestos son maquinales. Una vez descubran que es un robot, igual les da tiempo a superar una tirada de cibernética o demolición nivel difícil para descubrir que es una bomba andante , 3 kilos de explosivo plástico programados.

El mendigo, está hecho para detonar cuando alguien falle forzando la puerta del 3°C , o en su defecto, y siguiendo el guión, cuando los Pjs abandonen el apartamento una vez visto el interior.

La puerta blindada del 3°C, es nivel muy difícil de forzar. Aunque dispone también de un display digital, nivel difícil seguridad electrónica.

El apartamento 3°C es un cuchitril con moqueta gris y paredes blancas de plexiazulejo. Pocos muebles, modulares y baratos, impresos en 3D.

La cocina está prácticamente sin usar, una placa con dos fogones de inducción gravitacional, una nevera sin enchufar, vacía, ni siquiera hay café o paquetes de comida deshidratada en los muebles.

El baño tiene su ducha, su retrete y el lavabo con un espejo mueble. En su interior tan solo hay algunos botes de medicación. Antidepresivos, algo de encaje negro, sintecoca, analgésicos, ...

El dormitorio es un armario empotrado corredizo y un colchón en el suelo. En el armario hay ropa de mujer y de hombre, sport, elegante, de trabajo...

Una tirada advertir/notar nivel normal en el armario, revelará un fondo falso que da a una caja fuerte digital. La caja fuerte es nivel muy difícil de abrir por lo convencional o por seguridad electrónica.

En su interior hay un par de credichips de 3000€\$, caretas de silicona con diferentes

rosotros femeninos y masculinas, lentillas de colores, maquillajes profesionales, una cajita con nano Sds de programas (Compresor, Backup, Demonio Afrit II, Genio, Hotwire, D2, Bola de cristal, Fuego antiaereo, Murphy, jackAttack, Armadura, Sigilo, Grimorio), un terminal portatil zetatech parraline, y un taco de contratos a diferentes nombres para diferentes empresas de datos, seguridad informática, I+D, tecnología y defensa.

En la sala de estar apenas hay un par de sillones tapados con plástico aún, un cheslongue, y un terminal sobremesa profesional sobre una mesa de cristal. El equipo EBM está conectado a una docena de teléfonos móviles diferentes en un manglar de cables anudados unos con otros. En la mesa hay unos electrodos de conexión por clavija neuronal, unas gafas VR de las caras, una impresora con metros de rollo de papel transparente digital arrebunados (llenos de datos incomprensibles, sólo una tirada #muydifícil de conocimiento del sistema o matemáticas permitirá traducir los códigos, que representan horas de conexión y los movimientos dados en la red por el último usuario, hay más de 32 horas reales seguidas de conexión, inhumano, con saltos intercontinentales e incluso orbitales) y la holo pantalla, flota sobre el terminal, traslucida, parpadeando y con efectos glitch, anaranjada. Tiene suspenso un mensaje "conexión detenida. Urgencia 56700 system.data.exodus Recuperar sesión" y dos opciones "aceptar" o "cancelar".

Alguien con conocimiento del sistema nivel normal podrá discernir que la sesión de navegación fue cerrada de emergencia, quizás perseguido por un perro guardián que rastreó al netrunner hasta su IP, ubicándolo justo aquí.

El experto en sistemas que discierna esto, también sabrá que puede reconectarse si lo desea, y cotillear esa última sesión virtual del cowboy anterior a ver que se encuentra (ver El Galeón a continuación).

Si los Pjs no tienen un netrunner en el grupo o entre sus PNJs amigos, permitiremos que si superan una tirada muy difícil de conocimiento

del sistema, puedan adquirir ciertos datos del equipo sin conectarse, en local, buceando en sus carpetas y subcarpetas. Encontrarán un archivo curioso. Un billete de ida en el próximo vuelo orbital que sale del aeropuerto de Phoenix, dentro de 48 horas, destino la colonia Julio Verne en la Luna.

Una tirada de geografía o cultura general nivel normal dará a los Pjs la posibilidad de conocer algo mas de la colonia Julio verne. Es el nuevo acapulco de los ricos y la gente bien. Lujo sintético en medio de un cráter del tamaño de Nueva York. Las mayores fortunas asiáticas, rusas y de emiratos tienen allí dadas de altas sus principales empresas. Que mejor manera que vigilar la Tierra que desde arriba.

La salida del apartamento. Al salir los Pjs al callejón Nopal, según salen del portal , al frente, aparecerán unos vehículos negros derrapando, cortando la salida. Sus tripulantes, tipos en smoking y gafas oscuras, occidentales, comienzan a amartillar los cargadores de sus armas.

Son miembros de Coyote Corps, el grupo de élite que los retuvo tras el incidente de la base Dulce en nuevo Méjico. Perseguirán y acosarán a los Pjs hasta darles caza con armas de dardos con droga somnífera de potencia 8, tassers, armas microondas para los aumentados, y contra vehículos usarán armas de fuego, intentando siempre no matar a los Pjs, pero sí destruir las ruedas o el motor. Si resulta que el PJ sufre daño en un derrape o al perder el control de su vehículo, es una pena, los propios Coyote Corps tienen una "ambulancia" camuflada en su convoy de persecución, tratarán de salvar la vida del PJ. Una vez apresados los Pjs, no tengas piedad y no pierdas la paciencia dirigiendo el tiroteo o la persecución, pasaremos a Coyote Corps.

En mi partida, la mitad de los PJ's se las ingeniaron para huir, pero fueron capturados la otra mitad. No hay problema, crearon una situación divertida y tensa de acción, y luego se reunieron con los miembros que habían sido secuestrados momentáneamente

ENTORNO VIRTUAL DE EQUIPO SOBREMESA DEL APARTAMENTO

El entorno de realidad virtual del piso franco de Glasses Pentium, es de nivel fractal, corre sobre 5 CPU's, muy parecido a la realidad, pero con algún efecto glitch o pixelado, o alguna física repetitiva en nubes u oleaje.

Para acceder al entorno es necesario un interfaz como mínimo. Para la correcta experiencia es recomendable un equipo sobremesa de VR, o incluso una capsula de experiencia total.

El entorno virtual está programado y administrado por informáticos anónimos, en un nodo fnatasma, oculto, protegido de la red pública. El entorno simula un emplazamiento caribelo paradisiaco, con un barco pirata gigantesco flotando en un archipiélago, del tamaño de un campo de fútbol, por ponerle un tamaño, ya que en la realidad virtual, el concepto espacio y tiempo es relativo.

Se trata de un entorno virtual de reunión, club, o chat, donde se reunen diferentes hackers, busca datos, paparatzis, y otras celebres ratas de red.

El enorme barco flota anclado en un entorno de simulación caribeño, rodeado por pequeñas docenas de islotes, típicas, con sus palmeritas y su arena blanca, que son las puertas de acceso de los usuarios no registrados, usuarios protegidos de fuerza 5. Cada isla es un pedrusco con una palmera y un embarcadero, todas idénticas. En el embarcadero hay una balsa con remos.

La idea de someter a los PJ's a una VR es saltarnos los engorrosos mapas de fortalezas de datos, y jugar de forma híbrida, entre la narrativa normal en la que los PJ's pueden emplear sus habilidades normales (como

navegar para ir con la pequeña barca por las aguas caribeñas) y las de interface con su software para resolver situaciones contra programas.

Para llegar al galeón vamos a poner a los Pjs en una situación cómica pero complicada, vamos a hacerlos remar como náufragos con tiradas de navegar o supervivencia, o nadar si caen al agua. Les vamos a minar el recorrido hasta el barco con remolinos (software defensivo que puede causar daño físico, similar a un programa “Espada”), tiburones (software de detección y defensa como un “perro guardián”), cañonazos desde el Galeón (similar al programa “rayo infernal” por ejemplo), etc... También puede ser que otros usuarios, camino al galeón, deseen fastidiar a los PJ's con algo de software aleatorio desde otras embarcaciones.

Divertiros poniendo las trabas necesarias durante un rato, con dificultades variadas para diferentes maniobras como esquivar un torbellino sin ser arrastrados, huir nadando de tiburones o enfrentarse a ellos.

Cuanto más cerca estén del navío, usaremos lo más divertido, La Ballena. Del agua surgirá una monstruosa Moby Dick que empezará a devorar embarcaciones. Y seremos cómicos y generosos con eso, dejando a los Pjs dentro de la ballena, como a Jonás o a Pinocchio, poniéndoles en el apuro de tener que ser disparados por el agujero del lomo del monstruo marino, pero antes pónselo difícil en el interior del bicho, todo a oscuras, agua que sube, ruidos, tiradas de advertir notar ... etc. La bBallena podría hacer las veces de un programa de defensa como un “perro infernal”, detecta, retiene y causa daño.

El Galeón tiene en sus laterales unas escalinatas para por fin poder subir a bordo.

Aquello es como un entorno virtual de un crucero de lujo pero en texturas rústicas 3D. Una piscina, jacuzzi, barras de cocktelería, tumbonas, sombrillas, un DJ y docenas de

avatares psicodélicos. Los Avatares en la VR pueden ser comprados o programados, aunque la apariencia por defecto de quien se conecta es una representación de uno mismo interpretada automáticamente por el cerebro del usuario, lo que lo suele convertir en una imagen de espejo temblorosa, pixelada y variable con efectos glitch y parpadeos continuos, ya que un individuo no tiene una imagen clara de si mismo almacenada en su memoria. Un cambio de peinado, es suficiente para que el cerebro no tenga claro como representar a su propio cuerpo en apariencia estable en un entorno virtual. Por eso los usuarios habituales prefieren los avatares. Aquí hay de todo, samurais, zoomorfos, criaturas mitológicas, super barbies y super kens virtuales, personajes de dibujos animados, etc... Los avatares no solo consiguen una experiencia más agradable en el entorno virtual, si no que salvan la identidad de los usuarios.

Los Pjs se enchufaron a la Ip de El Galeón para averiguar pistas del disco duro o de el propio Glasses Pentium, así que como Arbitro, imagino varias posibilidades, que seguro luego los Pjs desmontarán, para no variar, pero bueno, hay que arbitrar.

Si los Pjs desean interactuar con los diferentes avatares de la cubierta, si están siendo proyectados sin un avatar bien diseñado, serán objetivo de mofa y desdén, ya que autoproyectarse es cutre y barato. Los Pjs pueden intentar hacer pesquisas, pero tú Arbitro, pónselo difícil, dales información contradictoria, provócales, que algún avatar les rete incluso a duelos de esgrima o peleas de artes marciales (algunos avatares tienen programas para materializar las espadas o armas necesarias en el código backstage de la representación virtual), que quieran pasarlos por la quilla, u otras situaciones estúpidas e incómodas.

Tras un rato de diversión, si los Pjs siguen intentando hacer sus pesquisas, dales un avatar cooperador, usa tu imaginación, y que puedan conseguir algo de info del avatar. La información facilitada será referente a que hace días que Glasses no se conecta al Galeón y eso

a este avatar le molesta, porque tenían pactado un encuentro de negocios (no desvelados) en el camarote 162.854.32.16 para tener mayor privacidad, pero Glasses no apareció.

A parte de la cubierta, que parece una fiesta continua, está el castillo de proa y el de popa, con un acceso a lo que denominan Los Camarotes.

El castillo de proa, la zona elevada del timonel, en la escalinata hay un programa demonio NV 4 representado por un tiburón corsario, humanoide, con sable, gorro y garfio, equipado con software antipersona, defensivo, y de detección. Es un programa indestructible, pero ya sabes que a los Pjs les gusta meterse con quien no deben y es un cebo genial para que se obcequen un rato con tener que ir a proa.

El acceso a los camarotes, no es más que un pasillo interminable virtual, repleto de puertas a los lados, que son accesos a salas de chat privadas, muros de Fuerza 5.

Por los pasillos del Galeón rondas programas de vigilancia “sabuesos” que son piratas de manual, pañuelo, camisa a rayas, parche y

garfio, todos iguales.

Los camarotes, si los Pjs no consiguen la IP del camarote que había reservado Glasses hace unos días, y prueban a ir entrando a camarotes al azar, encontrarán diferentes escenas virtuales, desde fiestas karaoke, hasta sesiones de fotografía virtual subida de tono, blogs en VR, etc...

El camarote IP 162.854.32.16 es el que había reservado recientemente Glasses.

En el camarote podrán encontrar un rastro de datos con la compra de billete de vuelo para la Luna, colonia Julio Verne, en un par de días, a nombre de la pasajero Bridgitte Pulloun. Hay también una serie de documentación digitalizada de esta persona, con una foto, una mujer de edad media, rubia, pelo ondulado, facciones de cirujano, labios rojos... También hay algunas conversaciones archivadas a cerca de vender el disco duro de hielo líquido negro, que Glasses Pentium consiguió en una subasta online de unos Ravenant de Tucson. La venta se efectuará en Colonia Julio Verne en el hotel Armstrong Palace, con un individuo que respondería al nombre o alias de “Kong III”.

COYOTE CORPS

Los Pjs despiertan poco a poco en habitaciones individuales, cómodas, limpias. Un jarrón con flores en la mesa, el sol entrando por la ventana... Visten pijamas de lino y huele a bacon con huevos.

Los Pjs están, sin saberlo, en una simulación virtual de alta gama. Sus cuerpos están desnudos en unos tanques individuales, flotando en una solución salina, a oscuras, con tubos en la nariz y la boca y unas gafas VR. Todos comparten simulación, cada Pj tiene su propia habitación dentro de una enorme casa virtual de los años 20 (2020). Puede que se encuentren en el pasillo, o en el cuarto de baño. Cuando bajen las escaleras, encontrarán un

salón bonito, una tele curva emitiendo Rick And Morty. La puerta del salón está abierta, se ve una bonita calle, con jardín y un Honda rojo brillante en la acera. El aroma de huevos y bacon sigue inmundando la casa.

Si van hasta la cocina, se encontrarán con una mujer que fuma un cigarrillo mientras mueve la sartén sobre la vitro. Ya la han visto antes, si es que estamos jugando el modo campaña y, o han sobrevivido alguno desde la partida den la base dulce de Nuevo Méjico. Rubia, pelo en coleta, algunas arrugas en un semblante serio cercano a los 50. La mujer da una calada apretando mucho los labios, se limpia la mano en el delantal que reza "la mejor

esposa del mundo" y comienza su discurso. Se dirige a los Pjs cansada pero a la vez sorprendida de volver a verlos. Reconoce que si no los mataron antes en nuevo méjico y se tomaron las molestias de limarles las huellas digitales con laser y piratear sus certificados de defunción en las webs de organismos públicos, era precisamente porque tenía la esperanza de volverles a ver, si no, no les hubiese mantenido con vida desde Nuevo Méjico.

Sirve el bacon y los huevos en platos pequeños sobre una bandeja, y se los lleva al salón, poniéndolos en una mesa frente a la tele. Invita a los Pjs a desayunar. Si algu Pj intenta dañar a la mujer, golpeará sobre un campo de fuerza amarillo resplandeciente, y ella girará la cabeza y susurrará algún insulto. Continuará su discurso. Resumirá a los Pjs el asunto de quién es mente maestra, o quién creemos que es, porque nadie ha dado con su paradero aún; Y de las piezas del Androide 4N174. Sabe que tenéis el torso del androide y dos piezas. Sabe que buscáis el disco duro líquido negro. Sabe que seguís el rastro de glasses Pentium y sabe que los clones de mente maestra también. Explica que es porque glasses Pentium tiene el disco duro y ha roto su contrato con Coyote Corps para venderlo a mejor precio a la competencia. Coyote Corps no lo quiere para especular con su tecnología, os reconoce que Coyote Corps quiere a 4N174 funcionando de nuevo, para que cumpla su misión, llevarles hasta Mente Maestra, ya que es otro cliente quien les paga por eso mismo. Informa que Mente Maestra lleva días friendo netrunners de Phoenix y Tucson por la red, en busca y captura de Glasses Pentium.

Coyote Corps dejó con vida a los PJ's, para usarlos como trabajadores gratis, un nuevo rastro que seguir sin perder efectivos. Llegados a este punto, informa a los PJ'ss que además de limarles los dedos, ponerles muleas de porcelana nuevas, y dejarles con vida, insertaron quirúrgicamente unas pequeñas

cápsulas de plasma nervioso en sus hipotálamos. Solamente pulsar un botón y la cuenta atrás de vida de los PJ'ss sería de un segundo y medio. Así que Coyote Corps confía en que colaboren altruistamente en recuperar el disco duro y entregarles todas las piezas junto con 4n174 cuando hayan acabado con esto.

Dicho esto, se despide informando de que el resto de detalles están sobre la mesa, y con un parpadeo y un efecto glitch, la mujer se desvanece. Los PJ'ss comienzan a mirarse y ver cómo les ocurre lo mismo, desapareciendo uno a uno, y despertando en sus tanques de realidad virtual.

Cuando abren la tapa, están todos en circulo en una especie de viejo almacén. Hay una puerta de garaje metálica, una mesa con biilletes de vuelo para la Colonia Julio Verne, una barra con perchas y smokings negros, teléfonos celulares nuevos, pistolas pesadas para cada PJ con cajas de munición perforante y normal, un credichip con 7000€\$, un zetatech parralyne y una holotablet con la luz parpadeando en verde sobre la opción "reproducir".

Si los PJ's la reproducen, sale de nuevo la mujer, ésta vez con bata de laboratorio blanca. Indica a los PJ's que tienen que impedir que Glasses Pentium tome su vuelo y llegue a la Luna. Hay que interceptarle en el aeropuerto. No será facil reconocerle, siempre usa identidades falsas. Pero sabemos qué vuelo va a tomar, eso debería ayudar. Suerte.

Si los PJ's abren el portón del garaje, se encuentran en alguna parte de una anarchy zone, dentro de un garaje. Parece que pone Alma School Road (Gilbert). En la acera hay dos Teslas E300, berlinas de alta gama, con las llaves tiradas en el asiento y las ventanillas bajadas. Si les da por abrir los maleteros a los PJ's, hay chalecos antibalas y fusiles de asalto kalashnikov para todos.

AEROPUERTO DE PHOENIX SKY HARBOR

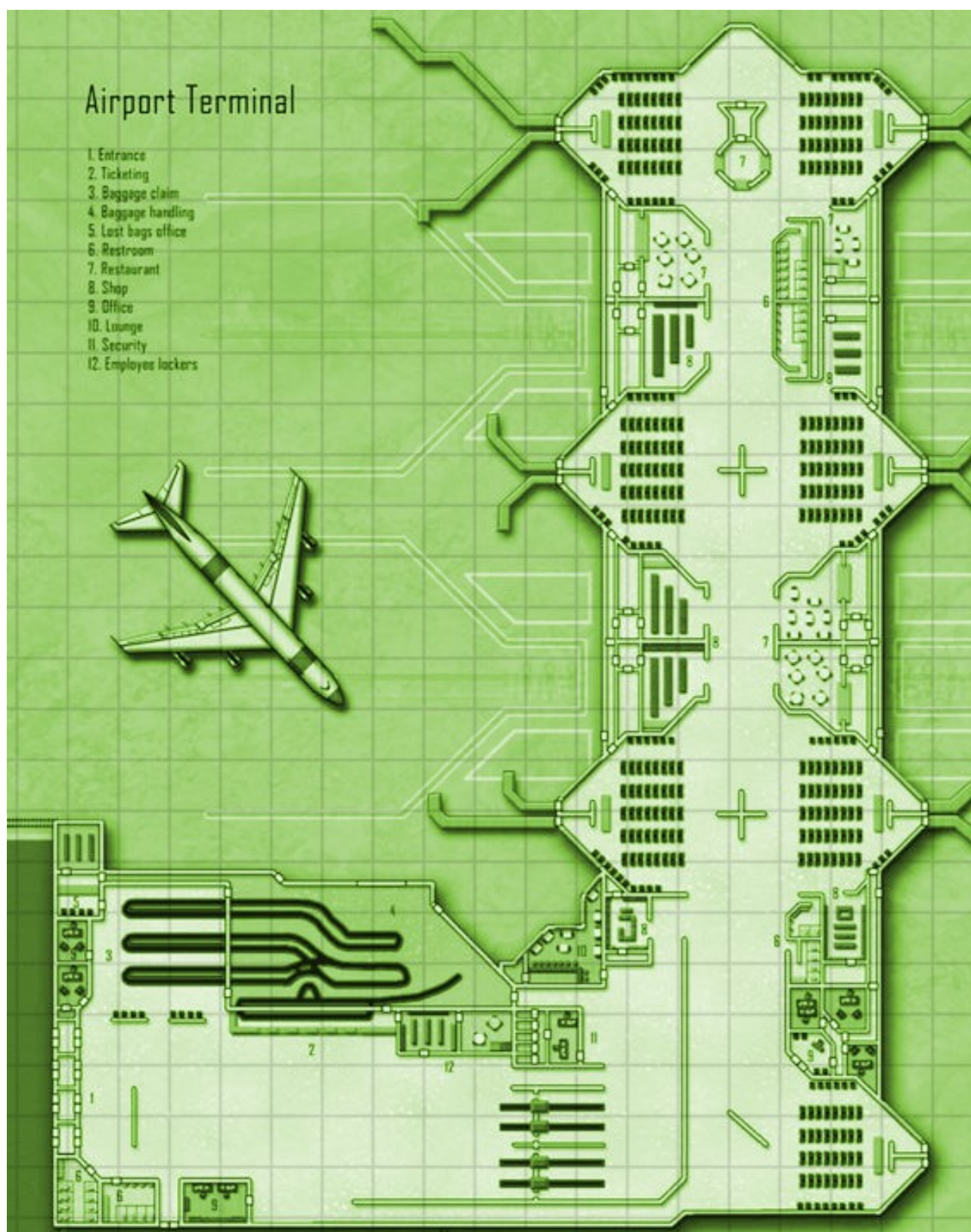
El aeropuerto Sky Harbour es una vieja instalación parcheada, al sur del Downtown. Ofrece vuelos que conectan con la costa Sureste, los estados neoconfederados, con compañías de bajo coste que fletan viejos aviones de pasajeros que ofrecen poca seguridad. Hay una pista para vuelos de la Panamerican Flights Company, que conectan con Honduras, Perú, México DF y Sao Paulo. Hay una pista para Orient Wings que conecta con Pekín, Hong Kong, Shanghai, Vietnam, Bangla Desh y Bangkok. Y por último una pista para un transorbital.

La frecuencia de los vuelos es escasa, las compañías paran poco en Phoenix, a fin de cuentas es un agujero inmundo en vías de desarrollo, pero las compañías asiáticas intalan aquí factorías libres de impuestos, y eso le ha

dado algo más de movimiento desde entonces.

Hay bastante afluencia el día de despegues, ya que la frecuencia de vuelos se espacia mucho en el calendario, y los aviones turista se llenan por completo, principalmente de trabajadores orientales que vuelven a ver a sus familias, una creciente clase media de oportunistas y pequeños empresarios norteamericanos con intereses en los estados confederados, obreros latinoamericanos que viajan a sus países de origen...

El transorbital es un vuelo pequeño, muy limitado a los grandes empresarios, principalmente asiáticos y algún europeo o norteamericano, que manejan suficiente dinero o cuyas empresas tienen sede orbital.



QUE DEBERIA PASAR?

Los Pjs han llegado aquí a buscar a Glasses Pentium. No saben su aspecto, sólo saben que tiene un vuelo transorbital, o no, según hayan investigado su último piso franco. Saben que debe llevar consigo el disco duro de 4n174, y eso es una pista, quizás lleve un maletín o similar. Los Pjs deberían superar ciertas tiradas de disfraz o conocimiento humano #difíciles para descubrir o descartar sospechosos en las diferentes zonas del aeropuerto del mapa. Los fallos pueden hacer que crean que han dado con un glasses Pentium erróneo, creando divertidas situaciones, como quitarle el equipakje a una vieja gorda peruana con ropa folclórica tradicional (su poncho de colores, su bombín) para encontrar dentro sólo souvenirs o tamales, creando un revuelo importante con seguridad.

El aeropuerto está vigilado por policía de Arasaka, con perros y en ocasiones escudos antidisturbios (cubre el cuerpo usando la habilidad parar, con una CP de 30 y PDE 8.).

La zona de acceso a embarque está vigilada por la policía de Arasaka, todos los pasajeros pasan por un corredor que empieza y termina con un arco scanner detector de metales (los aumentados reciben un cacheo individual) cubierto por pantallas de rayos x (como en aquella escena de la película Desafío Total). Cualquier pasajero armado será o bien desarmado si su licencia está en regla, quedando su arma en consigna hasta su regreso, o desarmado y detenido si infringe la licencia.

Glasses Pentium se encuentra, disfrazado con peluca rubia rizada, gafas de sol y gabardina, en la cola de embarque del vuelo orbital. Cuando se vea sorprendido o en peligro, comenzará una huida usando su terminal para ir hackeando los sistemas de seguridad del aeropuerto a la vez que corre por el tunel de embarque hacia la pista, cerrando puertas detrás de él, activando alarmas de incendio, etc...

Para más Inri, hay alguien más buscando a Glasses en el aeropuerto, un grupo de clones de jefferson de Mente Mestra, con diferentes ropas en diferentes puntos del aeropuerto. Si los Pjs no descubren por sí mismos a Glasses, crea la situación en la que Glasses es atacado por los clones. Si es al contrario, que los clones comiencen a estorbar a los PJ's.

Los clones han conseguido colar algunas armas "exóticas" del estilo pistolas de dardos wombat con dardos con toxina nerviosa y tasers.

Glasses Pentium querrá huir a cualquier parte, irá por el tunel de embarque, saltará a un carro de equipaje a unos 4 metros de altura, correrá por la pista hasta entrar en un pequeño hangar donde robará y hackeará un pequeño helicóptero para la huida.

En el mismo hangar, si los Pjs llegan, tiroteados por policía, los clones, y viceversa; hay un helicóptero de carga militar, grande, donde puede caber un grupo de 8 PJ's. En el interior no hay armas, pero hay siete paracaídas.

Una persecución aérea, algo nunca visto aún en la campaña, así que improvisemos. Arizona es tierra de cañones, molaría una persecución por un cañón, entre enormes rocas, con algún otro vehículo aéreo de la policía de Arasaka o la milicia zonal involucrada persiguiendo a Glasses y a los PJ's.

Pase lo que pase, lo importante es que los Pjs recuperen el maletín de Glasses, con el disco duro. Puede que Glasses salte al vacío en un momento dado, usando un paracaídas, y se oculte por los

cañones tratando de emboscar a los Pjs con un rifle de francotirador tras un peñasco. O puede que la nave de Glasses Pentium sea derribada y tan solo los Pjs tengan que recoger su equipaje de una masa chamusca en el fondo del río Colorado, con equipo de buceo mientras se encuentran una lancha de la milicia marina de Nevada, siempre recelosa de perder una sola gota de sus reservas para la Hoover. Improvisemos.

Vamos a rebobinar un poco más atrás, porque nunca sabemos por donde saldrán los PJ's. ¿Y si Glasses embarca y los PJ's también? Sería muy divertido recrear un secuestro de una vión comercial, algún pasajero aventurado, despresurización, o lo que se nos ocurra (siempre contaremos con algunos paracaídas en algún compartimento relativamente difícil de ubicar, claro).

Por poner ejemplos, en la partida que yo dirigí, 2 de los PJ's entraron a embarques como civiles, dieron con Glasses, y comenzaron una persecución por el túnel de embarque a medio ensamblar aún, cayendo a una carreta de maletas. Glasses, les sacó ventaja, corriendo por la pista hacia los hangares de helicópteros, entonces los PJ's a la carrera, avisaron al resto del grupo por celular, y decidieron arrancar el vehículo carga maletas para tratar de acortar distancias a Glasses por la pista. Mientras, el resto del grupo, entraron por las malas en una furgoneta a la pista de aterrizaje, saltándose el control de seguridad de acceso de vehículos a pista desde un parking de carga y descarga. Uno de los PJ's falleció al volante de la furgo, como un kamikaze, la bala de uno de los policías de Arasaka atravesó la luna y su cabeza. La furgoneta chocó contra otros vehículos en la pista. Del interior de la misma, salió como pudo otro PJ, fusil de asalto en ristre, que quiso interceptar a Glasses en su carrera a distancia larga, pero...el dado le dió una bonita pifia, y su ráfaga alcanzó el vehículo de maletas de sus compañeros, destrozando la pierna del conductor amigo. La cosa se complicó muchísimo. Tan sólo, el cyber bestia del grupo, logró finalmente encaramarse a los patines del helicóptero ya despegando con Glasses dentro, y con una proeza de fuerza y arietes hidráulicos lo chocó contra la pista, consiguiendo el ansiado maletín. Después de semejante fiesta descabellada de despropósitos, no fui muy cruel en la huida, y no quise sacar artillería pesada de Arasaka en la pista de aterrizaje, los pobres habían perdido a 2 de los suyos.

RESOLUCION

Si los PJ's han conseguido el maletín de Glasses Pentium, tendrán en su manos un modelo Arasaka Jetsetter blindado (PDE 10, CP 30) con cierre inteligente (dificultad de seguridad electrónica nivel imposible) con cápsulas de ácido en caso de forzar el sistema para destruir el contenido, y trampa de gas Nachtjagger al abrirlo a la fuerza (tirada de TCO difícil o inconsciencia 6D10+10 minutos) (ver Chromebook 2 pag. 21). Si Pentium sigue vivo cuando los PJ's recuperan el preciado portadocumentos, un interrogatorio de dificultades entre difícil y muy difícil, según como lo planteen los PJ's, puede servir para que cante la contraseña.

Una vez tengan el maletín, recibirán una llamada a sus teléfonos celulares, es Coyote Corps, da a los PJ's unas coordenadas en algún sitio en medio del desierto de Sonora, y una hora, las 21:45.

Si los PJ's no pueden abrirlo, o Glasses ha muerto... Coyote Corps sería un buen lugar donde llevar el maletín, o a algún profesional del underground que cobraría un dineral por el trabajo, unos 5000€\$ (si los PJ's andan tiosos, puedes improvisar algunas quest secundarias con los Orloff, por ejemplo, o con los grupos racistas de Phoenix, o con los Phoenix Ashes, como robos de datos, atentados en sedes de zaibatsus, ataques a pandillas rivales, robo de un vehículo blindado con dinero o material sensible... Phoenix es toda una mina para eso).

El caso es que el maletín, contiene en su interior acolchado, un pequeño cubo rectangular, que cabe en la palma de la mano, de alguna fibra traslúcida que deja ver en el interior un líquido denso de color negro con brillos azulados. En los costados, de unos 5 cm de altura, hay varias pestañas, filamentos, jumpers, leds, y micropuertos de aguja para nanofibra. Ahí dentro, flotando en millones de clústers líquidos, flota la parte de un cifrado general de información encriptada y partida que espera reunirse con otros 2 iguales que siguen agarrados al esqueleto de fibra orbital y carbonita de la androide 4N174. La info encriptada, y aparentemente inservible, de ese dispositivo, al unirse con la que hay en el resto del sistema hardware del sinth, encajará como un puzzle para que los mejores netrunners y chupa datos de la Coyote Corps puedan dotarlo de significado de nuevo y conseguir al fin las coordenadas de la ubicación de Mente Maestra, sea un hacker una IA o lo que sea. El misterioso cliente de Coyote Corps lo quiere.

Aquí puede surgir una encrucijada. ¿Se creerán los PJ's que los Coyote Corps les han implantado cápsulas de gas nervioso e irán como corderitos a entregar todas las piezas de 4N174? ¿O se creerán que es un farol, o no, pero desafiarán a la Coyote Corps y huirán con las piezas?

QUE DEBERIA PASAR?

No es un farol, los PJ's sí tienen implantada una cápsula con suero nervioso en su hipotálamo. O al menos los Pjs que llevan sobreviviendo en la campaña desde su encuentro con los Coyote al abandonar el búnker de Meseta Dulce (NMX). Puede que parte de los PJ's se hayan incorporado nuevos a la campaña (en mi caso particular, tengo 2 nuevos jugadores desde la partida de Dungeons & Cyborgs), o que hayan tenido que crear nuevas fichas de personaje si los anteriores han caído en un tiroteo de viernes noche.

Así que igual deciden huir de los tentáculos de Coyote Corps.
Pues bien, arbitro, si quieres, puedes improvisar una búsqueda del técnico o informático más adecuado para que ensamblen a 4N174, pero no te dejes las meninges tampoco. Pronto intercederemos en sus destinos como másters todo poderosos.

Coyote Corps dará con ellos tarde o temprano, porque, ¿recuerdas ese momento de realidad virtual en ésta misma partida en la que todos despiertan dentro de unos tanques amnióticos? Pues es buena excusa para que Coyote Corps les haya inyectado una dosis de suero con nanobots, capaces de pulsar el botón de off de sus corazones, afectar magnéticamente a sus implantes, y dar señal GPS a Coyote Corps de sus ubicaciones.

Si los Coyote Corps tienen que ir detrás de los Pjs por Arizona, se mostrarán muy disgustados, podrían castigar a los PJ,s extirpándoles quirúrgicamente algunos aumentos y remplazándoselos por simples repuestos biológicos de cultivo clonario. A parte de un buen rapapolvo y de extinguir sus cuentas bancarias.

Si por el contrario los PJ's son obedientes (o temerosos) y acuden a Coyote Corps con 4N174, el grupo paramilitar de Black OPS y piratería en general, se mostrarán satisfechos e incluso revelarán cierta info a los PJ's...info con la que comenzará la próxima partida

PERSONAJES NO JUGADORES Y ENEMIGOS

NOMBRE: CLASSES PENTIUM

INT	10	CABEZA	TORSO	BRAZO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I
REF	9	1	2-4	5	6	7-8	9-10
TEC	8	12	24	24	24	24	24
FRI	8	N. SALVACION			MTC		
ATR	6	6			2		
SUE	5	HABILIDADES					
MDU	5	INTERFACE-6. SISTEMA-6. PROGRAMAR-8. SEG.INFORMATICA-7.					
TCO	6	MECANICA-5. CIBERTECNOLOGIA-6. MATEMATICAS-5. PERSUASION-					
EMP	9	5. DISFRAZ-6. INTERPRETAR-5. PILOTAR GIRO-3. CONDUCIR-3.					
		MOTO-3. ATLETISMO-2. A.CORTA-3. SUBFUSIL-3. PELEA-2.					
		C.A.CUERPO-2. MERCADO-3. MATEMATICAS-5					

EQUIPAMIENTO Y AUMENTOS:

MINI UZI. MICRO DARDOS DE AGUJA (GAS NERVIOSO). TODO EL SOFTWARE DEL MERCADO. ZETA TECH PARRALYNE IMPLANTADO. CHALECO ANTIBALAS. TEJIDO DERMICO COMPLETO. ACCESOS NEURONALES. ZOCALO DE CHIPS. MANO MODULAR. SCANNER TECNICO. PISTOLERA OCULTA. GRABADOR DIGITAL AUDIO/VIDEO, PANTALLA TIMES SQUARE Y LCD OPTICA. TELEOPTICOS. MICROOPTICOS. PIERNAS CIBERNETICAS BLINDADAS CON REAL SKIN. LANZA AGUJAS OCULAR.

INFORMACION Y TRASFONDO:

GLASSES PENTIUM ES EL MEJOR ESTAFADOR DE ARIZONA ACTUALMENTE. UN HACKER DE PRIMERA, SIN GONIERNO, PATRIA NI BANDERA. SOLO LOS CHIPS DE CREDITO. MAESTRO DEL DISFRAZ Y DEL ENGAÑO, ES REALMENTE COMPLICADO SEGUIR SU RASTRO.

NOMBRE: SPUTNIK

INT	2	CABEZA	TORSO	BRAZO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I
REF	3	1	2-4	5	6	7-8	9-10
TEC	10	28	28	38	38	38	38
FRI	9	N. SALVACION			MTC		
ATR	1	14			6		
SUE	6	HABILIDADES					
MDU	9	C.A.CUERPO-7. PELEA-7. A.CORTA-6. FUSIL-7. A.PESADA-6.					
TCO	14	TAEKWONDO-4. CIBERTECNOLOGIA-4. P.AUXILIOS-5. MECANICA					
EMP	0	BASICA-5. SISTEMAS-3. PILOTAR GIROS-3. PILOTAR					
		EMBARCACION-2. INTIMIDAR-7. CONDUCIR-5. RESISTIR DOLOR-6.					
		ATLETISMO-5. ESQUIVAR-5. PROEZAS DE FUERZA-5.DEMOLICION-3					

EQUIPAMIENTO Y AUMENTOS:

TEJIDO DERMICO COMPLETO, INJERTO MUSCULAR Y OSEO, NANOCIRUJANOS, AMPLIFICADOR DE IMAGEN, ENLACE ARMA INTELIGENTE, MEJORA DE PUNTERIA, ANTIDESLUMBRANTE, TERMOGRAFO, RADAR, ESCUCHA AMPLIFICADA, CIBER PIERNAS CON ARIETES HIDRAULICOS, FIBRAS DENSAS EN BRAZOS, ARTICULACIONES REFORZADAS, PIES PRENSILES, ESCUDO DE MICROONDAS IEM, TALON CLAVETEADO, LANZAGRANADAS INCORPORADO EN BRAZO IZQDO., BLINDAJE FACIAL, BLINDAJE TORSO, POTENCIADOR KERENZIKOV, ELEVADOR DE ADRENALINA, AGALLAS, FILTROS NASALES, REACTORES EN LAS PIERNAS Y PLANEADORES RETRACTILES (MAXIMUM METAL DE R. TALSORIAN GAMES PAG. 87), GAP-A MILITECH, GRANADAS DE FRAG, ACIDO Y HUMO, PISTOLA ARMALITE 44.

INFORMACION Y TRASFONDO:

UN CIBERPSICOPATA DE MANUAL. UNA MOLE DE METAL SIN OFICIO NI BENEFICIO QUE HA PERDIDO LOS CABALES Y ES UN JACK EL DESTRIPIADOR CROMADO DE LAS ZONAS DESFAVORECIDAS DE LA URBE. TODO MATERIAL EX SOVIETICO DE CONTRBANDO.

NOMBRE: LUDOVIC ZIDANE

INT	9	CABEZA	TORSO	BRAZO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I
REF	4	1	2-4	5	6	7-8	9-10
TEC	7	12	18	12	12	12	12
FRI	9	N. SALVACION			MTC		
ATR	8	6			2		
SUE	6	HABILIDADES					
MDU	6	ARREGLO PERSONAL-6. SEDUCIR-8. VESTUARIO-7. PERSUASION-7.					
TCO	6	MERCADO-5. SISTEMAS-3. MATEMATICAS-5. A.CORTAS-3.					
EMP	10	CONDUCCION-3. CULTURA-5. PELEA-2. ADVERTIR/NOTAR-6. BUSCAR					
	4	LIBROS-6. JUDO-2. BAILAR-2. INTERPRETAR-4.					

EQUIPAMIENTO Y AUMENTOS:

TEJIDO DERMICO COMPLETO. ANALIZADOR QUIMICO. AUDIOVOX. BIOMONITOR. TECNOPELO. CONEXION CIBERMODEM. CONEXION DATATERM. IMPLANTE SEXUAL STUDD. BLINDAJE SUBCUTANEO TORSO. ANALIZADOR DE VOZ. DETECTOR DE MICROFONOS. RADIO SEGURA. ESCANER DE RADIO. AMPLIFICADOR AUDITIVO. CODIFICADOR. DETECTOR DE RADAR. PISTOLA LIGERA DAI LUNG

INFORMACION Y TRASFONDO:

UN YOUNG DE LA CANADA FRANCOFONA, CRIADO EN EUROPA, CON SIMPATIAS POLITICAS HACIA LA ALEMANIA SOBERAISTA DEL 4º REICH. LE GUSTA FINANCIAR PEQUEÑOS GRUPOS TERRORISTAS DE NEOCONFEDERADOS EN LOS ESTADOS SUREÑOS DE EEUU.

NOMBRE: TIBURON

INT	8	CABEZA	TORSO	BRAZO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I
REF	6	1	2-4	5	6	7-8	9-10
TEC	10(7)	23	28	30	30	23	23
FRI	9	N. SALVACION			MTC		
ATR	1	14			6		
SUE	3	HABILIDADES					
MDU	9	CUERPO A CUERPO-6. SUBFUSIL-5. FUSIL-4. A.CORTA-8.					
TCO	14	A.PESADA-3. ATLETISMO-7. ESQUIVAR-7. CAPOEIRA-7.					
EMP	1	CONDUCCIR-5. SISTEMAS-4. ABRIR CERRADURAS-5. INTIMIDAR-6.					
		INTERROGAR-8. DEMOLICION-4. EVADIRSE-6. ARMERIA-6.					
		P.AUXILIOS-5. ADVERTIR/NOTAR-6. RECURSOS-3. VESTUARIO-5.					

EQUIPAMIENTO Y AUMENTOS:

TEJIDO DERMICO COMPLETO. NUDILLOS METALICOS. COLMILLOS. AGALLAS. PIES PALMEADOS. BIO CIRUGIA ZOOLOGICA DE TIBURON. BRAZOS CIBERNETICOS CON ARIETES HIDRAULICOS. SONAR. ANTITOXINAS. MANO MARTILLOS.DETECTOR DE RADIACION. RADAR. LANZADARDOS EN BRAZO IZQDO. SUMINISTRO DE O2 INDEPENDIENTE. SENTIDOS DESARROLLADOS. BLINDAJE SUBCUTANEO TORSO Y CRANEAL. INJERTO HUESOS Y MUSCULOS. ELEVADOR DE ADRENALINA. PANTALONES ANTIBALAS. GABARDINA BLINDADA PESADA. PISTOLA PESADA ARMALITE. PISTOLA MUY PESADA COLT. MUNICION PERFORANTE. MONOKATANA KENDAICHI. DARDOS ALUCINOGENOS

INFORMACION Y TRASFONDO:

UN MATON PROFESIONAL. EL GUARDAESPALDAS DE LUDOVIC ZIDANE. UN TIPO CURIOSO, CON CIRUGIA ZOOMORFICA DE TIBURON, CON UNA ENORME BOCOTA CON CIBERCOLMILLOS, UNA ALETA EN MEDIO DEL CRANEO, LA CARA CHATA Y DE TONO AZULADO. UN FREAKY ASESINO.

CYBERPUNK 2020 (R. TALSORIAN GAMES) // DESERT CHROME CAPITULO 7 - PHOENIX SUN

NOMBRE	INT	REF	TEC	FRI	ATR	SUE	MOU	TCO	EMP
SEGURATA	3	4	9	9	5	7	4	10	6
CABEZA	TORSO	BRADO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I	N.SALUACION	MTC		
12	174	12	12	12	12	10	4		
HABILIDADES: BOXEO-6. C.A.CUERPO-7. A.CORTAS-6. ESQUIVAR-6. RESISTENCIA DOLOR-4. INTIMIDAR-6. VESTUARIO-3. BAILAR-1.									
EQUIPO/AUMENTOS: CHALECO KEVLAR BAJO SMOKING. TONFA. TASER.									

NOMBRE	INT	REF	TEC	FRI	ATR	SUE	MOU	TCO	EMP
PUNK	3	3	7	8	5	4	7	6	4
CABEZA	TORSO	BRADO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I	N.SALUACION	MTC		
0	14	14	14	20	20	6	2		
HABILIDADES: FUSIL-2. SUBFUSIL-4. A.CORTAS-4. PELEA-5. C.A.CUERPO-4. CONDUCIR-3. MOTO-3. ABRIR CERRADURAS-4. MOVERSE EN LA CALLE-6. SUPERVIVENCIA-3. RASTREAR-3. FALSIFICAR-2. QUIMICA-1. FARMACIA-1. INTIMIDAR-3. SEGURIDAD ELECTRONICA-1.									
EQUIPO/AUMENTOS: 1D20 DE PUNTOS DE HUMANIDAD A REPARTIR EN IMPLANTES COMUNES OPTICOS, ARMAMENTISTICOS Y ESTETICOS.									
CHAQUETA BLINDAJE LIGERO, PANTALON ANTIBALAS, PISTOLA MILITECH, SUBFUSIL MAC14, MONOCUCHILLO KENDAICHI									

NOMBRE	INT	REF	TEC	FRI	ATR	SUE	MOU	TCO	EMP
POLICIA	6	3	8(6)	8	6	4	8	8	4
CABEZA	TORSO	BRADO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I	N.SALUACION	MTC		
25	25	25	25	25	25	8	3		
HABILIDADES: FUSIL-5. C.A.CUERPO-5. SUBFUSIL-5. A.CORTA-5. A.PESADA-3. CONDUCIR-3. MOTO-3. CONDUCIR GIRO-3. MOVERSE EN LA CALLE-2. AUTORIDAD-2. INTERROGATORIO-4. PERSUASION-4. ESQUIVAR-4. PARAR-3.									
EQUIPO/AUMENTOS: METAL GEAR COMPLETO. FUSIL FN RAL. PISTOLA STERNMEYER 35. SUBFUSIL HM&K. TONFA. TASER. ESPOSAS INIBIDORAS DE MICROONDAS HEMP. GRANADAS MICROONDAS. FUSIL MICROONDAS. PISTOLA DE DARDOS AVANTE. DARDOS SOMNIFEROS. FUSIL PELOTAS DE GOMA. BOMBAS DE HUMO. ESCUDO ANTIDISTURBIO (+10CP Y 7PDE)									

NOMBRE	INT	REF	TEC	FRI	ATR	SUE	MOU	TCO	EMP
Clon Jefferson	6	9	5	6	5	5	7	9	4
CABEZA	TORSO	BRADO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I	N.SALUACION	MTC		
19	24	12	12	24	24	9	3		
HABILIDADES: arma corta 3 // fusil 4 // subfusil 4// pelea 3// arma pesada 3// esquivar 3 // conducir 3 // cacuerpo 4 //									
EQUIPO/AUMENTOS: tejido dérmico completo, chaleco antibalas, pantalón antibalas, casco de acero, armamento a discreción del DJ									

- Partida de rol para ambientaciones Cyberpunk o distopías cifi en futuros cercanos como Sprawl o ShadowRune.
 - Reglamento empleado de Cyberpunk 2020 de R. Taslorian Games
 - Autor: A. @sharowdanser Méndez (twitter) para www.naufragio.net sin exclusividad y de forma no lucrativa
 - Capitulo 7 para la campaña "Desert Chrome" . 2017
- La historia no deja de ser una ficción, como una novela, un guión o un tebeo. La ficción aquí relatada no aboga en ningún caso por la violencia, la homofobia, el sexismo, la apología de las drogas o la delincuencia y el desacato a la autoridad. Es sólo ficción.