

## REDNECK CYBORGS



**INFO PARA EL ARBITRO**

La partida tendrá lugar en Patagonia, un recóndito paraje de Arizona, entre cañones rocosos. Los PS's llegan aquí siguiendo la pista de una de las piezas que le faltan al armazón metálico de 4N174, para saber qué demonios lleva dentro en sus circuitos que es tan importante y lo quiere todo el mundo.

Los PJ's van a encontrarse un, aparentemente, tranquilo pueblo de supremacía blanca, aburrido y monótono.

Pero en realidad, se trata de un pueblo de paletos endogámicos y caníbales, que durante toda la partida intentarán engañar a los PJ's o sorprenderlos para sedarlos o reducirlos y llevarlos al sótanos de la mansión del pueblo.

Claro está, la mansión colonial sureña estilo SXVIII, tiene unas instalaciones tecnológicas al más puro estilo Resident Evil con Umbrella, con el patriarca majadero de turno, que efectivamente es un científico majadero, que desea aumentarse a sí mismo gracias a un armazón o exoesqueleto que él mismo ha diseñado, y para el que necesitaba una de las piezas de 4N174 que ha obtenido en una puja virtual.

Así que DJ, intenta sedar o reducir a tus PJ's mientras recorren el pueblucho. Si no lo consigues (yo no conseguí encerrar a todos en la mansión, solo a alguno separando al grupo, cosa que tuvo su gracia, uno de los PJ's perdió una pierna intentando salir del SOTANO, y etc, etc...), no te preocupes, deja que la partida fluya como surja. A mi, mis PJ's, me la prepararon fuera de lo esperado, volando por los aires la gasolinera del pueblo y convirtiéndose en un blanco móvil para todos los rednecks. Un despropósito. Pero muy divertido. La mansión casi es demolida hasta sus cimientos...no era mi idea...pero fue la suya. Así que , suerte con el arbitraje amigo!!

**AUTOVIA 82**

Los datos GPS de los Revenant indican como destino de uno de los pujadores que hubo en la cyber subasta de piezas de 4N174, Patagonia, en la 82 hacia el sur, es un inicio en la búsqueda de los Pjs. Es una zona rocosa de cañones, una trampa natural de piedra roja y rastros. En su ruta hacia el destino, un camión militar verde oscuro, con unas estrellas pintadas a

brocha amarilla en puertas y capó se dirige hacia los Pjs de frente, dando el claxon y emitiendo un mensaje por un megáfono:

**“Aquí el sheriff de Patagonia, detengan los vehículos para un control rutinario”**

**QUE DEBERIA PASAR?**

El camión lleva al Sheriff Templeton y a un ayudante civil, Ricky Nolan. En el interior del camión, bajo la lona verde, viajan cinco paletos armados más, una panda de rednecks cerca de la mutación por radiación, armados. Esto es algo que los Pjs no deben saber, a no ser que afirmen prestar atención a sensores o implantes disponibles, y que te será útil, arbitro, si los Pjs tuercen mucho la situación.

El Sheriff, un tipo robusto, bien uniformado, con su sombrero de cowboy y sus gafas oscuras en un rostro barbudo que recuerda a Abraham Lincoln, es una persona de modales marciales, castrenses, le gusta hablar en imperativo y que le obedezcan. Su ayudante, es un paleta gordo con cara porcina embutido en un peto vaquero y botas mal atadas. El sheriff hará bajar del vehículo a los PJ's, los mareará la perdiz con preguntas de donde vienen, a donde van, que hay en el maletero, por qué van armados, llevan drogas, etc, etc, etc... Interpretalo hexasperante y hostil. Su intención es en primer lugar requisar las armas a los Pjs dentro de la jurisdicción de Patagonia, con lo que se quedará contento si lo logra. Los Pjs pueden pensar en ocultar armas o similar, haz las tiradas oportunas de cacheo y percepción por parte del sheriff. Es probable que intentes empatizar con alguna habilidad con él, ponlo en un nivel muy difícil y solo #difícil si hay algún policia en el grupo.

Si los PJ's se niegan a colaborar, serán perseguidos por el camión, hasta ser neutralizados con rifles inyectores con somníferos (tener en cuenta munición perforante y un alto poder narcótico con resistencias de salvación -10).

Si el sheriff se siente amenazado durante el cacheo, clavará dosis de narcóticos a mano en los PJ's a modo de ataque cuerpo a cuerpo.

Y si toda la situación se desmadra, recuerda que el objetivo del Sheriff es desarmar a los PJ's o sedarlos, pues a tope con la cuadrilla de paletos oculta en el camión.

Si pese a todo los PJ's optan por la supervivencia violenta y salen victoriosos, cuando lleguen a Patagonia, pónselo todo en su contra, con un caluroso recibimiento paleta.

PD: En caso de que el grupo acabe sedado, pasate directamente al Rancho Mc Neil

**PATAGONIA**

Un reducto rural post atómico en un valle en medio de una zona de cañones. Parece un escenario de un western futurista, a lo Bravestar o Serenity.

Y que extraño..alguna onda de corta frecuencia parece interferir con los terminales de detección y conexión wifi de los forasreos.

**Recordemos claramente el objetivo de los PJS, encontrar una pieza del 4N174, para eso han llegado a Patagonia. La población son unos rednecks radiados, con ciertas tendencias canibales e hiper religiosas algo distorsionadas. Una comunidad a lo “los chicos del maíz” con familias a lo “texas Chainsaw Massacre”. Granjeros endogámicos del siglo XXII en el tercer**

**mundo radioactivo. Gente hosca, que les mirarán mal, darán pocas respuestas o ninguna, y con tendencia a la violencia si se les incomoda demasiado, interprétalo así todo lo que puedas. Pueblo pequeño, infierno grande, como dice el refrán.**

**Recuerda que en Patagonia, las situaciones para que los Pjs sean sedados, se desmayen o los knockeen son muchas, para pasar a su encierro en el rancho Mc neil.**

**No voy a añadir ningún mapa, no hace falta recordar mis lamentables habilidades artísticas, y pegar una hoja de cuaderno escaneada con unas casas mal pintadas, daría pena. A continuación dejo los lugares que yo considero de interés que debería tener el pueblo, y adminístralos en tu propio mapeado como desees.**

- **ESTACION DE SERVICIO:** Una vieja gasolinera con apenas un surtidor en frente de una casucha art de co años 50. Hay una pick up ford azul con una jaula con tres pitbulls ladrones en la cajeta, un paleta musculoso está llenando el depósito mientras suena a todo trapo la música country en su coche con las ventanillas bajadas. En el asiento del copiloto, una chavala flaca con la parte de arriba de un bikini y unos shorts vaqueros hace guarrerías con un chicle. Lo mastica obscenamente sin quitarle ojo a los Pjs. En la tienda despacha una gorda con una camiseta 5xl de una marca de galletas, pantalones cortos de basket y chanclas nike. Apenas hay unos cuantos licores caseros, bolsas de snacks deshidratados, conservas y una colección de revistas amarillas. En una esquina, a modo de cabina telefónica, hay un terminal red público.

El paleta macarra es un tipo tonto, agresivo y celoso. La chavala, su novia, una golfa a la que le gusta provocar. Si se sucede alguna situación proclive, mete a los Pjs en un lío breve, y si no se da la situación, intenta provocarla.

Ten en cuenta también que la terminal pública online está pinchada, los paletos se han encargado de cargarla de spyware. Una tirada de conocimiento de sistema #normal se lo hará advertir a los Pjs, para que sepan, que cualquier movimiento en la red que hagan, está siendo vigilado por alguien en el pueblo.

- **EL KINKY BANJO:** Una cafetería art de co de los 50 vieja y demacrada. La música country suena en la gramola digital, dos camareras uniformadas a lo Tommy Mels en



la barra, una plancha humeante apesta a grasa mientras se chicharran hamburguesas y perritos, unas cuantas mesas con paletos .... Un ambiente cargado, aceitoso y hostil.

Mal sitio para hacer interrogatorios. La clientela es muy irritable y si se sienten molestos, un mensaje de celular al primo y al cuñado para que se planten con sus rancheras en la puerta en unos minutos.

Las camareras, sosas, cambian de cara y registro menos que Charles Brownson, pero dan un mínimo de palique, confuso, escueto, pero lo dan. Siempre insistirán en servir algo a los forasteros. Cualquier cosa que pidan...viene envenenada con un potente alucinógeno y somnifero. Puede que los Pjs intenten usar alguna habilidad empatica para sonsacarles algo, será difícil y lo único que pueden saber a cerca del objetivo de los Pjs es que

**“a cerca de piezas y tecnología, solo hay un taller en patagonia, el taller de Ronald Avery”**

una tirada de Percepción humana difícil si es que los Pjs se lo proponen, podría hacerles darse cuenta de que ocultan malas intenciones, e igual consiguen librarse de ser envenenados si piden algo en la barra.

Si los Pjs se van sin pedir algo en la barra, algún paleta o dos, se levantarán de las mesas, y sorprendentemente se mostrarán hospitalarios, pidiendo a los Pjs que no pueden marcharse de patagonia sin probar el Corny Milk Shake del kinky Banjo, ni su hamburguesa especial, que acepten incluso la invitación por su parte o herirán su sentimiento de la hospitalidad sureña. En esta situación, una tirada de percepción humana normal alertará a los Pjs del gato encerrado. Una tirada empática normal servirá para no ofender la hospitalidad de los paletos tramposos.

Muchas veces los Pjs son curiosos en demasía y les gusta meterse donde no les llaman. Quizás les de por explorar el edificio al completo. Si miran por la parte trasera, hay unos cubos de basura y una furgoneta refrigerada aparcada. Hay una entrada trasera al kinky banjo.

La furgoneta, difícil de abrir la cerradura, o difícil de puentear si desean arrancarla. En su interior de carga hay algo que acojona a los Pjs, dos cadaveres masculinos en gallumbos, llenos de escarcha, y uno femenino,

Los cubos de basura tienen bolsas de basura, cucarachas y ratas. Si los Pjs superan la arcada y desean cotillear las bolsas, solo encontrarán restos de cocina y huesos . Una tirada fácil intelectual, o de biología les hará sospechar que son huesos humanos.

La Puerta trasera a la cocina está cerrada desde fuera, es poco resistente pero difícil de forzar. Si lo consiguen, y son disimulados, podrán asomarse tras un pequeño pasillo recibidor, a la cocina, un cuchitril de azulejo azul cian con muebles grasientos donde hay un paleta en delantal con una sierra mecánica despiezando lo que a todas luces es un cuerpo humano. Todo salpica sangre como un gheiser rojo. Otro paleta con delantal, mete partes anatómicas en la trituradora y saca carne picada. Semejante espectáculo de “delicatessen” obliga a los Pjs a tener que superar una tirada de Frialdad o cordura muy difícil, si la fallan por <10 vomitarán alertando de su presencia a los cocineros. Si fallan por >10, desmayo automático. Si resisten, jarana!! Bang, bang!

- CARAVANAS: Las rulots son, quitando algunas viejas granjas y casas, las viviendas de los rednecks por aquí.
- OFICINA DEL SHERIFF: Una vieja edificación años 50 con un porche muy de

western barato. Hay una pantalla LED sobre el tejadillo, que da noticias climatológicas y muestra videos didácticos de como ser un buen ciudadano, interpretados por actores baratos. También muestra los rosotros de ficha policial de algunos de los delincuentes buscados por los ranger en Arizona, todo tipo de pandilleros sacados de Mad Max.

De la puerta cuelga un atrapa sueños indio. El interior es una oficina que huele a cerrado, con unas cuantas botellas de cristal de cerveza vacías en el alfeizar de la ventana, taquillas de metal atiborradas de papeleo y la mesa del Sheriff, con su ordenador y unas cuantas geodesias decorativas a modo de pisapapeles. El Sheriff mecanografía en el teclado holográfico de su terminal moderno mientras masca tabaco.

Detrás hay un par de celdas, una está vacía y en la otra hay un afroamericano con rastas, en gayumbos y camiseta blanca de tirantes que al ver entrar a los forasteros grita

**“Eh...Eh!!! Joder, sacadme de aquí o largaros echando hostias de éste infierno!!”**

El sheriff le lanza una taza que se hace añicos contra los barrotes y le espeta

**“O te cayas de una puta vez drogata cabrón o te corto la polla y te tapo la boca con ella!! ¿oíste?”**

Suficiente para amedrentar al preso.

Si los Pjs fueron mansos con el Sheriff en la carretera 82, serán, relativamente bienvenidos a la oficina. Si el Sheriff sobrevivió tras un enfrentamiento violento, desde luego vamos a tener jaleo aquí y según el sheriff los vea entrar desde su mesa, pulsará un botón rojo y una alarma comenzará a sonar por el pueblo desde la megafonía exterior de la comisaría. Un ejercito de paletos intentará reducir a los Pjs.

Si el sheriff murió en la 82, esto no estará vacío, un policía diferente, con sus pintas de cowboy, nariz aguileña, gafas de lectura y dentadura podrida, alto y nervudo, algo tartaja pero igual de cabrón que Templeton, éste es el Agente Lucas. Tratará de atender a los forasteros de forma fría, distante y calculadora, y si hay pío de que están infringiendo alguna ley, tratará de arrestarlos y encerrarlos. ¿Qué para que los quieras a los Pjs en una celda? Primer rancho en bandeja...envenenado, al rancho Mc Neil, O incluso te dan algún buen plan de fuga y os lo pasáis bien un rato extra en la partida con la que preparen.

Si los Pjs pueden moverse aquí con libertad...¿Qué puede haber de interesante en la comisaría? Un par de taquillas con armas reglamentarias, tonfas, pistolas pesadas budget arms, fusiles de asalto militech ligero, municiones, y rifles inyectores. Algún chaleco antibalas también.

¿Qué mas? En un arcón blindado de cerradura digital ( difícil y resistente) las pertenencias requisadas de los Pjs si es que eso ocurrió en la carretera 82.

Ya conocemos a los Pjs, quizás, si se ven a solas con el Sheriff, o agente, y confiados, igual intentan reducirle por sorpresa, y hacer quién sabe qué en la comisaría. Bueno, importante que una tirada de Advertir o percepción normal, les hará darse cuenta de que la comisaría está videovigilada desde 4 ángulos. ¿Qué reducen al Sheriff? Vale, al salir de la comisaría estarán rodeados por una docena de paletos con fusiles de caza y sus camionetas.

El preso, si consiguen intimidad para hablar con él, responde al nombre de Steve Lacousien. Es un transportista de origen haitiano que fue interceptado por el camión del sheriff en la carretera

mientras intentaba colar en Arizona un cargamento de tabaco y cerveza corona de extraperlo desde Méjico. Asegura que los paletos del pueblo están chiflados, que hacen misas de mierda a lo ku kux clan , cuelgan a la gente en el cadalso y cuando están ya tiesos en la sogá, los comienzan a despellejar como un rulo de kebab y se pegan unas barbacoas tremendas en la plaza. Un puto pueblo de paletos caníbales. Que suelen reverenciar o le permiten hacer los honores a un viejo que vive en el rancho más grande pasados los maizales. Un puto viejo en una silla de ruedas turno motorizada, debe ser el tipo más importante de éste jodido pueblucho de pesadilla.

- **CADALSO:** En la plaza del boulevard principal, y único, de esta ruina de pueblo, hay un cadalso con tres horcas de las que cuelgan tres esqueletos junto a la bandera de Los estados Confederados y la de Arizona. Aquí el sheriff se toma la justicia en serio,

Una tirada de cultura general fácil permitirá a los Pjs, si su intelecto no llega por sí mismo o su capacidad de atención a la historia tampoco, que esa bandera confederada no es oficial en Arizona, va en contra de la política del gobernador McGyver. Esta gente son separatistas a favor de los neoconfederados, racistas como mínimo.

Una tirada de Biología normal, dará a lso Pjs la pista de que esos huesos están muy limpios pero poco tostados, o han sido desollados minuciosamente, o a esos huesos no les ha dado el sol más de unos días. Muy incoherente.

- **MAIZALES:** Amplios campos de maíz transgénico Monsanto. Dan ganas de ponerse a correr entre mazorcas, pero...¿y si luego no encuentras la salida? Que mal rollo. Asoman unos cuantos espantapájaros aquí y allá. Y varios drones de regadío y jardinería sobrevuelan los campos.

Si a los Pjs les da por patearse los maizales, es un momento ideal para que algún paleta con una vara eléctrica los knockee y los deje k.o. De una buena descarga, entre mazorcas.

- **GRANERO:** Un viejo granero clásico. Parece vacío.

Una tirada de advertir o percibir fácil, hará escuchar a los Pjs unas voces, unos jadeos y gemidos, si trepan unos grandes fardos de heno , al otro lado, en un esquinazo del granero, pillan in fraganti follando a una jovencita de coletitas rubias y pezones rositas, cabalgando extasiada sobre un joven granjero musculoso de anticuado peinado a tazón y bigotillo incipiente de comadreja. Si los Pjs hacen notar su presencia, la pareja, ruborizada, se desengancha, pero tras el susto inicial, y sin pudor, ella afirma seguir muy cachonda, y que 3 pollas son mejor que una, y él tiene una idea parecida con las miembros del grupo de PJ. Ofrecen una orgía paleta en le granero.

Si los Pjs no toman protección anticonceptiva, hay un 35% de que contraigan una ets que en el plazo de 3 días generará tal escozor en sus órganos afectados que perderán 1 punto temporal en reflejos y otro en Empatía, hasta que sean tratados.

Mientras se da lugar la orgía, que típico, la furgoneta del padre paleta con los hermanos mayores de la pequeña Peggy Sue. Si los Pjs deciden copular, y no superan una tirada de advertir o percepción normal, no escucharán el ruido del motor. Si lo oyen y frenan la gang bang , quizás les de tiempo a estar medio preparados a la entrada del padre y sus hijos predilectos cagándose en lo más santo

escopeta en mano, Si no lo Oyen...sorpresa absoluta y la espalda, culetazo en la nuca y a dormir en medio del polvo.

- **CENTRAL SOLAR:** Un recinto de placas solares, vallado (puerta con candado frágil pero difícil de forzar y un sistema de videovigilancia). Es la principal fuente de energía de Patagonia
- **CENTRO EOLICO:** Cuatro enormes molinos de viento modernos para energía eólica.
- **DEPÓSITO DE AGUA:** Un enorme depósito
- **TALLER DE RONALD AVERY:** Un taller mecánico años 50, con una pila de neumáticos en la puerta, carteles de Michelin, texaco, Pirelli y Ford. Ronald Avery es un paleta musculoso de metro noventa, cara cuadrada, tabique roto, siempre en su sempiterno mono lleno de grasa y una lata de cerveza de contrabando en la mano y una llave inglesa en el bolsillo.

Si los Pjs estiman, o se les ocurre, o les han chivado en el pueblo, que el lugar indicado para buscar piezas mecánicas o tecnológicas es el taller, bueno... Aquí hay un tractor en reparación, una cosechadora aparcada, una pick up sin ruedas, y un par de motos de cross en reparación. Lo más moderno es un dron de regadío también en reparación.

Ronald es un tipo agrio y zafío, analfabeto aunque habilidoso con las herramientas, Sus precios son caros, y no le gustan los cotilleos. Sin embargo, le gusta beber. Nunca rechazará una buena cerveza, o licor. Si los Pjs deciden beber con él, han de superar una tirada de salvación que añadirá un -1 a cada lata o nuevo trago, para no caer borrachos perdidos en sueño. Si consiguen emborracharle, tras seis rondas de licor, con una tirada de empatía fácil lograrán cotilleos a granel. Ronald se le soltará la lengua hablando de la supremacía aria, la pureza de la sangre y la endogamia Mc Neil desde antes de las bombas, de su fe en Dios, del gran Abuelo Mc Neil, líder espiritual y salvador de la comunidad en las horas bajas de hambruna con su dieta medicinal, y sobre todo, que si alguien tiene acceso a la mejor tecnología en Patagonia, ese es el abuelo Mc Neil. Su estado de salud es muy malo y todo el pueblo invierte dinero en conseguirle las mejores herramientas médicas y los mejores implantes para alargar su longevidad, porque él es el pastor de Patagonia.

Ronald, irá dando la información con cuenta gotas, poniéndole el cebo a los Pjs en al caña con cada chupito o lata, así que dales toda la información descrita, pero intenta que no dejen de beber, hasta que todos caigan desmayados. Si los Pjs se desmayan con la borrachera, despertarán resacosos en el rancho Mc Neil

- **GRANJA FORESTER:** Una vieja granja de ganado, pero apenas hay un par de vacas viejas muy afectadas por la radiación. El viento hace dar vueltas un molinillo chirriante frente a una camioneta oxidada con las ruedas pinchadas. El sitio parece



muy desatendido.

Si los Pjs deciden investigar, a parte de un edificio abandonado, con cuadros familiares de gusto colonial, mal pintados en las paredes, muebles desconchados, y un horrible papel pintado en las paredes... Puedes informarles de un granero cerrado con candado. El candado es medianamente resistente y difícil, aunque la puerta, de madera, tampoco aguantaría muchos impactos. En el interior, hay herramientas de granja variadas, y un alambique casero, una vieja bañera, y los cacharros caseros en bronce, latón y hojalata que conforman el scalextrix de tubos y decantadores viejos para llenar garrafas de un horrible sucedáneo de whisky muy peleón. Hay varias garrafas llenas en un rincón.

**RANCHO MC NEIL**

Pasados los maizales hay una gran propiedad, el rancho Mc Neil, coronado por una enorme antena pintada de roñoso blanco y rojo.

Tiene una valla de madera baja que recorre el perímetro y una entrada principal con un cartel del que cuelgan herraduras y pone "MC NEIL"

**QUE DEBERIA PASAR?**

El rancho es el kit del cotarro en la partida, aunque espero hayamos improvisado de forma divertida en las escenas y lugares descritos anteriormente. Todo lleva siendo expuesto para que con suerte, los Pjs despierten ya dentro, sin saber donde están, en el SOTANO del rancho Mc Neil. Pero si eso no ha ocurrido y han escapado a tus garras... siempre pueden llegar desde fuera. Si llegan desde fuera, toda la familia Mc Neil se comportará como el resto de aldeanos, herméticos, o peor, ya que se invitará a los Pjs a abandonar sus tierras, bajo la segunda enmienda, y alegando estar sin invitación en propiedad privada. Así que o se obedece, o se es sigiloso, o se entra con violencia y alevosía.

Sin embargo, desde dentro, cuando los Pjs empiecen a recorrer el rancho, todo irá más por sorpresa a favor de los Pjs, ya que la familia Mc Neil no esperará que los "pavitos de acción de gracias" hayan salido de su mazmorra.

La pieza de 4N174, la placa base, ha sido montada e insertada en una especie de Dregnauth o armadura de combate. Lo describiremos más adelante, y es lo más parecido al final boss. Tendrán que recuperarlo del mismo ensamblaje del enemigo.

No añado mi propio mapa de la mansión, dadas mis escasas cualidades pictóricas.

Podéis encontrar varios mapas en internet, aunque os voy a añadir algunos ejemplos sacados de PINTEREST.

Una mansión sureña, es una mansión sureña, tendrá un montón de habitaciones inservibles como la sala de té, la lavandería, la alacena, cocktelería, gimnasio, sala de juegos, cuarto de las escobas, dormitorios, comedor, etc...

Sí es importante tratar de dividir la mansión que usemos en 2 ó 3 partes, siendo imprescindible un SOTANO y opcionales una planta nivel y o una planta superior.

En el sótano añadiremos algunas habitaciones importantes e improvisaremos otras vanales.

Haremos lo mismo en la planta nivel, o si queremos que sean un total de 3 con una superior, haremos lo dicho en al superior, convirtiendo la nivel o intermedia, en un laberinto de habitaciones donde sorprender a los PJ's con paletos errantes.

Como anunciábamos antes, el objetivo continuado de los sucesos anteriores es que los Pjs despierten en una sucia habitación del SOTANO. Ya hayan llegado aquí de uno en uno o a la vez, si ocurre así, despertarán en ropa interior, unos encadenados del techo, como jamones, y otros en sillas, atados de pies y manos.

Que piensen que hacer, les puedes facilitar la posibilidad de rasgar las cuerdas con algún gancho, saliente, una colección de cuchillos en la pared, una sierra eléctrica (rota esos sí, no queremos locos corriendo por el rancho con ella) en una mesa...lo que sea en el decorado para que rasguen sus

cuerdas con una tirada normal de la característica o habilidad correspondiente, ya que están atados en sillas, y si fallan, pum, batacazo al suelo.

Si hay PJ's listillos con miembros aumentados, unas cuerdas no serían anda para ellos, pues eres el árbitro y el mundo imaginario es tuyo, ponemos un inhibidor de frecuencia microondas en al habitación, a ver si se creen que los paletos son tontos.

Una vez desatados, que busquen cualquier hierro o cosa para forzar las cadenas de sus compañeros con un abrir cerraduras fácil y poco resistente .

Mientras todo ocurre, haz que el pomo de la puerta gire en alguna ocasión, para que teman que alguien va a entrar, que se preparen, y cuando lo estén, que oigan una voz desde fuera

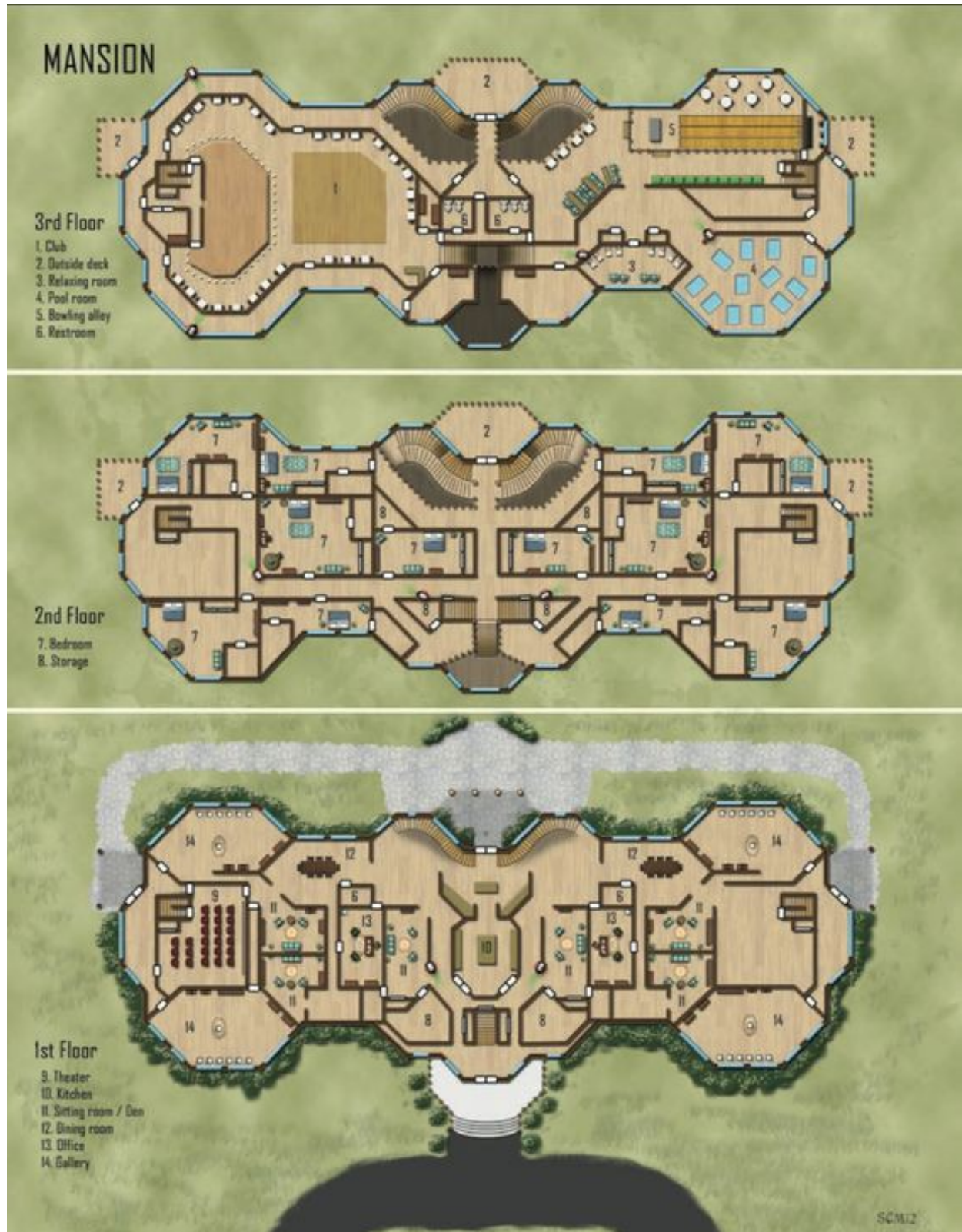
**“Me olvidé la llave Má, ¿dónde está? Quiero ver la cena”**

la puerta de la habitación está cerrada, pueden forzar la cerradura normal, o esperar a ver si alguien la abre y hacer una emboscada, o vete a saber que se les pasa por la cabeza.

Sobre todo, ya llegados aquí, que fluya la historia.











## HABITACIONES CLAVE DEL SOTANO

- **LABORATORIO MEDICO:** Una puerta cerrada impide el acceso a la habitación, tiene doble cerradura y es blindada (forzar muy difícil y resistente). El interior es una especie de garaje o laboratorio médico, es difícil de saber. Hay muchas herramientas en mesas y estanterías, algunas son quirúrgicas, otras son mecánicas. Hay un cuadro réplica de la clase de anatomía de Rembrandt en la pared de papel pintado, y una urna criomédica vertical, un tubo conectado a un ordenador médico de soporte que da pitidos de las constantes vitales de una especie de bruto mutado y ciclado en su interior una especie de megaculturista de piel hepática que flota en gajumbos con varios tubos y viales.

Si los Pjs miran tras el cuadro de RembrandT, encontrarán un display informático difícil en seguridad electrónica. Si lo sabotean, se abrirá una compuerta secreta con una caja fuerte difícil abrir cerraduras. Si se falla el sabotaje del display más de 3 veces, se activa un protocolo de emergencia. La puerta blindada de la habitación se cierra de nuevo automáticamente siendo esta vez muy difícil abrirla desde dentro, y comienza a salir gas tóxico de unos fumigadores en el techo. El gas provoca 1D4 puntos de daño por turno a no ser que el jugador disponga de una máscara de gas o implante respiratorio, hasta provocar la muerte.

Una tirada de advertir difícil descubrirá una rendija de respiración tras unas bombonas de oxígeno en la pared, con una tirada normal de fuerza o proezas de fuerza, pueden ser arrancadas, y es una vía de escape que da al sótano,

En la caja fuerte hay una tarjeta credichip de 2000€\$, un monóculo de precisión (¿el trasto ocular de Vegeta y los Saiyans de Dragon Ball? Pues eso) no compatible con casco que suma +2 a las habilidades de armas de fuego, un maletín de nano cirugía (contiene tres inyecciones hidráulicas con nanosuero, son máquinas microscópicas que reparan tejido o huesos sacando a un paciente del área mortal en el acto hasta crítico y capaces de reparar el daño o deterioro físico en 5 horas de reposo absoluto), un botiquín con 5 inyecciones de adrenalina, una pistola ligera Budget con 30 proyectiles en una caja, un llavero que es una patita de conejo (+2 puntos de suerte), una llave (copia del dormitorio familiar) y unos documentos médicos (una tirada muy difícil de diagnosticar enfermedades o biología revelarán que son apuntes acerca del estado celular cambiante del joven Troy McNeil, un chico de 12 años con mutaciones óseas y musculares mastodónticas).

Respecto al equipo de criomedicina con el bruto dentro, una tirada muy difícil de tanque criogénico permitirá a los Pjs interpretar los datos médicos del paciente, frenar y desconectar al paciente, o incluso despertarlo. Se trata de un niño varón, cercano a la pubertad, con mutaciones del tejido muscular,

Si lo despiertan...¿para qué? Menuda idea, el pequeño Troy intentará estrangular a los intrusos. Si lo desconectan y le dan una muerte dulce...una cosa menos de la que preocuparse luego.

- **LABORATORIO DE DROGAS:** Un laboratorio casero, hay varios bidones de plástico azul con productos químicos, un par de bañeras forradas con plástico negro llenas de química, con unas mangueras, una mesa de laboratorio casero con mecheros

bumsen, decantadores, una placa de cocinar eléctrica y otros utensilios, y otra mesa con paquetitos de lo que parece algún derivado de meta anfetamina, una pasta de color marrón claro.

Los PJ's de aquí solo pueden sacar de provecho droga. Aunque igual se les ocurre prenderle fuego ¿Te imaginas una explosión en el sótano? ¿Un incendio que se propaga por el rancho? ¿Toda la familia Mc Neil como loca en un hormiguero ardiendo con los PJ's dentro? Mola

- **PARITORIO:** Lo que parece ser un paritorio, una habitación poco higiénica con una cama con columpios para las piernas, una camarera quirúrgica ensangrentada con bisturís, forceps y otros cucharones, toallas sucias.
- **LABORATORIO DE FECUNDACIÓN:** una sala con cinco incubadoras conectadas a un equipo informático médico, ahora mismo hay dos bebés prematuros y algo mal formados, vivos, en un par de incubadoras, inocentes.
- **CUARTO DE JUEGOS:** Una habitación de papel pintado con motivos infantiles, moqueta, hay un montón de juguetes infantiles por el suelo, cubos de construcción, cochecitos, naves espaciales, pelotas de goma... Hay un par de cunas vacías y un parque infantil con barrotes de colores. En el parque hay un niño en pañales, tiene las piernas de alambre, frágiles, la cabeza grande y abombada, con un ojo desmesuradamente grande y la boca torcida en una extraña mueca con unos dientes de leche asomando. Mira a los Pjs mudo, sin preocuparse.

Es el pequeño Bartolomew Mc Neil, que no es tan bebé como parece, es un adulto mal formado con síndrome de bebé, pero es totalmente consciente de que lo que tiene delante, son fugitivos del festín. Se mantendrá callado, y más adelante, si los Pjs no le hacen nada, veremos a ver que pasa.

- **CUARTUCHO:** Un trastero con maniqués siniestros, cajas llenas de cosas viejas, estanterías con revistas y libros reventados. Hay una escalera hacia arriba, pero entre la puerta y la escalera, en medio del trastero, en un sofá viejo están sentados dos paletos viendo una vieja tele de tubo en una mesilla frente a ellos. Tienen una escopeta apoyada en el sofá.

Son los vigías del sótano, a fin de cuentas, ellos creerán tener a unos prisioneros en el sótano a no ser que los Pjs hayan montado mucho escándalo por los pasillos hasta llegar aquí, porque entonces, igual ya los han alertado por los pasillos del sótano.

- **SALIDA EXTERIOR:** un cuartucho con muebles viejos cubiertos de sábanas amarillentas. En el techo hay una trampa encadenada. Es la típica trampa de película americana de la casa sureña, que suele dar al jardín directamente por un lateral o la parte trasera de la fachada de la casa. La cadena es gruesa y resistente, y el candado resistente y muy difícil. Forzar la cadena con herramientas normales requiere una tirada muy difícil de FUE.

Si los Pjs lo consiguen, según se encaramen allí y salgan al exterior, a la que asomen un poco por allí, el hocico de varios perros de presa rabiosos en su cara igual les hace caerse para atrás, en el patio trasero justo están las casetas de perros, tres pitbulls en un recinto vallado.

Salir del recinto vallado en caso de que los Pjs le echen valor contra los chuchos, es una tirada de abrir cerraduras fácil para una puertecita fina en la valla, o escalar la valla fina de metro setenta fácil también.



## **PLANTA PRINCIPAL Y 0 SUPERIOR**

Las ventanas, por si los Pjs preguntan y se les ocurre que pueden salir del rancho así por las buenas, están rejadas por fuera.

Suelo de madera crujiente que dificulta las tiradas de sigilo, paredes mohosas y con humedades, con papel pintado despegado pasado de moda.

Lámparas que parpadean y zumban.

Ratones que corretean en emdrio del pasillo, un gato negro que las persigue maullando...

Una casita acogedora vaya.

Ve sorprendiendo a los Pjs con paletos de vez en cuando, según requiera la situación, o ponles algún paleta entretenido en sus que haceres para que le esquiven si no desean luchar, etc...

La puerta de entrada y salida del rancho es una puerta blindada con cerradura (imposible) y display electrónico (muy difícil). El Porche de madera al otro lado, es un mirador, cenador, con una mesita de jardín y un sofá balancín.

- **SALON DE CAZA:** Un salón casoso, con sillones y sofás estampados de cachemir, cabezas de animales en las paredes, un ciervo, un coyote, un armadillo disecado, una chimenea con aves disecadas y sobre la chimenea en una madera de trofeo una escopeta recortada Sternmeyer (vacía).
- **BIBLIOTECA-CINE:** Una biblioteca, con muebles repletos de libros de anatomía, medicina, biología, caza, antropología, zoología, etc... Hay también un proyector, una pantalla y cuatro butacas.  
Para empezar, si los Pjs superan una tirada de advertir o buscar normal, encontrarán una tarjetita magnética de ID como marca-páginas de uno de los libros.  
A parte, si les da por poner el reproductor, se proyectará un video-docu informativo con mucho grano y rodado al más puro estilo familia feliz americana. En él aparece un hombre joven, bien vestido pero casual, barba clara y gafas, presentando a su encantadora esposa perfecta que sabe cocinar pastel de arándanos, y a su casi infinita prole de 12 niños, niñas y adolescentes. Excelentes deportistas y estudiantes brillantes claro. El tipo se presenta como Esteban Mc Neil, y suelta una charla pedante a cerca de las enfermedades genéticas, congénitas, la pureza del ADN etc, etc....
- **COCINA:** Una cocina cara, isla con fuegos eléctricos, encimeras de piedra auténtica,

campana extractora , muebles viejos pero de madera auténtica.... Sobre la mesa hay varias campanas de aluminio protegiendo algunas viandas.

Es un buen sitio para armarse con cuchillos.

Si los Pjs destapan las campanas, el menú es dantesco, cabeza humana con manzana en boca, asada y barnizada en salsa, casquería humana con patatas fritas y guarnición de mazorcas de maíz con mantequilla...repugnante. Tirada muy difícil de Frialdad para no desmayarse, si se falla por 5, vomitona y -3 REF durante 10 asaltos.

Momento ideal para sorprender a los Pjs en la cocina con algunos paletos.

- **DESPACHO:** una puerta cerrada con un display de seguridad (Una tirada difícil de seguridad electrónica, un fallo implica una alarma silenciosa, y los Pjs serán sorprendidos por paletos de un momento a otro) . Al otro lado hay un despacho, la bandera sureña confederada preside una mesa con un terminal, varias carpetas, un tintero bañado en oro, la botella de bourbon, el humidificador de puros, un par de butacas, estanterías con libros de historia y enciclopedias.

La puerta, se puede abrir con la tarjeta magnética ID que está de marcapáginas en un libro de la biblioteca/cine.

Seguramente a los Pjs les apetezca investigar aquí.

Los cajones del despacho no tienen nada, aunque quizás una tirada de percibir difícil revele a los Pjs un sobre pegado con celo al culo de un cajón. El sobre contiene otra tarjeta magnética ID.

Si los Pjs consiguen hackear la contraseña del equipo informático , difícil en seguridad electrónica, podrán usar o simular, el terminal para infiltrarse en el sistema con netrunning si quieren, o no.

La red local de la mansión es una BBDD de 4 CPUs, muro datos de fuerza 7, seguridad de puertas de acceso de nivel 7, varios programas demonio alta gama, mucho software anti personal, poco rastreador, bastante defensivo.

Si los PJ's sacan algo de provecho puede ser mapa de la mansión y el pueblo, datos médicos al respecto de las investigaciones del doctor Bill mc Neil y sus ancestros, accesos de apertura de puertas domotizadas de la mansión, archivos de audio de memorias y bitácoras médicas, ubicación del taller de alta tecnología en el silo de cereales, registros de la compra de una pieza de tecnología punta en una subasta digital hace unos días, control de drones de seguridad, etc...

- **TROFEOS FAMILIARES:** Una sala con cuadros familiares, destaca uno enorme de un hombre con barba clara y gafas retratado con bata de médico, poniéndose unos guantes, pone Esteban Mc Neil 1989. Hay otra serie de cuadros familiares, parecen ir en orden, y a medida avanzan los retratos más feos son los Mc Neil, más deformes e infames, más Red Necks.



- **RECIBIDOR SUPERIOR:** Hay un recibidor, con macetas mustias y unos bustos familiares de mármol polvorientos . Una puerta blindada cerrada corta el recibidor. Tiene un lector de tarjetas y un teclado numérico.

La puerta del recibidor, separa una zona de la planta superior de otra que será ya la final y más importante, cuyas habitaciones imprescindibles describiremos más adelante.

Podemos prepararlo como el acceso a una tercera planta también, como explicábamos al principio.

El display se activará usando la tarjeta del despacho de la planta B, y una vez encendido hay que pulsar un código, hackearlo es de dificultad máxima, imposible, pero los Pjs lo han leído en alguna parte, quizás. Es 1989, la fecha de nacimiento de Esteban Mc Neil. Adelante!



- **ARMERÍA:** Una puerta blindada con un display de voz (necesita la voz del doctor Mc Neil, quizás los PJ's encuentren algo por ahí o tengan los ciber implantes necesarios).  
En el interior hay una armería decorada con banderas confederadas, un maniquí con el uniforme sureño de la guerra de secesión, varios muebles para armas con sables, mosquetes viejos de colección, y a destacar un par de Kalashnikovs a-80, Dos Uzi miniauto, una escopeta Arasaka, una monokatana kendaichi, y una metralleta pesada Gatling.
- **ESTUDIO:** Una puerta cerrada (normal y de resistencia doméstica). Al otro lado hay un estudio. Una mesa de delineante lleno de planos en DINa2 milimetrado, una pizarra digital con apuntes y diseños a medias... Todo parece un esquema de un exoesqueleto, mecha o armadura de combate personalizada de alta tecnología. Sobre la mesa hay reglas, rotuladores, y un pequeño reproductor de audio MP9. Si los Pjs reproducen el MP9 oirán grabaciones varias con notas e ideas para la construcción de un pequeño dregnauth con transmisión neuro nerviosa al piloto. Todas comienzan con una voz carrasposa que dice **“Soy el profesor Bill Mc Neil, fecha XXX, “apuntes del proyecto”**.  
Una de las grabaciones es interesante , habla de que por fin ha encontrado la placa base con tecnología suficiente para su “Techno Yo”. En otra grabación narra por encima como ha conseguido comprar la placa base en una subasta de la red profunda y salir por los pelos de un sabotaje de piratas informáticos durante la subasta en una sala de realidad virtual privada.



- **QUIRÓFANO:** Un quirófano medio en buen estado, limpio, material esterilizado, con varias neveras de refrigeración de órganos y crio cultivos de ojos, pulmones, un hígado, riñones.... Flotan y palpitan en suero dentro de sus tubos, con varios viales conectados. Una pizarra de luz con varias radiografías. Un ordenador médico mantiene los equipos en buen funcionamiento.  
Una tirada normal de manejo de tanque criogénico o de conocimiento del sistema desde el ordenador, podría permitir a los Pjs sacar algún órgano en perfectas condiciones, sin dañarlo.
- **SALON MASON:** Una puerta blindada cerrada (dificultad máxima, imposible, y blindada y de gran grosor) con un display de reconocimiento ocular (igual los PJ's se han encontrado algún ojo cultivado por ahí).  
El interior es un salón masón neoconfederado. Hay una bandera neo confederada con el compás y la escuadra dibujadas. Los Pjs notan en el acto como varias videocamaras les miran de arriba a bajo desde cada esquina de la habitación. De las paredes cuelgan fotos de convenciones científicas, diplomas, medallas... Hay una estantería llena de trofeos en medicina, tecnomedicina, neurología, química....  
Sobre la mesa de escritorio, hay un manojito de llaves con una tarjeta magnética colgada también del llavero (que es de la puerta de entrada y salida principal de la mansión). En una alfombrilla digital de reproducción de imagen 3D, se aparece la figura parpadeante de un hombre en traje. La miniatura de 30 centímetros se presenta como Bill Mc Neil y explica a los Pjs una parrafada megalómana acerca de su vida, obra y milagros de cómo unificar el humano y la máquina para lograr longevidad eterna y otras atrocidades genéticas para mejorar la especie humana.



## **FINCA EXTERIOR DEL RANCHO MACNEIL**

### **QUE DEBERIA PASAR?**

Si salen desde el interior de la mansión, y no mataron al horrible bebé Bartolomew, se encontrarán con un último perro guardián, el desfigurado bebé en pañales, montado en una especie de robot humanoide (recordamos el videojuego Capitán Comando), sentado en una sillita de mando parecida a una trona, con un panel, protegido por una campana de vidrio blindado. El bebé, fumando un puro dentro de la campana blindada, suelta alguna frase jocosa y abre fuego con el fusil integrado de su brazo izquierdo.

Si los PJ's llegan por primera vez al rancho desde el pueblo, no será interesante hacer que los PJ's recorran toda la mansión pro dentro ¿para qué? . Así que llegarán en medio de un festín.

Una maravillosa "barbacoa" final, A ser posible haz que les anochezca a los Pj tras sus pesquisas en Patagonia. Y en el patio del rancho, se encontrarán a todo el pueblo, unas cuantas docenas de paletos, con sus bates de baseball, algun rifle de caza o escopeta, todos

al rededor de hogueras, algunos haciendo rugir motos de cross, quemando rueda. Parece que celebran algo. Algunos garrulos, parecen genéticamente modificados, o mutados, llevan algunos cuerpos apaleados atados a palos que cargan en los hombros, como una mala película de canibales. Los cuerpos, desnudos, son como fardos, que aún respiran. Hay un paleta grande con delantal y gorro de chef haciendo sonar una sierra mecánica. Vaya espectáculo.

En este jaleo, presentales el mecha del Dr. McNeil Jr. Mientras los paletos disparan al cielo y aullan como animales.

Rave Canibal!!! Con toda la familia MC Neil e invitados pueblerinos!!!

Sacate al mecha del Dr. McNeil Jr. A unos drones, unos mutardos, y a Bartholomew Mc Neil en su armadura de combate babybot si no ha salido todavía o está vivo. Y mucho jaleo con los paletos.

Permite a los Pjs improvisar con el entorno que les hemos preparado, con gratitud, esto es un juego de rol, no va de quien gana, si no de pasarlo bien todos. Improvisa con todo lo que hay por aquí, cosechadora, depósito de agua, bomba de petróleo, algunas armas pesadas, las torres de alta tensión...

En el SILO, es donde el doctor Bill Mc Neil ha montado su taller bio mecánico, y donde los PJ's van a encontrar la pieza de 4N174 entre un montón de equipo de última generación.

- **BOMBA DE PETROLEO:** Una bomba de petróleo, de esas que parecen una hormiga negra que picotea el suelo. Se mueve lentamente y haciendo un ruido chirriante que rebota con eco en los cañones de forma continuada.

Una tirada de mecánica, o maquinaria pesada, normal, permitiría a los Pjs aflojar la bomba y hacer que aquello empiece a soltar crudo como un gheisher tiñiendo todo un amplia area de negro. ¡Qué buena idea prenderle fuego! ¿Qué no?

- **COSECHADORA:** Una enorme cosechadora con su rodillo al frente, aparcada junto a un montón de balas cuadradas de paja seca de maíz.

Una tirada de mecánica normal, permitiría hacer un puente y encender el cacharro, que funcionará durante los turnos que el Arbitro desee hasta empezar a echar humo y quedar muerta. Una tirada de mecánica o chapuza difícil, quizás lo arranca unos kilómetros más.

- **TORRES DE ALTA TENSION:** Hay un par de enormes torres de tensión, con unos cableados que convergen sobre una toma de alta potencia sobre el tejado de un edificio de homigón que parece un silo de maíz.

Intentar cortar los cables, que chisporroteen por ahí, podría molar ¿no?

- **DEPOSITO DE AGUA:** Un enorme depósito de agua elevado.

Derribarlo, empapararlo todo....usar los cables chisporroteantes???

- **ANTENA:** Una enorme antena metálica de colores rojos y blancos anclada tras el rancho, con una serie de antenas y radares.

Es un inhibidor de señales que afectará a dispositivos, artilugios o implantes de los PJ's a discreción del árbitro. Por ejemplo, radares, infrarojos, mejoras auditivas... No funcionarán como es debido en el grado que el Arbitro desee en todo Patagonia. Igual les da por intentar derribarlo, vete a saber.

- **GARAJE:** Un viejo garaje cerrado.  
El cierre metálico es resistente, pero está cerrado con cadena y candado resistentes, difícil de forzar, o abrir cerraduras, se puede abrir con el manajo de llaves del salón masón del rancho. El interior es un taller mecánico, con un par de camionetas desguazadas y unas cuantas cajas con armamento, banderas sureñas confederadas, revistas porno y cajas de cerveza. A destacar habrá algunas armas pesadas con munición limitada, algunas granadas, unas cuantas bolsas de ropa de caza con protecciones pesadas en su interior, antibalas de cazador, o metal gear de camuflaje.... Decide cuan generoso eres Arbitro, que los Pjs puedan equiparse.
- **GRANERO (POLVORIN) :** Una vieja caseta de madera y ladrillo cerrada.  
La puerta está cerrada con candado resistente y difícil, o se abre con el manajo de llaves del salón masón del rancho. Es un almacén con varios bidones azules de plástico con productos químicos, garrafas de combustible, unas cajas de fuegos artificiales con la pegatina 4 de Julio, algunos cartuchos de dinamita (20). Todo un polvorín.
- **RECINTO DE GANADO:** Un recinto de ganado sin reses, con algunas jaulas de ganado y básculas de pesaje etc. En alguna de las jaulas, lo que hay no son vacas...son personas!!! Desnudas y con grilletes.
- **JAULA DE LOS PERROS:** Una jaula de reja metálica con varios pitbulls malviviendo, con garrafas de agua sucia, cuencos, suciedad.  
En el interior de la jaula, hay la típica trampilla de película americana de la casa sureña, que suele dar al jardín directamente por un lateral o la parte trasera de la fachada de la casa. Tiene una cadena es gruesa y resistente, y el candado resistente y muy difícil . Forzar la cadena con herramientas normales requiere una tirada muy difícil de FUE.
- **SILO DE MAIZ:** Un edificio de hormigón beige, alto y estrecho, con una puerta metálica blindada con su display de seguridad electrónico.  
La puerta es muy gruesa y resistente y boicotear el display con seguridad electrónica es muy difícil. Lo abre la tarjeta magnética del despacho masón del rancho.

El interior es un silo vacío, reconvertido en una especie de taller, con unos andamios con algunos anclajes y brazos de robots de cadena de montaje, de una altura de dos plantas, con una especie de mecha o gran robot anclado, con una “cabina” que es un tubo criogénico, donde hay un viejo arrugado desnudo, flotando en un líquido anaranjado con burbujas, un montón de vías y cables, y múltiples reflejos de holopantallas en el vidrio. Es el Dr. Mc neil Jr. El “Boss” final. El mastodonte metálico saldrá triunfante de su silo en el momento que el Arbitro estime oportuno, a ser posible, después de que los Pjs hayan tenido que explorar o salir de la mansión del rancho si no han sido capaces de sabotear la idea de la partida en algún momento.

Del interior del silo saldrán también algunos pequeños drones “tocapelotas” cazadores, con armas inyectoras con ciertos dardos e incluso boleadoras de red.

En el interior del taller, junto a los andamios de mecánica robotizada hay un equipo informático grande, con varios monitores y terminales. Una tirada de conocimiento de sistema fácil, permitiría a un PJ encontrar una pieza conectada al equipo, una placa base muy avanzada, reconocible como la que pertenecía al androide 4N174, es lo que vinieron a buscar aquí.

## ENEMIGOS Y PERSONAJES NO JUGADORES

### NOMBRE: SHERIFF TEMPLETON

INT	6	CABEZA	TORSO	BRAZO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I
REF	7	1	2_4	5	6	7_8	9_10
TEC	5	20	20	20	20	20	20
FRI	7	N. SALVACION			MTC		
ATR	4	9			3		
SUE	4	<b>HABILIDADES</b>					
MDU	4	FUSIL • 6 // PELEA • 4 // CAC • 5 // CONDUCIR • 6 //					
TCO	9	INTERROGAR • 4 // ARMA CORTA • 6 // ARMA PESADA •					
EMP	6	2					

#### EQUIPAMIENTO Y AUMENTOS:

CHAQUETA Y PANTALONES ANTIBALAS, CASCO NYLON BAJO EL SOMBRERO COWBOY, PISTOLA PESADA, MACHETE, TASSER, FUSIL MICROONDAS

#### INFORMACION Y TRASFONDO:

EL SHERIFF CORRUPTO DE UNA PEQUEÑA POBLACION RURAL, CANNIBAL Y SECTARIA

### NOMBRE: BABY BOT (PEQUEÑO BARTOLOMEW MC NEIL)

INT	6	CABEZA	TORSO	BRAZO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I
REF	7	1	2_4	5	6	7_8	9_10
TEC	4	15	25	25	25	25	25
FRI	6	N. SALVACION			MTC		
ATR	2	6			2		
SUE	6	<b>HABILIDADES</b>					
MDU	8	PELEA • 4 // CAC -4- // ARMAS PESADAS • 3 // FUSIL					
TCO	6	• 4 // APAC • 5 // INTERPRETARR • 6 //					
EMP	3						

#### EQUIPAMIENTO Y AUMENTOS:

APAC CASERA BABYBOT MC NEIL (PDE GENERAL POR MIEMBRO 10), FUSIL MILITECH INTEGRADO B.DCHO, PUÑO SIERRA INTEGRADO B.IZQDO., ESCUDO MICROONDAS,

#### INFORMACION Y TRASFONDO:

UN BEBE QUE FUMA Y LEE PORNOP MONTADO EN UNA ARMADURA DE COMBATE? ES DE LOCOS



**NOMBRE: DREAGNOUTH DEL DOCTOR BILL MC NEIL**

<b>INT</b>	10	<b>CABEZA</b>	<b>TORSO</b>	<b>BRAZO D</b>	<b>BRAZO I</b>	<b>PIERNA D</b>	<b>PIERNA I</b>		
<b>REF</b>	5 • 10	1	2_4	5	6	7_8	9_10		
<b>TEC</b>	10	X	35	35	35	35	35		
<b>FRI</b>	7	<b>N. SALUACION</b>			<b>MTC</b>				
<b>ATR</b>	2	3			1				
<b>SUE</b>	2	<b>HABILIDADES</b>							
<b>MOU</b>	2	PELEA • 6 // ARMAS PESADAS • 5 // CIBERNETICA •							
<b>TCO</b>	3	8 // P.AUXILIOS • 7 // DIAGNOSTICO MEDICO • 8 //							
<b>EMP</b>	5	BIOLOGIA • 7 // CULTURA GENERAL • 8 // SISTEMAS •							
		9 // PROGRAMAR • 8 // ELECTRONICA • 6 // MECANICA							
		• 7 // APAC • 6 //							

**EQUIPAMIENTO Y AUMENTOS:**

APAC BIOMECH (PDE GENERAL POR MIEMBRO 20) , GRAN SIERRA MECANICA B.IZQDO, BARRET ARASAKA LIGERO B.IZQDO, ESCUDO MICROONDAS, RDAR, TODAS LAS VISIONES Y AUDICIONES, TERMINAL DE CONEXION CELULAR,

**INFORMACION Y TRASFONDO:**

EL HEREDERO DE UN TERRIBLE LEGADO MEDICO DEDICADO A UNA CONTINUACION GENETICA DE LA ESPECIE, O MAS BIEN, DE SU FAMILIA, COMO METODO PARA ALCANZAR LA INMORTALIDAD O LA PLURALIDAD.

<b>NOMBRE</b>	<b>INT</b>	<b>REF</b>	<b>TEC</b>	<b>FRI</b>	<b>ATR</b>	<b>SUE</b>	<b>MOU</b>	<b>TCO</b>	<b>EMP</b>
PALETO	2	8	3	6	3	5	7	8	1
<b>CABEZA</b>	<b>TORSO</b>	<b>BRAZO D</b>	<b>BRAZO I</b>	<b>PIERNA D</b>	<b>PIERNA I</b>	<b>N.SALUACION</b>	<b>MTC</b>		
0	5	5	5	5	5	8	3		

**HABILIDADES:** FAMILIA-4 // PELEA-3 // CaC-4 // FUSIL- 4 // ESQUIVAR-3 // SUPERVIVENCIA-3 // MECANICA BASICA-2 // CONDUCIR-4//

**EQUIPO/AUMENTOS:** BATE DE BASEBALL, LLAVE INGLESA, HACHA, ESCOPETA DE CAZA, FUSIL DE CAZA, CHAQUETA DE CUERO, PANTALONES DE CUERO.

<b>NOMBRE</b>	<b>INT</b>	<b>REF</b>	<b>TEC</b>	<b>FRI</b>	<b>ATR</b>	<b>SUE</b>	<b>MOU</b>	<b>TCO</b>	<b>EMP</b>
PERRO	2	7	1	4	1	6	8	6	1
<b>CABEZA</b>	<b>TORSO</b>	<b>BRAZO D</b>	<b>BRAZO I</b>	<b>PIERNA D</b>	<b>PIERNA I</b>	<b>N.SALUACION</b>	<b>MTC</b>		
0	0	0	0	0	0	6	2		

**HABILIDADES:** MORDISCO - 4 // ATLETISMO - 5 // ESQUIVAR - 3 // RASTREAR - 8

**EQUIPO/AUMENTOS:**

<b>NOMBRE</b>	<b>INT</b>	<b>REF</b>	<b>TEC</b>	<b>FRI</b>	<b>ATR</b>	<b>SUE</b>	<b>MOU</b>	<b>TCO</b>	<b>EMP</b>
TROY / MASTODONTE	2	10	2	10	1	1	10	10	1
<b>CABEZA</b>	<b>TORSO</b>	<b>BRAZO D</b>	<b>BRAZO I</b>	<b>PIERNA D</b>	<b>PIERNA I</b>	<b>N.SALUACION</b>	<b>MTC</b>		
15	15	15	15	15	15	10	4		

**HABILIDADES:**CaC-6 // PELEA-6 // ESQUIVAR-6 // ATLETISMO-6 //

**EQUIPO/AUMENTOS:** INJERTO OSEO, INJERTO MUSCULAR, NANOSERVOS CIRUJANOS, TEJIDO DERMICO, ARIETES BIOLÓGICOS EN BRAZOS Y PIERNAS

<b>NOMBRE</b>	<b>INT</b>	<b>REF</b>	<b>TEC</b>	<b>FRI</b>	<b>ATR</b>	<b>SUE</b>	<b>MOU</b>	<b>TCO</b>	<b>EMP</b>
Drone aereo	1	10	1	1	1	1	10	6	1
<b>ARMAZON</b>	<b>ARMA</b>	<b>MOTOR</b>	<b>MOTOR</b>	<b>MOTOR</b>	<b>MOTOR</b>	<b>MOTOR</b>	<b>N.SALUACION</b>	<b>MTC</b>	
12	8	8	8	8	8	8	6	2	

**HABILIDADES:** subfusil 5 //

**EQUIPO/AUMENTOS:** subfusil h&k pesado , munición perforante

- 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 (twiter) para [www.naufragio.net](http://www.naufragio.net) sin exclusividad y de forma no lucrativa
  - Capitulo 4 para la campaña "Desert Chrome" . 2018
- 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.