

**TUBO CIUDAD**



**INTRO PARA ARBITROS:**

Los Pjs van a comenzar la partida con una mano delante y otra detrás en medio de quién sabe donde de Arizona, bajo un sol achicharrante, sin un sólo dollar, ni armamento, nada.

Si los Pjs van a jugar ésta partida dentro del contexto de la campaña "Desert Chrome", nos adentraremos en la introducción literaria de contexto a continuación.

Si no es el caso, y deseas jugar esta partida de forma independiente, considero que lo tienes fácil DJ, los Pjs pueden ser supervivientes de un clan nómada que ha sido mermado por una familia rival o pandilleros de la carretera, pueden haber escapado recientemente de un vehículo penitenciario, haber sufrido un accidente inesperado de vuelo, etc... Cualquier tragedia que les ponga en la tesitura de estar en medio del desierto sin absolutamente nada.

Si toman las decisiones, que tú, DJ, querías que tomasen, los Pjs deberían dirigirse a cotillear en dirección unos disparos, para llegar a una vieja estación de servicio abandonada, donde conocerán a uno de los principales PNJs de la partida, Danny.

Si los Pjs deciden hacer caso omiso a las señales que les pones en el camino, y te obligan a improvisar de más, comienza a hacerles la puñeta. ¿cómo? Serpientes de cascabel, escorpiones, moteros sodomitas, deshidratación severa... Y por arte de magia les colocas la estación de servicio con Danny en el camino (total, ellos nunca sabrán dónde en realidad tenías planeado colocarla antes de que decidiesen echar a andar desierto a dentro).

Vais despertando uno por uno, con escasos minutos de diferencia unos de los otros. Es como una horrible resaca. Algunos lo primero que hacen al abrir los ojos, tumbados, es girar la cabeza y estirar el cuello para vomitar. Acto seguido mascullan ayuda, de una forma agonizante. Hay mucha luz, blanca, huele a alcohol, de forma penetrante... y lo peor... estáis sujetos a una camilla o algo parecido. Os da la sensación de que hay alguien fuera de vuestro angulo de visión. Las correas de la camilla, se sueltan automáticamente, pero estáis hechos una puta mierda, os tiemblan los músculos, os duelen hasta las pestañas.

Comprobáis que aún tenéis algún vial clavado en la muñeca, con gasa y esparadrapo. Os comenzáis a mirar unos a otros tumbados, borrosos, todos vestidos con un mono blanco. Las camillas comienzan a herguirse de cintura para arriba hasta unos cómodos 115 grados. Y ahí está, la otra persona. Una mujer delgada, de unos 50, melena rubia, ondulada y bien peinada. Viste un jersey de cuello vuelto verde y unos pantalones de tubo beige. Encima lleva una bata blanca abierta, y sujeta un cigarrillo con esos dedos huesudos con uñas pintadas.  
**"Qué tal equipo A? El cachas, el loco, el manitas, el**

**líder...que pena que no esté el guapo. Hacía falta llegar hasta donde llegásteis? He de confesaros...que la operación ha sido una puta mierda...se ha ido al garete. ¿Quién coño os manda figonear a cerca de la identidad de un supuesto cadaver llamado...cristina? Carmen?...como era ese nombre de chamaquita? Aaah si... Carolina...Carloina Rodríguez!! Tengo entendido que Treepsmith era un buen poli. Que desde Tucson pensaban ascenderle por la gestión de su patrulla vecinal. Hubiese sido bonito. Mirad pajaritos, Carlyne solo era una de las chicas raptadas por Mente maestra para obtener cromosomas y**

*material genético sano para esa locura suya de un ejército de clones cyborg. Sólo ha reactivado hace un par de años un plan que se puso en marcha en secreto por los EEUU en los 1990. proyecto Juarez. EEUU intentaba la clonación acelerada, y el caldo de cultivo de la pobreza, la violencia y las narco guerrillas mejicanas ponían a huevo una serie de desapariciones de jóvenes de familias con pocos recursos, que iban a culpar al chupacabras antes que al zeta local. Mente maestra lo ha puesto en marcha de nuevo, solo que en 2116 encontrar mujeres fértiles en Arizona, nuevo Méjico, nevada, texas, California o Sonora, Durango o Chihuahua.... es algo más jodido gracias a la radiación atómica.*

*No tenemos ni idea de si Mente Maestra es un cowboy o una IA. El caso es que hace meses le pillamos intentando hackear al viejo McGyver (gobernador de Arizona), el viejo es una momia aumentada. Conseguimos seguir el rastro de ese icono del Donkey Kong a través de la red hasta la LAN de base Dulce , pero aquello era una ratonera virtual. El cabrón dejó fritos a dos de nuestros mejores cowboys, y al tercero le cortó la conexión de retorno para huir por un*

*nuevo túnel de gusano a otra LAN a través de la WAN. Pero al hacerlo, el hijo de puta selló aquella fortaleza virtual y activó todos los programas de defensa y virus que tenía instalados. Hideo era un netrunner cojonudo...licenciado en Tokyo...un puto genio. Consiguió rastrear la IP del gusano de escape, pero no había WAN para regresar a su cráneo, ni enviar el archivo de datos cifrados. Ni tiempo. Esa fortaleza viertual estaba llena de virus letales.*

*Así que Hideo cargó el archivo cifrado de la IP de escape de Mente Maestra en un disco duro de la LAN de la factoría de androides antes de que le frieran. Puso en marcha la cadena de montaje y creó la tapadera con los datos de la última mamá de alquiler de Mente Maestra. Carolyn Rodriguez. ¿De que podía haber muerto esa monada para que sus organos fuesen una buena tapadera? Insolación, en Nuevo Méjico el Sol pica mucho pasadas las 12 del medio día, todo el mundo sabe eso. Así que programó todo para recibir el paquetito por envío postal, con un lacito y una tarjeta de felices 16 antes de que le friesen.*

*Ese androide, tenía unas directrices cargadas, y al no disponer de router en su*

*anatomía, había que confiar en que todo saliese bien. El Androide tenía unas coordenadas sencillas, una cuneta de Nuevo México. Nosotros teníamos el resto, una ambulancia, acceso al banco de órganos de la Cruz Roja con un certificado de defunción falso....solo era un saco de huesos y órganos para la clínica de Benson, ninguna autoridad de la República de Nuevo Méjico sospecharía nada en Albuquerque. Allí, en Benson, ibamos a recoger nuestro regalo de navidad con el archivo de rastreo de Mente Maestra en su disco duro interno. Pero no se que cojones falló en aquél puto vagon de mercancías. El 4N174 activó unos protocolos de fábrica que Hideo no formateó. El 4N174 es un androide de combate joder, debió reconocer todos los sucesos del tiroteo en el tren como parámetros de comportamiento.*

*Y ahora?? vete a saber dónde coño está esa chatarra, con un archivo cifrado dentro, que podría ser la mejor pista que tenemos para dar con ese cyber maniaco de Mente Maestra.*

*El cuento, como véis, no tiene final feliz. Siguen ganando los malos. Así que hacednos un favor....no volváis a interferir. Primer aviso."*

**Es probable que algún PJ decida intentar atacar a la doctora parlanchina, pero al acercarse....la atraviesa y la imagen se pixela en el aire. Es un holograma.**

***"Muy bien gilipollas, ya no sois nadie... Os hemos creado otros certificados de defunción, se os han cauterizado las huellas digitales, se os han extraído todas las piezas dentales y os las hemos sustituido por porcelana, no somos monstruos. Se os ha inyectado una bacteria desoxirebonucleica que hace imposible el correcto análisis de vuestro ADN en los próximos...6 meses. No tenéis cuentas corrientes, ni pasaporte, ni greencard de arizona, ni nada. Y como decía antes.... solo es un aviso. No juguéis con los***

***mayores, rangers, estamos siendo generosos."***

La mujer se desvanece. Era un holograma. Y una de las perfectas cuatro paredes blancas, comienza a abrirse de par en par en vertical. Entra mucha luz, os ciega. Todo se pone en marcha, comienza a ronronear como si hubiese un gran motor bajo el suelo, o en el techo. Notáis el vértigo de estar en movimiento, y la sala comienza a inclinarse en ángulo de 45 grados. Resbaláis hasta que vuestro culo choca con el asfalto de forma incómoda y comprobáis que acaban de tiraros de un trailer

en marcha, como a basura, o como una mascota que ya nadie quiere, mientras el trailer recupera el ángulo normal y cierra su puerta en movimiento ganando velocidad. Es un camión negro de 8 ruedas, sin señas, letras ni matrícula. Genial.

No tenéis armas, ni dinero, por tener no tenéis ni bolsillos en esos monos blancos de tela fina. Sólo mantenéis vuestros implantes y mejoras. Para más INRI, el desierto se expande delante vuestra, ancho, infinito, y caluroso... muy caluroso.

Avanzáis sin saber a dónde, por el desierto. Da igual siguiendo la cuneta, confiando en cruzaros con alguien o no, o arena a través, atentos a no pisar un escorpión.

El caso es que lleváis cuatro horas andando, sin agua, muy jodidos, cuando escucháis algo... joder...estáis seguros de que eso era un disparo. Coño!! Otro...no es una automática ni de coña, se suceden de forma espaciada e individual. ¿Qué estará pasando?

Si los Pjs siguen el ruido de los disparos solitarios, pronto empezarán a escuchar también

ladridos. Poco a poco se aproximarán a una vieja area de descanso abandonada. Un bar de carretera con una estación de Shell, abandonadas. Hay varios chasis herrumbrosos, maletas abiertas desparramadas por el suelo, alguna montaña de neumáticos, escombros, etc... A escasos metros, sobre uno de los coches abandonados, véis un crío vestido con unos viejos pantalones cortos marrones, con los calcetines subidos, unos zapatos viejos, un chaleco de punto amarillo y negro que os recuerda al de charlye brown, una mochilita de Star

Wars y una máscara de gas con las orejas de Mickey Mouse. Está pegando tiros erráticos desde arriba con una pistola ligera a una jauría de perros salvajes que intentan hincarle el diente desde abajo, intentando subir por el capó cuando la pistola del infante no les atina o les asusta al tronar balas erráticas.

(Entre los escombros, los Pjs pueden improvisar armas. Encontrarán tiradas por la gasolinera herramientas del estilo martillo o llave inglesa. También palos de señal de tráfico, o tuberías de PVC. Ladrillos. )

## LA GASOLINERA:

En las proximidades de la vieja gasolinera hay varios chasis oxidados, que pueden servir como cobertura.

La gasolinera tiene dos filas de surtidores estropeados. Les faltan las mangueras y no sirven para nada, se los come el óxido.

La fantasmagórica gasolinera recibe a los visitantes con un pequeño autoservicio en mal estado y desvalijado. Las neveras de refrescos dejaron de enfriar hace mucho, las puertas de cristal están hechas añicos. Por el suelo quedan algunas revistas porno, de automoviles, de prensa del corazón del siglo

pasado... Hay algunas latas de refresco, botellas descoloridas, bolsas de snacks rancios....

Hay un mostrador con una vieja caja registradora vacía. Bajo el mostrador hay una caja fuerte ( La caja fuerte es difícil de forzar, pero no muy resistente . En su interior contiene 300 €, un montón de fichas de lavado, una pistola ligera con 20 balas a elección del arbitro, y unas llaves de vehículo, con un llavero de chevrolet.) y un bate de beisball de aluminio.

Hay un par de retretes, uno con la cerámica partida, el otro atascado de quién sabe qué (rebuscar un poco entre la

mierda, si la característica o habilidad que podamos aplicar se lo permite al jugador, les hará dar con una vieja llave entre la mierda. Encajará en la caja fuerte del mostrador.)

En la parte trasera hay un viejo almacén o vestuario, con taquillas de aluminio con uniformes marrones y blancos de gasolinero, monos de taller azules, una tartera con comida podrida sobre un banco de madera, y poco más.

Afuera, a unos 100 metros, hay un coche rodeado de perros con un niño disparando encima .Es un chevrolet Tahoe rojo, con la pintura carcomida y dos

ruedas totalmente pinchadas, hay un crío estrambótico, con un chalequito de punto como el de charlie brown, y una mascara de gas con las orejas de mickey mouse, que desde el techo del suburban dispara con poca punteria a un grupo de

cuatro chuchos radiosos, y rabiosos, que intentan subirse por el capó y el maletero, resbalando, y asustándose por los balazos errados (Si los Pjs abren el maletero del coche con las llaves, o lo fuerzan , algo de nivel normal, en el

interior encontrarán una bolsa de deporte con una equipación de Houston Rockets, una escopeta recortada con una caja de 15 cartuchos, unas ganzúas ).

### **¿QUÉ DEBERÍA PASAR?**

Si los Pjs echan un cable al niño y se deshacen de los perros, el crío apuntará desde arriba, con las dos manos en al culata, decidido pero tembloroso, y preguntará al grupo con voz hueca a través del filtro de su máscara :

***" Eh chiflados, tengo que daros las gracias o seguir apuntando?"***

Danny entra en escena (ver más info en su tabla de Pnj). Danny será el "mecenas" de los Pjs en ésta partida, o por lo menos, quien motive sus primeros pasos hacia Tubo Ciudad, ofreciéndoles trabajo. El crío ha salido de un escondrijo de huérfanos decidido a conseguir unas piezas para las máquinas que les mantienen con vida en su cueva (depuradoras de agua y de aire). Puede que eso a los Pjs les importe un carajo, que el dinero que Danny ofrezca sea poco, o incluso que sean villanos desalmados y decidan un triste final para Danny. Pues bueno... no dejes que te saboteen la partida solo pro eso DJ, cuando los Pjs se pongan a caminar por el desierto, o tarde o temprano les haces aparecer en Tubo Ciudad, o les calzas en la autopista algún chatarrero viajante, stalkers, scavengers, o lo que sea que vaya de camino a Tubo Ciudad y pueda ofrecerles algún curro indigno como guardaespaldas, y que ese nuevo alguien, tenga la necesidad de hacer negocios con un tipo llamado Rintankosky.

Si los Pjs se deciden por ser buenos con Danny, el criajo se mostrará sociable:

***"repampanos, pues que bien, estos perros llevaban ya unos 600 metros detrás mía, me los topé olisqueando un helicóptero de las fuerzas armadas del siglo pasado que hay estrellado un poco mas allá. No había nada de valor allí, excepto estos cabritos"***

El chico enfunda la pistola en su cinturón, que parece el de un antiguo super heroe o el jefe de los boy Scouts, cartuchera, cantimplora, prismáticos, ... hay más cosas ahí colgadas que en el cinturón de batman joder.

***"Soy Danny, vengo del Horfanato, es un refugio nuclear, del que claro, todavía no voy a contaros nada, nos acabamos de conocer. El caso...el caso es que me habéis sacado de un buen lío con los perros. Espera..... Sois buenos repartiendo mamporros. Quizás.... oye!! Tengo una idea. Escucharme, yo he sido elegido por ser uno de los más mayores, para ir a buscar unas piezas que nos hacen mucha falta para reparar los filtros de ventilación y depuración del agua. Son muy importantes para que sigamos viviendo como hasta ahora en el horfanato, Me dirigía al Slum de Tube City (antigua Tuba City al norte de Arizona) a ver si encontraba las piezas. Es el pueblo con mayor índice de chatarreros de Arizona Norte, un vertedero orbital, debería ser fácil encontrar los repuestos. Tengo bastantes víveres, y me he equipado bien. Mira... tengo un presupuesto ajustado, pero os ofrezco 300€\$ si venís conmigo allí. ¿Qué me decís?"***

Oye DJ, ¿y si los Pjs de repente quieren ir al Horfanato, pasando de los objetivos que les estás

ofreciendo? Fácil...se cruel.

Yo imaginé el Horfanato como un búnquer o refugio postatómico oculto en las cuevas de un cañón cerca del Colorado, donde viviría una comunidad de críos, sin adultos, a lo Mad Max y la tribu del "mañana, mañana", pero con armas de fuego. Así que si los Pjs son tan infames como para querer saquear el refugio de unos críos, vale...ok... Usaría minas en las cercanías, buenas defensas pesadas, perros de presa.... y todo lo que se te ocurre para darles un buen escarmiento. Y por supuesto, nada de botines si encima te logran arrasar el Horfanato, faltaría más.

En orden con los eventos pasados en caso de que tus Pjs vengan de jugar el capítulo III de la campaña "Desert Chrome", igual se les ocurre pasar de todo y tratar de ir a Tombstone. Pues que lo hagan y que descubran al llegar que ya no hay Tombstone. La comisaría, el KO Corral, la clínica, las pocas casuchas que daban cobijo a sus habitantes, The Cage... Todo reducido a humeantes escombros. Alguien se ha tomado muchas molestias en borrar del mapa cualquier pista con el incidente 4N174.

¿Que quieren ir a las coordenadas que consiguieron en el bunker de Dulce? Vale, a medida que se acerquen a las coordenadas, el cementerio aereo de Tucson, ves presentándoles explosiones, tiroteos, fuego, vehículos de tierra, algún helicóptero. ¿Que tienen cojones? Que empiecen a recibir disparos a muerte. Ponles en una batalla a muerte entre pandilleros Revenant y un buen puñado de clones del mayor Jefferson. Esto los ubicaría en un supuesto salto al capítulo V de la campaña "Desert Chrome"... Pero que retorcidos tendrían que ser tus Pjs, tú eres el DJ, no les dejes!!! (o sí).

Intenta hacerles entender que el único contrato en firme por un puñado de dolares, está en Tube City, de mano de un crío de 11 años llamado Danny.

Antiguamente una pequeña población de origen Navajo. En el 2116, es un Slum, un vertedero, una mega chatarrería, rebautizado así por "El tubo". Con unos 25 km cuadrados de extensión, situado entre cañones, se accede a Tube City por unos enormes viaductos de la autopista 160 que cruzan un cañón.. Aquí solo hay piedra roja, basura, mucha basura, y "El Tubo".

Una población de unos 20200 habitantes que viven del chatarreo, scavengers. Y de la siderurgia, fundiendo metal para venderlo a constructoras norteamericanas o asiáticas instaladas en las mejoras arcológicas de Phoenix. Sinceramente, Tube City (ciudad tubo) es un infierno a 45°C que recibe a través de "El Tubo" un montón de deshecho de los orbitales.

Está bien, basta de misterio. ¿Qué es "El Tubo"? El tubo es una megaconstrucción de corporaciones asiáticas que conecta directamente este triste punto de Arizona, con una estación orbital de reciclaje. Durante el 2070 Asia, Rusia, Oriente Medio y en menor medida Europa y EEUU, resucitaron la "Guerra de las galaxias" de Bush Padre y se lanzaron a la conquista del espacio más próximo. Las explotaciones de Helio 3 en la Luna generan muchos residuos y necesita de estaciones de repostaje y habituallamiento.

Por otra parte, la basura espacial desde finales de los 90 del siglo XX, la órbita terrestre acumula centenares de mini satélites y basura espacial, que constantemente es recogida y que hay que eliminar del sistema orbital. El Tubo, con el diámetro de un campo de fútbol, se alza hasta perderse de la vista en el gris del cielo, conectando con una de estas estaciones orbitales gracias a transbordadores de velocidad sónica que a match 2 comunican el suelo con la órbita. El gobierno de Arizona percibe pingües beneficios para sus arcas por permitir que las megacorporaciones asiáticas tiren aquí su basura galáctica.

A penas quedan viviendas en pie entre montañas de chatarra en torno al Tubo. Son todo chabolas construidas con restos, excepto el humo que sale de una vieja siderurgia que corona el horizonte de mierda. A los lados de las calles lo único que hay es chatarra, basura, lodo sucio, gente urgando entre los restos, recopilando metales o materiales reciclables. Algunos carroñeros llevan detectores de metales, otros urgen con palas, o a mano descubierta. La mayoría visten chubasqueros, máscaras faciales 3M, o militares de gas. Algunos se desplazan con zancos entre las toneladas de basura orgánica. Camiones con basura llegan y descargan aquí sus despojos,

procedentes de Phoenix, Tucson...y algunos incluso traen rótulos asiáticos.

En Tube City, DJ, puedes improvisar situaciones. Seguramente los Pjs busquen los típicos bares de mala muerte, o quieran ir de compras, y mezclarse un poco con los nativos.

Tube City es como una mega favela. ¿habéis visto ya Blade Runner 2049? Pues es parecido al gran vertedero de San Diego ¿O habéis leído Mona Lisa Acelerada y os acordáis de Dog Solitude? Algo así. Es una megachatarrería habitada. Como un slumb de la india multiplicado por 10. Montañas de diversos materiales, orgánicos, plásticos, metálicos, electrónicos...Fango, calles sin asfaltar con charcos de aceite y grasa y productos químicos, chavolas con piezas de metal, ladrillo, sacos de cemento... Las mejores casas son módulos de obra o rulots de camping con algunos muros de cemento levantados a mano o murallas de residuos como puertas, pedazos de conglomerados, pladur, chapa, o lo que sea. Un montón de chabolas y tenderetes con containers cargados de vigas de metal, trozos de metal sueltos, cables, chatarra variada como viejas farolas, señales de tráfico, semáforos.... Y otras más delicadas como cajas de plástico llenas de terminales móviles, tablets, ordenadores.... Hay placas de

chips, tarjetas gráficas, de audio, incluso piezas de aumentos de segunda mano, poco higiénico, una mano, un pie, unos implantes visuales externos... Todo amontonado como lo que es, chatarra, sin cuidado ninguno. Ninguna pieza da la sensación de que fuese a funcionar si pulsaseis el botón de "on".

La gente que pasea o habita en Tube Ciudad es variada, scavengers embozados en sus

ropajes polvorientos, rostros tapados por mascarar, gafas de piloto, o bandanas; basureros cubiertos por chubasqueros de vivos colores; algún grupo de neoconfederados en ruta abasteciéndose de lo que sea que quieran comprar aquí; y el único grupo de personas visiblemente armados con lanzallamas, parecen ser la autoridad, unos tipos con mandiles de cuero o monos de trabajo renegridos, con cascos de obra decorados con llamas

pintadas, son una mezcla de trabajador de la metalurgia y pandillero paramilitar. También os llama la atención grupo de orantes con pañales o andrajos naranjas y un lunar rojo pintado en la frente. No parecen hindúes, etnicamente hablando, aunque aquí todos están tan cubiertos de hollín y mierda, que vete a saber cual es la etnia de cada uno. Sin embargo, visten como brahmanes greñosos, con barbas estropajosas.

### **¿QUE DEBERIA PASAR?**

Danny, o el mecenas improvisado de turno, insistirá a los PJS a cumplir con su objetivo, buscar las piezas.

Si los Pjs siguen con Danny, el niño se descuelga la mochila, abre una cremallera y saca una lista y unos planos de montaje

***"filtros de aire...procesador del purificador de aire Ricoh...errr.... batería RY544 para purificador industrial de agua Radio-O2 de Pegasus..... "***

Danny comenzará a buscar sus piezas preguntando a tenderos, durante un rato largo tenderete por tenderete, pero le falta lo más importante, la batería del filtro de agua potable...maldición. Algunos mercaderes le han recomendado que vaya a visitar la chatarrería de Ritankoski, en el antiguo campo de fútbol.

### **¿QUE COSAS OCURREN EN TUBE CITY?**

Tube City tiene bastante vida, toda relacionada con gente sin recursos, chatarreros, bagavundos, bribones y gente de baja estofa.

Si los Pjs deciden hacer turismo puedes hacer que visiten algunos de los establecimientos citados a continuación, que se los vayan cruzando de paseo, o cruzarlos con un grupo de rateros (lo explico más abajo) o usar la siguiente tabla de encuentros para cada paseo :

- |         |  |
|---------|--|
| 1D6 . 1 | Un pequeño grupo de vacas desnutridas están colapsando una de las calles, parando el escaso tráfico y generando una cola de camiones, tuc tucs, y otros vehículos baratos terrestres. Los conductores increpan a los brahmanes hinduistas. Quizás los Pjs tomen alguna decisión que cree alguna situación jugable. |
| 1D6 . 2 | Un grupo de pequeños niños mendicantes se arremolinan al rededor de los Pjs (ver más abajo detalles de éste posible encuentro)   |
| 1D6 . 3 | Un grupo de matones orientales con malas intenciones. Les llama la atención alguna de las pertenencias de los forasteros, y tienen intención de conseguirla.   |
| 1D6 . 4 | Un grupo de forjados buscando sospechosos de algo (si los Pjs ya han tenido conflicto con la autoridad del lugar, puede ser malo).   |
| 1D6 . 5 | Vendedores de extraperlo, contrabandistas de poca confianza que ofrecen drogas, productos de primera necesidad, medicina o algun arma o munición poco habitual.  |
| 1D6 . 6 | Los Pjs sólo se cruzan con transeuntes que cargan bolas de basura de un lado para otro.  |

Si los Pjs interactúan con los habitantes de Tube City, pueden conseguir algunos rumores o datos que los hagan seguir rastros o moverse por la ciudad:

- *"Si lo que buscáis son repuestos mecánicos o electrónicos, Tuba es el lugar indicado, aquí vivimos del reciclaje. Probad en los tenderetes cerca de El Tubo o visitad a Ritankosky en el viejo campo de fútbol. Ese granuja suele hacerse con los mejores lotes, tiene influencias"*
- *"Tube City es un agujero de mierda, pero aún así el bubilo de Jimmy sabe como entretenernos. Me paso 12 horas del día con las manos dentro de la mierda, ¡Mira mis uñas!, pero si con suerte saco algo ene l casino, limpio las uñas metiendo los dedos en otro sitio...eh?...me sigues?...eh?"*
- *"El sufrimiento en esta vida es consecuencia de nuestros pecados en las anteriores. Abrazad la fe y asumid que Tube City es el purgatorio que Bishnu ha elegido para vosotros, donde limpiar vuestra alma para una siguiente mejor vida. Kali Yuga se lo dirá, mostrad vuestro respeto a la diosa"*
- *"lo ví...de verdad que lo vi...era enorme....con los ojos rojos..no tenía mano, era una cuchilla ensangrentada...y se estaba comiendo a aquella mujer, en el callejón...era El Gran Sucio, lo juro!!"*

Los Pjs pueden encontrar diferentes tenderetes en vía pública, como pro ejemplo:

**PUESTO DE ARMAS:** Un pequeño puesto montado en la parte trasera de una camioneta con zapatos de ladrillo. Atiende un tipo grandullón completamente tapado por arapos sucios, con una vieja máscara de gas en la cara de la que sale un tubo que se le enrosca por la espalda a unas botellas de buceador que lleva colgadas en la espalda. Vende munición variada y armas ligeras de baja calidad  
**Puesto de software:** Un tuc tuc con unas cajas en la zona de pasajeros, cubierto por una lona de colores. Despacha disquetes, tarjetas y chips un tipo delgaducho con unas bermudas azules raidas, el torso desnudo con varias ampozas enormes y berrugas del tamaño de un puño entre las costillas. Con la mejor sonrisa que su rostro virulento y su cresta punk verde le permiten, vende diferentes chips de habilidades, virus y programas a parte de algunas herramientas técnicas de baja calidad.

**BOUTIQUE:** Un puesto típico de rastrillo, atendido por una mujer con una falda y una chaquetilla arapientas. Bajo la falda asoma una prótesis de plástico azul por pierna derecha, bajo la chaquetilla no hay pechos, solo cicatrices, tiene un prominente bocio producto de la radiación, y una cabellera con claros que se arremolina como el pelo de una gorgona en un montón de rulos de colores. Vende protecciones de gama baja, algunas con agujeros remendados y manchas de sangre seca. También chuvasqueros cosidos con diferentes retales de plástico.

**PUESTO DE NOODLES:** Un carrito de comida callejera, una vieja de melena aspera gris, con un lunar rojo en la frente y un gorro vietnamita muy ancho, cocina noodles en el puesto.

**CLINICA:** En este ghetto de 20000 almas condenadas aún queda una pizca de humanidad. Entre las chabolas amontonadas, los vertederos improvisados en cada solar, y las casas okupadas, se levanta la vieja clínica. Un edificio bajo, no especialmente grande, en mal estado, con un par de todo terrenos pintados de blanco con una cruz roja aparcados en la embarrada puerta. La clínica, no es precisamente un hospital donde querer ser ingresado, pero hace su función. Son especialistas en enfermedades venereas, intoxicaciones, terapias desradiantes, problemas del aparato digestivo... También se atreven con algunas mejoras, principalmente respiratorias, del sistema inmunológico, extremidades, e implantes sensoriales. Por supuesto, los balazos son otra de sus especialidades.

**IMPORTANTE:** DJ, durante el paseo de los Pjs por las calles de Tube City debes incluir: **"EL LIMPIA BOTAS"**: En un rincón hay una vieja silla de peluquero, con unas cajas de herramientas en el suelo llenas de cepillos descordados y productos de colores, disolventes, ceras y tintes de kamfort. Un criajo de unos 10 años bocifera el mejor lustre a pocos dolares "Grasa de vaca para las timbos, aceite para las de cowboy, betún para las de serpiente!!!"

### **SUCESOS:**

DJ, mientras los Pjs pasean por Tubo Ciudad, podrían ser víctimas de un intento de hurto. Un grupo de niños y niñas desarrapados que se arremolinan en un instante al rededor de vuestras cinturas y rodillas. Un huracán de caritas deformes y desdentadas, envueltas en prendas deportivas raidas y desconjuntadas clamando limosna "unos dolares, una botella de agua, chicle, casquillos, media hamburguesa, lo que sea" . Los PJS de manera individual o usando un lider deberán de superar una tirada de advertir notar muy difícil o perderán de inmediato, sin darse cuenta, algunos créditos (1D20) o algún objeto a discreción del Arbitro.

Si los Pjs descubren el intento de hurto, podrán intentar atrapar al mocoso ratero con una tirada de la habilidad atlética o de reflejos que como DJ estimes más oportuno, superior a la del raterillo usando las mismas características o habilidades. Si el jugador supera la tirada, agarrará del brazo al caco en miniatura, quién pedirá clemencia "lo siento, lo siento, tengo hambre... perdón!! No me mate!!"

Si el PJ tiene piedad, puede que más tarde, los rateros le deban un favor. Si el Pj es estricto y decide darle castigo al mocoso, habrá ganado un nuevo grupo de enemigos en Tubo Ciudad.

Si por el contrario el mocoso escapa al intento de agarrón del PJ, aunque no consiga su botín, hechará a correr entre la gente y las callejuelas de la mega favela. Los Pjs pueden intentar seguirle, por las callejuelas.

Mientras niño y PJs recorren callejuelas durante algunos turnos de diversión, sus secuaces intentarán joder la marrana a los perseguidores con pequeñas trampas del estilo :

- Niños colocados a ambos lados de la calle, tras montones de basura, tensan una cuerda de nylon a la altura de los tobillos. Aplicar tiradas de percepción o advertir de dificultad media, y tiradas atléticas o de esquivar en la carrera para saltarlo una vez visto. No saltar el cable puede suponer una caída leve. El criajo corredor se perderá entre la gente y las callejuelas.

- Niños con tirachinas y tuercas, que están esperando sobre los tejados de unas chabolas del recorrido, apuntando desde hace un rato, como francotiradores, disparan una tuerca a cada perseguidor. Las tuercas son proyectiles bastante severos . Si el PJ es alcanzado, herido o aturdido, perderá de vista al corredor entre la gente y las callejuelas.

- Los niños de la calle juegan duro, unos crios están esperando en la ventana sobre una arconada de chabolas, con un cubo de pintura lleno de producto químico ácido, liquidos de bateria o similar. Cuando el adulto pase por debajo siguiendo a su compañero de fatigas, recibirá un baño

deintegrante. Esquivarlo es muy complicado con una tirada de la habilidad atlética o característica adecuada, y el chapuzón de producto químico se resuelve como un baño de proyectil ácido en todas las extremidades de forma simultánea. El perseguidor tropezará humeando y caerá en obillo al suelo retorciéndose como una oruga si el resultado de los dados es bueno.

**Reglamento Cyberpunk 2020 (R. Talsorian Games):**

*El ácido causa 1D6 por ampolla.*

*Aunque el blindae lo pare, el ácido consumirá 1D6 puntos de CP por asalto durante 3 asaltos.*

El ladronzuelo se perderá entre la gente y las callejuelas dejando atrás a su perseguidor derritiéndose.

· META: EL ESCONDRIJO : Si los PJs llegan al final de la carrera, pasar a sección EL ESCONDRIJO.



**LA CHATARRERIA DE RITANKOSKY:**

Un antiguo campo de fútbol americano estudiantil. No le queda ni una sola brizna de cespced claro. La zona está vayada por alambrada

reforzada con chapas y placas metálicas variadas. A la entrada, hay dos matones fumando un cigarro, visten ropa barata y alguna

protección de nivel bajo. Llevan Pistolas en cartuchera cruzada y unos buenos machetes en el cinto.

**¿QUE DEBERIA PASAR?**

Los Pjs deberían llegar aquí con Danny, o cualquier otro PNJ improvisado que quisiese hacer negocios con el chatarrero más afamado de éste estercolero. O incluso, si los Pjs llegan a Tubo Ciudad por su propia cuenta, si buscan unos créditos o unos euro dólares que ganar, todo el mundo les indicará la chatarrería de Kosky.

Kosky es un tipo con buenos contactos, y muchos enemigos. Digamos que le gusta gastar en vicio, antes que pagar sus deudas, y eso le ha grajeado algunos problemillas.

Los Pjs le podrán encontrar escondido en la casucha si les da por entrar.

Kosky podrá ayudarles (sea cual sea su cometido, vengan con Danny, hallamos improvisado otro objetivo, o lo que surja), pero aquí todo favor se paga con otro favor.

***"Eh holgazanes, la chatarrería está cerrada...koski está...de vacaciones. Largo de aquí"***

La parcela está amurallada con chatarra, algunos ladrillos, y láminas metálicas.

En un esquinazo hay una montaña de bolsas de basura maloliente, marcos de puertas y ventanas de aluminio arrancadas, bovinas de cobre, vallas de metal, planchas arrugadas, etc.

Algunos chasis oxidados de antiguos utilitarios, desperdigados por la parcela.

Los restos de un viejo autobús escolar amarillo desguazado.

Una gran jaula para perros, verjada, con dos chuchos mutados en su interior. Uno es un boxer con una segunda cabeza no desarrollada. El otro

un doberman con una quinta pata.

El candado es de dificultad media.

El taller de Ritankoski es una vieja casucha familiar en ruinas, con agujeros en los muros, parcheados con chatarra

La entrada es una puertucha desvencijada de metal, como de garaje. Hay tres matones en la entrada.

En la parte de arriba de la fachada, a unos 3 metros, hay unas ventanas con los cristales rotos (Quizás los Pjs puedan subir por ahí, trepando sobre algo, o con un salto con aumentos en las piernas....

Bueno...una dificultad media de alguna habilidad atlética oportuna estaría bien. )

La entrada principal da a un taller mecánico. Hay un par de bancos de trabajo para metales, un alto horno industrial para fundir, un atril de trabajo de robótica, varias piezas amontonadas en un rincón, restos de vehículos y de electrodomésticos amonotonados, una pila de viejas teles de tubo sanyo, philips y telefunken....

Hay un escritorio rudo, con una silla de plástico, sobre la mesa, varios monitores conectados a diferentes portátiles y CPUs (Si los Pjs intentan hackearlos, se encontrarán con un nivel imposible de seguridad informática. ).

Unas escaleras estrechísimas suben a una planta superior y bajan a un sótano.

El sótano es un trastero sucio y viejo. Hay varias lavadoras y secadoras medio oxidadas acumuladas, un montón de piezas mecánicas rarísimas acumulando herrumbre, un montón de tuberías de plomo amontonadas, estanterías llenas de viejos manuales de mecánica e ingeniería, y poco más. (Una tirada media relacionada con la percepción, descubrirá a los Pjs que hay un archivador de atrezzo en la estantería industrial de los manuales. Se puede accionar como una palanca, como el típico libro de la biblioteca en la mansión de batman. Y woala! Se abre una trampilla hidráulica camuflada en el suelo. Hay unos escalones estrechos que bajan como tres metros hacia un recibidor blindado, con una puerta blindada y un display de interfonía y visión, que se trata

de una puerta de seguridad de una habitación del pánico.)

En la puerta blindada de la habitación del pánico hay un display de interfonía y visión. Si se pulsa, se encenderá un piloto verde y se oirá

***"Joder...me han encontrado... Oye... decirle a Jimmy que tendré su pasta cuando deje de joderme el negocio coño!! Que me de otra oportunidad hostias!!!"***

Si los Pjs se identifican desvinculándose de los matones de arriba, Kosky no dudará en entrar al trapo de forma amistosa.

***"Putá madre!! Debe ser mi día de suerte... Vale...vale...no se como coño habéis encontrado mi habitación el panico, pero Tubo ciudad es una mierda, ya lo habéis visto digo yo.. Vale...deshaceros de los matones de Jimmy, y salgo y hablamos de negocios y os lo cuento todo."***

Las escaleras hacia arriba, por el contrario, llevan a un dormitorio con 2 ventanas al exterior. Está amueblado con una cama restford hinchable, con unas sábanas medianamente limpias, un perchero con varias camisetas viejas, camisas de cuadros de diferentes colores, pantalones viejos.... una mesilla de noche muy funcional con unos cajones (para ropa interior, escasa), un despertador-radio, un cenicero con un paquete de tabaco de liar y una biblia a la que le faltan la mitad de las hojas. Hay una puerta que da a otra habitación. Y lo más importante, matones registrando la habitación.

Del dormitorio hay una puerta que da a un pequeño baño, con un wc químico, y una ducha sucia con su cortinilla de plástico y una tubería conectada a una gran depósito de agua de unos 100 litros en el exterior.

### **SALUANDOLE EL GULO A RINTAKOSKY:**

Si los Pjs consiguen librarse de los matones y timbran a la habitación del pánico de Ritankoski, Ritankoski abrirá la habitación blindada. Los Pjs se encontrarán a un tipo flacucho de unos 34, poco pelo en la coronilla, castaño en los laterales de la cabeza, rizado, una gran nariz aguileña, pantalones negros llenos de grasa, botas de trabajo manchadas de barro, y una camisa a cuadros desabrochada con un pecho palomo lleno de vello rizado .

***"Putos matones de Jimmy.... vale...gracias por librarme de este marrón... Entiendo que veniais a comprarme algo claro... está bien, creo que os debo una rebaja cojonuda tras esto.. ¿qué buscáis?"***

Puede que los Pjs vengán con Danny, buscando esas piezas raras de sus plano, o con algún scavenger improvisado, o por su propia cuenta buscando algo de pasta y trabajillos bien remunerados.

Si seguimos el hilo inicial en el que Danny es el PNJ que hace de unión, el chatarrero estudiará su lista de la compra:

*" Me cago en la hostia puta chaval.... A ver... es una pieza del siglo pasado, esto está jodido... pero no imposible... Soy Ritankoski, el principe de la chatarra joder!!! Vale... Voy a tener que contactar con unos cuantos colegas del gremio para encontrarte esa pieza ... porque claro...no creo que tengas 50mil para un sistema depurador completo nuevo de este siglo verdad? Vaya putada canijo.... Vale.... errr.... la cosa está así..... Los capullos que andaban desordenándome la casa, son la chusma de Jimmy "petaculos" Chainz. Ese chino marica es el capo del casino , un turgurio de mierda que hay unas calles más abajo en la antigua iglesia bautista. Le debo algo de pasta de unas cuantas rondas de .... poker... de ruleta... de black jack.... no es tanto como parece!!! unos miles!!! pero no los tengo. Por eso estaban aquí estos matones, para darme matarile o llevarse lo poco que me queda. Y el muy cabrón, ha sembrado el pánico en el gremio, ha prohibido al resto de chatarreros que curren conmigo bajo amenaza de muerte, ¿así como coño voy a pagarle? Ahora mismo nadie en el mercado negro tiene cojones de traerme ni una puta pieza, y joder, os aseguro había encontrado algo cojonudo!!!... ¿Cómo voy a arreglar esta mierda? Es mucha pasta hostia. Lo reconozco, soy un maniroto, me molan las apuestas de roboboxeo, el casino, ... soy humano coño!!! Mira la mierda de sitio en la que me ha tocado vivir!!! Vale a ver... para conseguir esa pieza, debemos lograr que Jimmy de por saldada mi deuda y el resto del gremio en el mercado negro de toda Arizona, pueda comerciar conmigo libremente. Os prometo encontraré la batería del depurador de agua. Pero ir a hablar con Jimmy al casino. Yo paso.... si entro por esa puerta igual me pega un tiro antes de hablar, me quedo aquí en casa, seguro que no hay un puto matón detrás de la cortina de la ducha no?"*

Si los Pjs prescindieron de Danny...bueno...el problema de Kosky sigue siendo Petaculos Chainz, ¿entendido?.

Entre edificios ruinosos, okupados, y chabolas del slum, de ladrillo y restos metalicos las mas afortunadas, se mantiene una vieja iglesia baptista.

El fronton de entrada conserva ese aspecto de templo, pero cualquier creyente, beato o meapilas, creeria estar en el infierno de las blasfemias cuando lo contemplan medio derruido, con neones de colores que dicen "slots", "jackpot", "roulette", grafitis cutres en los pilares, y una vieja estatua mariana en la ornacina superior del fronton pintada de spray fuxia, con collares de luces led de colores parpadeantes enrollando sus manos juntas en oración, y unos chorretones rojos manchando un picado rostro con los ojos pintados de spray negro.

Montañas de basura y chatarra se amontonan en la escalinata de pocos peldaños y el perimetro del edificio. Hay vendedores ambulantes de bebida que cargan unos barriles a la espalda, como una mochila, y rellenan vasos con una manguerita.

No teneis claro que tipo de mejunje es lo que venden, parece una bebida carbonatada de dudosa receta. Tambien hay cigarreras escotadas con mascara de gas y orejitas de conejo, puestos de perritos atendidos por andrajosos con

pinta de leproso, borrachos gritando lo que han ganado o lo que han perdido... El templo profanado de la biblia esperando la entrada de un Cristo furioso.

La planta central de la iglesia, de cruz latina, ya no alberga pasillos de bancos alargados para feligreses, si no pasillos de tragaperras ruidosas y parpadeantes. Luces estroboscopicas crean un ambiente mareante y confuso, la musica electrónica se mezcla con los efectos sonoros del pachinko aturdiendo al recién llegado.

Hay mesas de juego para black jack, poker, baccara... Una mesa con ruleta rusa, rodeada de personajes sudorosos y zafios... Entre ludopatas, comerciantes de viaje en la ciudad, curiosos, y otros perfiles de jugador, hay busconas, chaperos, putas drogadas con poco sentido del ritmo... y matones. Se nota a primera vista quienes llevan el subfusil en la sobaquera o la cintura, bajo el traje barato. Ademas son asiaticos en su mayoria.

En el area oeste de la planta de cruz latina estan los lavabos. Un trio de retretes de cerámica amarillenta con tapas de plastico, y un lavabo con algun escupitajo sanguinoliento en la loza.

En la parte superior de la

capilla, subiendo unas escaleras, está el antiguo atrio del coro. Actualmente, manteniendo el órgano de tubos de bronce como decoración, han montado una barra de bar donde servir cockteles de regustillo rancio. Despachan un par de camareras, lo menos mutadas posibles, de buena presencia, con trajes de amas de llaves sexys y orejitas de conejo.

El ala este de la planta de cruz latina de la iglesia. Una puerta corta fuegos blindada, con un display de seguridad ( de altísimo nivel de seguridad, casi imposible de hackear) y una pareja de matones amarillos con gafas de sol y trajes metalizados en colores chillones.

El interior es una sala enmoquetada en verde. Hay varios sofás de cuero, unos chaperos punk gay sentados esnifando en una mesita baja de cristal. Unas macetas con plantas de interior falsas, una mesa de despacho en un rincon, con su portatil, algunas carpetas, con un plasma de 80" para la videovigilancia del local.

( En el despacho de Jimmy hay un botón secreto dentro de un cajón del mueble (muy difícil de encontrar con una tirada relacionada con la percepción) que activa una falsa pared que deja al descubierto una caja fuerte electrónica (blindaje de CP 80 y 45 PDE. Con un alto nivel de dificultad en

seguridad de sistemas).  
Contiene 10.000€\$ en metálico, billetes pequeños, y un buen botín tecnológico (Yo he elegido: un rifle laser, una caja de munición ácida para subfusil de 50 unidades, unas gafas térmicas con 25 metros de alcance, nano Sds con los virus Manticora, Zombie, KO y Rayo infernal, unos chips para zocalos de nivel 2 de conocimiento del sistema,

chino mandarin, demoliciones, disfraz y baile. Una pistola ligera de dardos y una caja con 5 dardos sominferos. Otro DJ puede crear un inventario diferente))

Conectado con el despacho hay una antigua relicaría, que ahora usan de almacén. Hay cajas de licores, taquillas con los uniformes de croupier y de aya de las camareras y

cigarreras, y un par de máquinas de pachinko rotas pendientes de reparar. (Una tirada fácil relacionada con la percepción, revelará una trampilla, difícil de forzar (CP 5 PDE 10) que baja a una sala de contadores, con una pared demolida que da acceso a una red pública de túneles parecida a una alcantarilla de viejo cableado público.)

### **¿QUE DEBERIA PASAR?**

Si los jugadores vienen directamente preguntando por Jimmy Chainz, los matones no van a llevarles amablemente de la mano a ver a su jefe. Les van a dar largas, y evasivas en chino con aspavientos y toques en la culata de una Ingram colgando de unos tirantes bajo una americana metalizada.

Los PJS pueden intentar jugar una y otra vez hasta amasar una pequeña fortuna ( cada apuesta pequeña requiere una tirada normal en habilidades de juego (quizás un buen dominio de habilidades matemáticas mejore la experiencia), aumentando niveles de dificultad de forma aritmética en cada mano si el Arbitro estima que la jugada, y el montante acumulado, lo requiere); o hacer trampa para que las monedas tintineen a todo volumen (se puede intentar acceder a la fortaleza virtual del casino para trucar las tragaperras y pachinkos, o trucarlas en local con algunas herramientas de hardware invasivas con una tirada difícil en las habilidades relacionadas con la idea.); pueden intentar usar habilidades empáticas con los guaruras orientales; o montar algún cisco violento.... En fin, tenemos un amplio abanico de situaciones a arbitrar.

El caso es que conocer a Jimmy Petaculos Chainz, llevará a los Pjs a otra cadena de favores. Un favor a Chainz, borra el favor que a él le debe Kosky. Un clavo saca otro clavo.

Otro modo de acceder al despacho de Jimmy es por los túneles de cableado público que dan acceso al almacén trasero de su despacho. Si los Pjs entran por ahí, les daremos un recibimiento previamente hostil claro, sería un buen momento para usar a Hideo un par de asaltos hasta que Jimmy pida calma y tranquilidad y pregunte a los Pjs que coño quieren y por qué entran sin llamar por la puerta de atrás.

O igual todo se desmadra mucho y las paredes se tiñen de sangre y agujeros de bala, y entonces Kosky ya no le deba nada a nadie.

**JIMMY "PETACULOS" CHAINZ**

Si los Pjs llegasen al despacho del Casino, a tiros o por las malas, pues nos divertimos un rato, causamos un pequeño baño de sangre, y llegado un momento, Jimmy Chainz (si sigue con vida entonces) propondrá sus condiciones de paz.

Si los Pjs consiguen entrar de forma pacífica o pactada se encontrarán con Jimmy Chainz y su séquito.

Junto a una mesa de billar, un tipo chino, vestido solo con una bata de seda magenta muy hortera, con cabezas de caballo doradas estampadas, un slip CK, unas pantuflas versacce, y al menos dos kilos en diferentes cadenas de oro al cuello, sobre un depilado y huesudo pecho de palomo. Un chino con una lagrima tatuada bajo un ojo con llamativas pupilas arcoiris del catalogo de mejoras opticas Arasaka, una mano dorada, bling, con joyeria engarzada. Un peinado moderno con mechas rosas. Practica su tiro inicial en el billar cuando los PJs son escoltados a su presencia. El chino se presenta y se expresa de forma muy melodramática y teatral. Está dispuesto a hablar con los Pjs y saber que les trae a su presencia, o por qué han hecho trampas en el casino, o lo que sea que les ha traído aquí. Si los PJs hablan de saldar la deuda del mercante de chatarra Rintankoski, el capo de las triadas respondera comenzando con una risita forzada, y explicará que Koski tiene una deuda de 2000 en fichas de Casino y por eso le está jodiendo el negocio. El mafioso chino comienza a girar el palo de billar con destreza, como una majorette o una especie de samurai... y si los Pjs están dispuestos a intentar saldar la deuda de Koski, Jimmy les ofrece un trato, un trabajo sucio. Un robo de agua con un camión cisterna en frontera de Nevada, supervisado por uno de sus hombres de confianza (Hideo si no está muerto, inventaremos un nuevo matón en ese caso, para algo eres el director de la partida, hazlo más terrible y mortífero que el techno ninja, un garrulo amarillo ciber implantado, por ejemplo, experto en armas pesadas).

***"Si habéis podido con mis chicarrones del desierto, podréis saldar la deuda de Koski. Os voy a encomendar un trabajillo, con el que daré por saldada la deuda de Koski, dejaré de acosarlo con matones baratos y levantaré la alarma que he distribuido por la red a cerca de su bloqueo en el mercado negro de la chatarra."***

De repente, haciendo que los Pjs den un respingo, se aparece, como salido de la nada, como Frodo Bolsón quitándose el anillo único del índice, una especie de techno ninja, embutido en un prieto traje gris con placas flexibles de última generación, chips, cableado ultra fino, una sombra del futuro. Apenas se le ven los ojos, y son artificialmente grises. (Si Hideo ha palmado, haz que por la puerta entre un grandullón barrigón con tatuajes, gafas cromadas, coletilla tradicional china en cabeza rapada, y un tercer brazo cromado implantado con un lanzamisiles scorpion incorporado) Jimmy "Rompeculos" Chainz continúa

***"os presento a mi guardaespaldas, Hideo (o Mamuth si es el grandullón)"***-

El ninja (o grandullón) junta las palmas de las manos y hace una pequeña flexión de cadera hacia delante-

***"Sabéis? No es fácil ser un mafioso urbanita en un estercolero como éste. Yo también tengo una historia...imagino que como vosotros, nadie sobrevive haciendo trapicheos en el tercer mundo americano sin haberse hecho una historia. Mi empresa, en Piong Yang, tuvo unos contratiempos con la competencia hace unos años. ¿Dónde no iban a buscarme ni encontrarme mis competidores? En un basurero atómico como Arizona, sin duda. Me considero una persona...positiva. Siempre hay materia prima que explotar incluso aquí, en una mierda como Tubo Ciudad. Como ya sabéis, en el 2053, pocos años después de la balcanización norte***

*americana, los estados atómicos independientes, comenzaron a tener sus primeros enfrentamientos también. Dios salve a América, un país de patriotas pero todos ellos con apellidos europeos, asiáticos, o latinos, ni un solo sioux, tiene gracia verdad?. Enfrentamientos políticos, pero principalmente, enfrentamientos por la supervivencia, el humano no se diferencia tanto de los animales. En un desierto que va desde Méjico hasta Nebraska, con vientos radioactivos, millones de refugiados de California y Texas consumiendo recursos, lluvia ácida... Falta algo para todos... la esencia de la vida, ni la droga, ni los coños, ni las armas...nada de eso es nada sin el agua!. Nevada, cerró las presas del río Colorado para evitar la contimianación de su agua tras la bomba que explotó en el cielo de Colorado, y le declararoó una guerra legislativa a Nuevo Méjico y Arizona por cada gota del río Colorado, aumentando al máximo el nivel de la presa Hoover. No pretendían compartir ni un solo vaso de la Hoover ni Grand Lake si no había dinero de por medio. Nuevo Méjico ofrecieron un buen contrato comercial para obtener agua a cambio de energía solar, pero Nevada, con la hidroléctrica Hoover, ni siquiera necesita electricidad. Arizona no podía apoyarse en Nuevo Méjico, el estado más pobre de toda norte américa antes de las bombas, y la vieja momia de Mac Gyver movilizó a la armada zonal contra sus vecinos del norte, una guerra civil que duró 5 años y sólo logró bajas y pérdidas. Siempre ha habido ONGs que traen agua de cualquier otra parte del mundo, pero rápido eran víctimas de las mafias locales. A partir del 76 el Reich europeo comenzó a enviar mucha ayuda humanitaria a los estados atómicos dominados por los neoconfederados. A Arizona no le queda otra que comprar el agua a Nevada e importadores chinos. Tras esta clase de historia acelerada.... El agua es mi principal negocio. La robo en nevada y la vendo en Arizona. Y vosotros, vais a traerme un camión cisterna entero, lleno de agua pura de la Hoover. Hideo conduce y supervisa. Si me traéis el camión lleno, daré por saldada la deuda de Koski. Hideo se encarga de llevaros al hangar, cuando estéis listos. Hideo por favor, acompaña a fuera a los señores y espérales en la barra del casino para cuando quieran zarpar"*



**¿QUE DEBERIA PASAR?**

Los trasteros y garajes tienen 3 funciones en la partida.

- 1- El puro saqueo por parte de los Pjs
- 2- Puede que lleguen por aquí con alguno de los guardaespaldas de Jimmy Petaculos Chainz, si han accedido a hacer negocios con él.
- 3- En caso de que los Pjs hayan hecho migas con los traficantes rastafaris, y estos les hayan pedido sabotear el robot de combate de Jimmy.

Un viejo recinto de trasteros y garajes de alquiler. El recinto está amurallado por un muro de unos dos metros, con cristales rotos y plásticos puntiagudos pegados con yeso en lo alto (dificultad de trepar complicada con las tiradas de atletismo o reflejos pertinentes, y hay algunos matones vigilando y video cámaras en varios puntos del muro con una seguridad media anti hackeos).

La entrada al recinto es un portón corredizo hidráulico, custodiado por un grupo de matones de Jimmy Chainz.

Todos los trasteros son un pequeño almacén de ladrillo con un cierre metálico de persiana, que está cerrado por un candado (la cerradura es bastante corriente, CP 10, PDE 5). El interior de cada trastero no es más que un contenedor pequeño. Cada uno puede guardar diferentes pertenencias. Herramientas, mercancía barata made in china, y poco más; un pequeño trastero con palés encelofados aún con latas de conservas varias, fruta importada de china, pescado chino, jamón

spam; motocicletas de campo; un montón de maniqués de plástico blanco y paquetes con ropa deportiva falsificada; varias cajas de madera con el logotipo de la megacorporación Arasaka (a nadie le amarga un dulce, premio, armas!! subfusiles Arasaka Minami con cajas de munición por 200 balas en total, un barret Arasaka ligero con el cargador lleno (10) pero sin más munición, una escopeta Arasaka rapid Assault con 30 cartuchos, cinco monokatanas kendaichi, o lo que se te ocurra DJ): un arcón blanco con el logotipo de Huawei-Bayer CP 30, PDE 15 con un cierre digital de contraseña nivel muy difícil en habilidades de hackeo o electrónica (el interior guarda e bolsas herméticas cerradas y paquetes de papel burbuja varias cyber piezas y bio chips listas para ser implantadas, por ejemplo un potenciador Kerenzikov, Un amplificador Olfativo, Filtros nasales, Elevador de adrenalina y ciberópticos con amplificador de imagen); En fin DJ... ve variando los trasteros a tu ritmo.

Uno de los trasteros tiene mayor tamaño, y en la persiana de cierre tiene un display ocular electrónico (terriblemente difícil de manipular). Es el garaje del camión cisterna de Jimmy Chainz.

Otro de los trasteros tiene el tamaño de un garaje, y la persiana de cierre tiene un display electrónico en la entrada (difícil de manipular, si se falla al intentar hackearlo, se activa una alarma acústica en todo el recinto). El interior es un garaje que en el fondo tiene un andamio para exoesqueletos en el que reposa un robot de combate metalizado en tonos dorados y bronce, de curvas finas y femeninas, humanoide. (Es Thunder Bitch, el robot de Robo Boxeo de Jimmy Chainz, Una tirada normal de robótica, cibertecnología, o la habilidad que el DJ considere más apropiada, permitirá colocar al robot el nano Sd con el virus voodoo de los sionitas., llegado el momento). Si HIDEO ó en su defecto MAMUTH, están vivos

(recuerda que Mamuth no existe si Hideo está vivo), el que corresponda se aparecerá por sorpresa por el portón del garaje en ese momento de éxito efímero de los Pjs. Acompañado de algún matón si el DJ lo ve necesario. Vamos a tener un buen combate por aquí.

Hay una garita en medio del recinto. En el interior hay un

matón sentado en una silla de plástico, viendo una televisión portátil en la mesa donde tiene unas carpetillas, un portátil con varios mini monitores de seguridad, y un cenicero y una botella de licor de lagarto. Sorprender al matón es sencillo. El matón, lleva una manija de llaves para los candados de los trasteros con cierre analógico. El ordenador puede ser hackeado con una

tirada muy difícil de las tiradas de conocimientos de sistema oportunas, o vía netrunning en la fortaleza de datos pertinente. Hackeado, permite apagar las video cámaras de seguridad y las alarmas acústicas. En ningún caso figuran los passwords o controles de los displays electrónicos de los garajes que disponen de ese sistema de seguridad.

A las afueras de la ciudad están las instalaciones del ascensor orbital, una enorme instalación tecnológica increíble, del diámetro de un estadio de fútbol, un enorme tubo que sube hacia el cielo hasta perderse de vista. Agarrado a tierra por docenas de enormes cables de acero del grosor de un brazo.

*Nunca viene mal una pizca de ciencia en una ficción, añadimos una rúculo que habla de las posibilidades reales de una megaestructura de funciones similares:*

[https://es.wikipedia.org/wiki/Ascensor\\_espacial](https://es.wikipedia.org/wiki/Ascensor_espacial)

Cuando China e India se cansaron de ser el vertedero del mundo en el 2041, el mundo occidental se dió de bruces con un tremendo problema. ¿qué harían con la basura? . El espacio...claro.... Hasta que... la orbita se convirtió en un anillo de saturno de porquería. Así que vuelta a empezar. Nuevas naciones aceptaron tratos económicos con las megacorporaciones para aceptar su basura. Arizona no es el único punto del mundo con un montacargas orbital de desechos, también hay uno en Yohanesburgo y en Calcuta, por ejemplo.

Drones de seguridad y mantenimiento revolotean docenas de metro de altura al rededor del recto tecnológico que defeca toneladas de chatarra una vez al día.

Bajo el "Tubo" hay una montaña de desechos titánica. Los habitantes de Tuba City recogen de aquí la mayoría de la chatarra que después manufacturarán para reciclar y convertir en materia prima de nuevo. Recogen con camionetas, bicicletas, bulldozers, o lo que tengan.

Las corporaciones tienen desplegado en las inmediaciones un importante número de agentes de seguridad privada, Arasaka la mayoría.

El tubo también es una forma de viaje rápido a las factorias orbitales. Dispone de docenas de pequeños tubos de Hyper Loop vertical adheridos a la estructura principal. A fin de cuentas, el tubo necesita mucho mantenimiento y revisiones por parte de técnicos e ingenieros de las estaciones orbitales corporativas.

Resumiendo, los Pjs no tienen mucho que hacer por aquí y no hay nada que respete a la partida para ellos en éste área, aunque es imprescindible hacer turismo por aquí, conociéndoles.

Hideo:

*"¿estáis preparados para saldar la deuda del chatarrero? Bien. Venir tras de mi."*

El guardaespaldas guiará a los Pjs hasta un recinto de garajes, hangares y trasteros, cercano al casino de Jimmy.

Está igual de sucio que el resto de la ciudad, camináis pisando bolsas de plástico viejas, latas aplastadas, cables pelados y barro sucio y grasiento que crea arco iris en los reflejos de charcos aceitosos. El matón llega a uno de los cierres metálicos, coloca el ojo en un display ocular y dice unas palabras en japones frente a un interfono. Se enciende un piloto verde, el portón chirría y comienza a enrollarse dando acceso a un garaje espartano. Un par de neumáticos en un rincón, una estantería industrial de aluminio con herramientas, y un flamante camión cisterna de última generación. Pintado de negro de morro al culo del depósito. El matón pone la palma de la mano sobre un display de la puerta del conductor, se abre con un "clic" sordo y limpio. EL ninja da un saltito hacia el elevado interior de la cabina, rebusca algo tras los asientos, saca un maletín, lo abre, reparte pistolas ligeras con silenciador, cargadores de 15 balas, y un monocuchillo kendaichi a cada PJ.

– *"Subir a la cabina por la otra puerta, arrancamos".*

La cabina del trailer cisterna es un lujo, cuero negro, ordenador de abordo, neuroconectores para la conducción asistida no manual. El matón conduce sin dar las luces, ni tocar el volante, que no hay, está ciber conectado pro unas clavijas neuronales, parece ver perfectamente en la oscuridad de la noche del desierto con esos ojos sintéticos color perla.

El matón conduce en silencio por la 89 hasta el desvío de Cameron, no continúa hacia Flagstaff, prefiere la soledad de las comarcales. Después la 40 sentido oeste hasta Ashfork para tomar otra secundaria, y por último la 93 sentido Presa Hoover, frontera de Arizona con Nevada. A unos pocos kilómetros el chofer rompe su silencio:

- *"Vamos a hacer el trabajo cerca de Willow Beach. La orilla de Arizona lleva 50 años ocupada por Nevada. Sus medidas de seguridad son fuertes. Alambradas, torres de vigilancia, drones, y soldados. Tenemos una manguera de 400 metros capaz de bombear 10 litros por segundo. Hay que acercarse esa distancia y bombear en el momento justo tras la última ronda de drones, está todo cronometrado. Tenéis que abrir una de las puertas de la alambrada desde un puesto de control, para poder meter el camión. Os recomiendo inutilizar los vehículos de vigilancia aparcados antes de empezar a bombear, por si algo falla, salir pitando. Nada de ruidos, alertaríamos a las patrullas, por eso os he dado cuchillos y silenciadores. Vamos, a dentro, ya."*

El matón saca una bolsita de deporte de Phoenix Suns de debajo de su asiento, y se la da a los PJs, dentro hay una cizalla, alicates, una herramienta de hackeo de bolsillo (como un celular con un largo rollo de cables con diferentes puertos, se conecta por analógico, wifi o greentoth a cualquier dispositivo de seguridad electrónica y suma +3 a SISTEMAS DE SEGURIDAD), dos granadas de humo y una palanca (+3 forzar cerraduras por la fuerza).

**UERJA:** Una alambrada doble Treparla sería difícil. Con las podría hacer un agujero en los de 3 metros de altura, coronada herramientas adecuadas se alambres. por espino.

**PUERTA DE VEHICULOS:** En la alambrada hay una puerta ancha de doble hoja, con sistema eléctrico de apertura hidráulica remota o por mando a distancia. A cada lado de la entrada hay un foco alumbrándola, y un soldado de la milicia del estado de Nevada, bien equipado, vigilando.

**GARITA DE SEGURIDAD:** Una garita elevada sobre un andamio de unos 150 centímetros a la que se accede por una escalerita de obra. La garita es un módulo prefabricado en metales y fibras de carbono, de unos 5x5, funcional, con ventanas tintadas. En su interior hay un soldado que controla un equipo de control informático, sentado en su silla, vigilando las cámaras de los drones, los focos y otros sistemas de seguridad.

Un netrunner puede conectarse a la fortaleza virtual. En su defecto y si el grupo no tiene netrunner, una tirada difícil de habilidades informáticas les permitirá interactuar con los interfaces, pudiendo abrir puertas de la alambrada y encender o apagar focos. Una tirada realmente difícil les permitirá también controlar los drones de vigilancia de éste sector del Colorado.

**VEHICULOS:** Hay aparcados pick ups blindados, con torretas de Gatlings en la parte trasera.

Forzar los vehiculos para poder entrar es muy difícil. Fallar o romper los cristales, o similares, hará que salten las alarmas acústicas y lumínicas de los vehículos. Si se consiguen abrir, puentearlos es una tirada difícil de mecánica o electricidad.

**MUELLES:** Unos antiguos muelles deportivos, readaptados por Nevada como muelles militares. Hay un grupo de algunos soldados, y varias motos acuáticas flotando en las oscuras aguas del colorado.

**BARRACON:** Una antigua oficina de los Rangers de Arizona, que ahora es de Nevada. La Puerta está cerrada, con un display de seguridad alfanumérica difícil de piratear (CP: 60 . PDE: 45)

Nada más entrar, hay una pequeña oficina con un mastil de la bandera de Nevada, un escritorio con un ordenador (Un netrunner puede conectarse a la fortaleza virtual. En su defecto y si el grupo no tiene netrunner, una tirada difícil de sistemas o informática permitirá interactuar con los interfaces, pudiendo abrir puertas de la alambrada y encender o apagar focos. Y una tirada de dificultad extrema, permitirá también controlar los drones de vigilancia de éste sector del Colorado), un mapa del río en la pared con algunas

chinchetas de colores y un mueble archivador con papeleo logístico.

Pasado ese hall de seguridad, se llega a una sala de estar para ocio y cambios de turno de los soldados. Hay un par de sofás viejos con un par de soldados de descanso entretenidos viendo un partido en la tele, con los pies sobre la mesa, una caja de pizza a la mitad y unas latas de refresco.

Hay aquí varias puertas que dan al barracón, con cinco literas triples y algunas taquillas para uniformes militares.

Otra puerta comunica con los baños. Unas duchas deportivas abiertas, unos bancos de madera, y un inodoro con puerta.

Otra puerta comunica con na armería, con varias taquillas con fusiles de asalto ligeros y cajones metálicos con munición. En una cajita de madera hay algunas granadas de fragmentación, y HEMP de microondas. En otra caja aparte, hay un lanzamisiles scorpion, con pocos proyectiles.

Al fondo hay una cocina americana, con un microondas, una nevera llena de paquetes de racionamiento militares, algún refresco, un cubo de basura maloliente con restos de rancho y frijoles, platos sucios en el fregadero. Nada destacable



### **¿QUE DEBERIA PASAR?**

Esta pequeña misión secundaria es simple (o no).

Hay que sortear la vigilancia del recinto, acercarse lo suficiente a un camión cisterna para que drene el agua hasta llenar el depósito, y salir pitando.

Vamos a poner vigilantes, algún dron, y que los Pjs y el DJ usen su imaginación.

Las maneras de hacerse con el botín líquido pueden variar desde el sigilo, el hackeo, el disfraz, el engaño, o directamente la violencia.

En el recinto hay vehículos terrestres y acuáticos que poder emplear en huidas y persecuciones.

Pero sobre todo DJ, ten clara una cosa. El guardaespaldas de Jimmy Petaculos Chainz, intentará traicionar y dejar tirados a los Pjs en cuanto la cisterna esté llena. Les delatará con una vengala, o arrancará el camión sin esperarles, o lo que surja.

¿Y si el camión cisterna se va al traste? A Jimmy ya no le va a importar, lo importante es que la partida siga y los Pjs salven la vida.

DJ, pásatelo bien, pero no seas muy mortífero, hazles creer que están en mayor peligro de lo que en realidad deseamos.

El caso es que si sobreviven, y regresan al casino a pedir explicaciones de la jugarreta, serán recibidos en al entrada principal por el guardaespaldas (Hideo o Mamuth) y algunos matones.

Cuando Hideo (o Mamuth) muera, o esté herido de gravedad, las puertas del casino se abrirán de par en par, y Jimmy Chainz saldrá rodeado de un numeroso grupo matones armados con fusiles de asalto en ristre. El mafioso chino, vestido con una torera de chinchilla sintética teñida de rosa, y unos pantalones piratas policromados en metálico, levanta las manos y se quita unas gafas futuristas blancas chillando algo en chino.

***"Me cago en la puta madre cabrones!!! Estáis tirando cohetes de colores que digan en el cielo ``Forjados venir y prender fuego el casino de Jimmy`` Ya está bien, paso de que Kali Yuga se encabrone y me mande a una docena de calentorros a reducir mi local a cenizas. Perdonar por lo del Colorado ¿Esperábais de verdad que fuese legal con unos desconocidos como vosotros? Erais la mula, el señuelo. No esperaba que regresaseis, la milicia de nevada son unos hijos de puta bien equipados, el juego da mucho dinero, yo lo se. Está bien, seamos legales...."***

Jimmy saca del bolsillo un celular última generación, teclea algo, hace un gesto de diva afroamericana al terminar de teclear, y se lo guarda en el bolsillo trasero del pantlón ceñido.

***" Acabo de levantar el veto comercial de Koski... pero de poco le va a servir, no soy el único al que le debe dinero, Koski es un embustero, no es ningún santo. Podéis ir a verle y darle la buena noticia. A parte seré amable con vosotros. Tomar esto, y no me guardéis rencor, venir a gastar siempre que queráis"***

Chasquea los dedos, hace un forzado giro de cuello, se da media vuelta y entra de nuevo a su local seguido de los matones asiaticos. Uno de los matone entrega un maletín a los Pjs con 1500.

## **REGRESO A LA CHATARRERÍA DE RITANKOSKI**

Tras saldar la deuda de Jimmy Chainz con Ritankoski, los PJs, imagino, deberían visitar al contrabandista de nuevo, para ver si al fin, levantado el veto del mafioso chino al resto de chatarreros del mercado negro de Arizona, el chapuzas puede hacer algo por ellos.

Al llegar algo no va bien, la entrada principal está abierta, los chuchos del corral están muertos. Joder, mala pinta.

La casa de Ritankoski está revuelta, el chapuzas no anda por ningún lado. El ordenador de su saloncito está reventado de forma violenta.

Una tirada relacionada con percepción de dificultad normal, revelará a los PJs algunos extraños hallazgos, y sus únicas pistas. Una pequeña bolsa hermética de sinte coca sobre la mesilla, y un pintalabios azul oscuro tirado en el baño. Dos extrañas pistas.

### **LA SINTE COCA:**

En tube city hay 20000 habitantes fijos, y unos cientos de viajeros que llegan hasta aquí de forma diaria o semanal por negocios, a por piezas en su mayoría. De todos ellos, muchos consumen, cocinan o venden drogas. No va a ser sencillo sacar alguna pista o idea a cerca de la sustancia. DJ, deja que los PJs divaguen, que te expongan sus ideas, a ver que se les ocurre. Pero podemos resumir que una tirada relacionada con el conocimiento de la calle, de nivel difícil, le dará a los Pjs la información por medio de chivatazo, de que en Tube City hay un pequeño grupo de distribuidores de fama y renombre, llamado los SIONITAS. Preguntando un poco por las calles se puede conseguir la ubicación de un punto de venta de los Sionitas. Un piso franco ocupado a las afueras, tras la clínica, en E Fir Avenue. La descripción es una casa okupada de tejado rojo y paredes pintadas con la bandera de Etiopía.

### **LOS SIONITAS:**

Si los PJs han descubierto la ubicación de uno de los pisos francos de venta de los Sionitas en Tube City, pueden ir a ver si consiguen alguna pista de dónde ha salido la sinte coca del piso de Koski. AL llegar, los Pjs recorren unas calles encharcadas, sin asfaltar, una antigua urbanización del siglo XXI, ahora las viviendas unifamiliares ruinosas, están abandonadas u ocupadas, y rodeadas de mierda y basura amontonada, neumáticos ardiendo, montañas de mierda literalmente hablando... Recorriendo E Fin Ave los PJs descubren una casa familiar ocupa, el jardín seco, con unos carritos de la compra llenos mierda, conos naranjas de carretera, un viejo Lincoln calcinado y en el chasis. La fachada está pintada con un grafiti de la bandera etiope y un león. Sentado en la acera desadoquinada hay un yonki mugriento pidiendo limosna.

**¿QUE DEBERIA PASAR?**

Los Pjs deberán conseguir que los camellos rastafaris les digan algo a cerca de esa sintecoca. Igual entran rolo matones, o igual lo hacen amigablemente. No se me ocurren muchas más opciones.

Si los PJs llaman a la puerta, que por cierto, es blindada, al poco se abre una pequeña compuerta o mirilla de la que sale un montón de humo, huele a mutihuana de la fuerte, pura química. De la mirilla se asoma una especie de brazo mecánico fino, con una pequeña video camara, gira de un lado a otro, filma a los PJs, y se oye una voz desde un telefonillo

**"Yahhh man, de qué váis?"**

Si los PJs se muestran pacíficos-

**"Yaaaah ... Hai la selasi.... Las armas en el cubo de la derecha"**

-A mano derecha de la puerta hay un contenedor metálico, se abre automáticamente

**"todas man, no mentiras, no babilonia, no bad man"**

Una vez depositadas las armas, la puerta blindada se abrirá. Al entrar hay un arco detector (Si los PJs se han escondido algún arma pitará, y a los sionitas no les hará ni puta gracia, se acabaron las palabras, tiroteo!!) que da a un recibidor con dos sionitas armados.

Son afroamericanos rastafaris. Si los Pjs entran pacíficamente, son llevados a un salón.

La habitación está oscura, persianas bajadas, un par de lámparas de lava en un par de mesitas, hipnóticas, fosforescentes. Las paredes, banderas con la cara de un tal Bob Marley, otras con un león de Judah. El salón está lleno de humo denso, suena una acelerada música caribeña en el reproductor de un equipo de sobremesa neuronal. En el sofá hay tirados dos rastafaris viendo un combate de robo boxeo en una tele led curva extra fina.

**"Jahhh man!!! Mira a Tornado, esa máquina es puro arte"**

Su voz es cavernosa, grave, habla lento, con acento jamaicano.

**"Nooo brother, no.... Psycho Fly va a bailarle las tuercas a esa chatarra man!!!"**

Responde con una voz casi exacta el otro. Uno es de unos 50, un enorme moño de rastas enmarañadas como las raíces de un manglar sobre la cabeza, regordete, con una barba canosa en su mentón negro. El otro joven, cachas y musculoso, rastas finas muy largas, hasta el pecho, y brazo cibernético con acabado en plata.

**"ehh manes, que os trae a Sion. Babilonia no os trata bien?"**

Si los PJs les preguntan por la sinte coca hallada en el piso de Ritankoski :

**"drogaaa man... polvo de angel. Deja que la vea broda."**

El rasta la toma, abre la bolsita, la huele, se chupa el meñique, lo mete en la bolsa, se lo pasa por la encía, saborea, piensa.... Le pasa la bolsa al otro, quien la mira a tras luz agitando el contenido, toma un poco y la aplasta entre pulgar e índice

**"no está mal man.... no tan buena como la sionita, poca anestesia, poco bicarbonato... ¿y qué quieres man? No somos chotas. El gremio nos respeta dude, los colegas de la merca saben que los hermanos de sion no somos chivatos"**

El otro sionita interrumpe

**"Man, ¿por qué íbamos a enviaros a la competencia? Nosotros tenemos mejor yeye...voodoo yeye friend!!! Esta shit..."**

El televisor interrumpe la charla de química y codigos de camello con unos resultados de combates de Las Vegas en Robo Boxeo, los dos rastas aullan de repente

**"Mierda...man...fuck Babylon!!! otros 500 de los grandes a la mierda man.... fuckin chatarra broder...."**

Se miran, miran a los PJs...

**"hey manes, si queréis saber más de ese yeye barato... no somos chivatos, ni chotas, ni topos...sionitas no sapos man no way. Pero igual os echamos una mano, si vosotros nos echáis otra a nosotros. Robo boxeo man, apuestas. Ya sabréis que el hai le selasi de Tube City es Kali Yuga. kali es un borg, un antiguo robot de la liga WWBF de robo boxeo.**

**Gancho perfecto, uppercutt de 2 Gs, una living leyend. La boxeadora era una hindú llamada Peti Nepalhamenasha. Tras perder el título nacional decidió integrarse en su robot. Puro cyborg, una tonelada y media y 6 brazos hidráulicos. Kali Yuga es venerada como una deidad en Tube City, es la manda más, la ley. Se hizo con una banda, los forjados, y hoy gobiernan aquí. Por eso En tube city gusta tanto el robo boxeo, los gobierna una leyenda."**

El otro rasta prosigue

**"La vaina es.... Al brother Chrome Banton y a mi nos gusta apostar a las peleas. Aquí en tube hay un circuito underground muy bueno. Una cantera boombastic. Próximo combate en la death pool es red Soviet contra Thunder Bitch. Red soviet es tecnologia reciclada de un chatarrero local, Bessolov. Thunder Bitch es robo ingeniería asiática, es el robot de Jimmy Chainz."**

Banton interrumpe

**"Buatty boy man...arghhhh" -**

Jammy Broh continúa

**"Todas las apuestas juega 20 a 1 por Thunder Bitch, pero nosotros queremos reventar la apuesta, somos el 1. Hay mucha pasta de por medio, pero Bessolov no va a ganar" - "no way man" - "sin embargo...."**

Jammy Broh se aparta del sofá, se sienta en una extraña silla como de dentista que tiene frente a su sobremesa neuronal, se conecta un minijack neuronal detrás del moño de rastas, en la nuca, y a los 10 segundos se desconecta, y de un rack de nano chips retira uno de los minúsculos disquettes de memoria y se lo enseña a los PJS

**" Un virus man. Voodoo. Saboteemos a Thuder Bitch y llevémonos esa pasta man"**

Chrome Banton continúa -

**" Os coláis en el taller de los amarillos, en los garajes de Moenave street, se lo ponéis al robot buatty en los zócalos, y boom shaka laka!! red Soviet gana. Nadie se entera, nadie entiende, mucha pasta man!! Repartiremos y os diremos de donde sale este yeye. ¿Trato man? Si los amarillos os pillan... Sionitas no saber nada, palabra."**

Si los PJs han conseguido sabotear con éxito el robot de Jimmy Chainz y regresan al piso franco de los Sionitas, los Sionitas los recibirán.

**"Bien man... hai la selasi..moayo!!! fire man!!! El combate es en unas horas, vamos a death pool, common man, venga!"**

**"Fyahhh, boom shaka laka!!! Brodah, lo logramos!!! Vamos a ver a ese corredor de apuestas de la grada a por lo nuestro. Brother, aquí está vuestra parte. Y no olvidamos nuestra palabra**

*sagrada de Judah. El sinte yeye es material chino, se ha vendido en el casino, seguro, no hay duda man. Buscar allí lo que queráis. Gracias man. Pasar a fumar algo por casa cuando queráis"*

### **PISTA DEL PINTALABIOS:**

Una vez los PJs saben que la sinte coca hallada en casa de Rintakosky es de la que venden los chicos de Jimmy en el casino, podrán ir allí a investigar algo más.

Si preguntan directamente a Jimmy, a quien ya conocen, Jimmy no tendrá respuestas claras, del estilo

*"Oye guapos, ramifico mi negocio, agua, juego, coños, casquillos y chutes. Si queréis comprar, preguntar a cualquiera de mis matones en la sala, yo no me mancho las manos. ¿que quién compra? Parecéis bobos, la mitad de esos memos gastándose su dinero en mis tragaperras están hasta las cejas de mi mierda!!!"*

En el casino, una tirada relacionada con la percepción o el conocimiento de la calle de nivel medio en la sala de juegos o la barra, logrará que los Pjs se fijen en algo en concreto, algo que les resulta familiar. Unos labios, de una boca, azules, un azul muy peculiar, oscuro pero eléctrico...ese gloss es el mismo que había tirado en el baño de Koski. Esa boca, está en la cara de una muchachita de melena lisa negra, con flequillo, delgaducha, que baila en tacones, con mallas muy ajustadas de color amarillo, una camisita de tirantes blanca y una torera de cuero falso estilo motero. Se contonea con poco arte y se agarra la melena con unas manos de dedos largos y uñas de gel que cambian de color y estampado.

Si los PJs la entran en plan interrogatorio, la chica se mostrará muy a la defensiva

*"Eh chicos, no se de que cojones me estáis hablando, ¿voy muy pedo o es que sois gilipollas? Bailar está bien si os gusta este tema, pero por 40€ os bailo en vuestra chabola mejor, vale?"*

Una tirada de empatía del tipo que sea, nivel medio, lograría que la chavala hable

*"Joder, esto es un follón vale? No se cómo cojones me habéis encontrado pero sí. Estuve con un tipo, un chatarrero, bueno...más o menos. Digo estuve pero no llegamos ni a follar ni me pagó ni nada, fue una mierda de servicio. Estaba lavandome un poco, joder, ese tío tenía un depósito de agua, y ducha!!! Tronco, no suelo poder ducharme en un sitio como tubo ciudad ¿sabes?. Y de pronto sonó un golpetazo abajo, mi cliente bajó en gayumbos y medio empalmado, pero yo sabía que algo iba a joderse en ese mismo momento. Salí del baño y me metí en bragas bajo la cama de ese tío. Y coño...no sabéis la cantidad de pelusas que había allí abajo, por poco me axfisio. El caso es que me meto allí callada, mi cliente sube a toda hostia para el cuarto otra vez, pero detrás viene alguien. Veo un total de seis pies, cuatro son botas sucias, llenas de barro, pero los otros dos, zapatos limpios, blancos y negros, brillantes, impolutos, europeos quizás, caros. Mi cliente cae sobre el colchón, me asuso mucho, pero logro estar calladita, aunque me mee encima, me empapé las bragas joder, y eso que me habia duchado con el deposito de ese tipo. Uno de los tipos le dice "Chinoski, o bukoski o yo que se como le llama.... pero le dice, ``te pagué hace dos semanas y sigo esperando ese componente del que tú y yo habíamos hablado, y solo tú y yo. No se lo habrás vendido a otro?'' Y mi cliente dice, ``no coño, ni de broma, la culpa ha sido de jimmy, le debía algo de pasta y me tenía agarrado por las bolas, pero eso está solucionandose, te lo prometo, dame 48 horas y te lo tendré...o 24 incluso... pero relájate ¿vale?'' Y bueno.... no se muy bien que pasó fuera de la cama, en aquella habitación, pero no tenía buena pinta, se*

*llevaron a mi cliente a rastras como un saco de mierda tras oír un golpe seco. Y eso es todo, en serio"*

Si los PJs fallan sus tiradas de empatía, la chica de los labios azules se pondrá en plan:

*"en serio pavo, dejame en paz si no vas a pagarme"*

Y un par de clintes algo bebidos, y con ganas de jarana, se harán los héroes

*"He mierda secas, habéis oído a la señorita, no nos toquéis los cojones a nosotros tampoco y largaros, ella prefiere bailar con nosotros"*

Pelea de bar!!!

Lo mismo la chavala hasta intenta huir por las calles de Tubo Ciudad cagada de miedo.

### **PISTA DE LOS ZAPATOS LIMPIOS.**

Ahora los Pjs tienen una nueva pista del paradero de Ritankoski, aunque no parece muy determinante, unos zapatos limpios, europeos, caros. Pero ninguna identidad. vaya embrollo.

### **¿QUE DEBERIA PASAR?**

Claro!!! El limpia botas del zoco!!! Seguro que nadie sabe más que él de zapatos y sus dueños en Tube Ciudad. Si los Pjs llegan a esa idea y se dirigen a hablar con el mocoso del puesto al respecto de ese par de zapatos caros:

*- "Señores, soy un honesto empresario del calzado, no un chivato ni una chismosa. No se nada de unos moschinno como los que me describís, dee de ser todo un lujo para un profesional del gremio como yo poder si quiera pasarle la gamuza a unos en un lodazal como éste"*

Este maldito niño, de vocabulario repelente y repipi, saca de quicio a cualquiera. UNA tirada de empatia de cualquier tipo necesitará de un éxito muy difícil para que el niño largue más de lo que hace creer que sabe. Una intimidación puede reducir un nivel de dificultad la tirada. Y un soborno de hasta 100 €\$ podría rebajar otro nivel de dificultad de cualquiera de esas dos tiradas .

Cuidado con ser demasiado duro, no vaya a avisar a los forjados, o a su pandilla de mocosos rateros.

Cuando los Pjs, por las buenas o por las malas lo consigan, el canijo se pone en plan:

*- "Está bien, está bien. Un par de Moschinno, charol blanco y negro, acabados en punta, italianos, talla 45. Corresponden a un tipo elegante, le gusta vestir bien, colores claros, crema, beige, blanco, azul cielo... No es de por aquí, eso seguro, fuma tabaco con filtro, es rubio, pintas de yupi, y desde luego no le gusta mancharse en el barro como al resto de esta ciudad. Solía venir cada semana más o menos, acompañado de otros caballeros más rudos, forjados, con botas sucias que nunca me pedían limpiar. El señor se portaba bien, dejaba propina, y se montaba en su Rav 8 híbrido de vuelta a quien sabe donde, tiene pinta de ser un Orbital, pero si venía con forjados, lo más seguro es que trenga algo que ver con Kali Yuga y la planta de reciclaje Bellmore."*

## EL ESCONDRIJO:

Si los Pjs logran perseguir a un miembro de los canijos, o seguirlo con discreción (quizás algunas tiradas de habilidades de rastreo o persecución, contra las de percepción del canijo, servirían para seguir a un canijo en silencio hasta su guarida, sin tener que alertarlo ni perseguirlo a la carrera por las favelas de material reciclado y viejos contenedores de obra y transporte logístico reconvertidos en chabolas.

También, si fueron clementes en alguna ocasión con los canijos, y se les pregunta amablemente durante las búsquedas de pistas de los Pjs por el slumb, alguno de los canijos llevaría a los PJs hasta el escondrijo tras el éxito en alguna tirada empática de nivel medio o fácil.

El escondrijo en sí, es un callejón de containers y bolsas de basura, con un respiradero cubierto de chatarra aplastada, bricks, plásticos, latas, envases.... Apartándolas un poco, el respiradero puede abrirse tirando de ello, y se puede bajar a algún lugar por unas escaleras verticales de servicio.

Al bajar, se llega a un viejo aparcamiento en ruinas, mohoso y con humedades. Las columnas y paredes están grafiteadas en colores, hay algunas bombillas led de navidad en circuito, conectadas a unas viejas baterías de coche amontonadas. En los chasis de algunos vehículos, la pandilla de canijos ha montado sus casitas, les han puesto cortinas, felpudo, los han pintado, alguno tiene una ristra de bombillas o luces de cuartucho de burdel... Uno tiene incluso unas macetas en el hueco del capó ,con algun hierbajo intentando crecer en la oscuridad. Hay un grupo de unos 20 críos, de entre 6 y 12 años aproximadamente, unos son sanos, otros tullidos, malformados o enfermos, con

calvicie prematura o sin dientes de marfil. Visten harapos sustraídos de allí y de allá, ropa deportiva sucia, pijama, un bañador de Goofy, una camiseta de extraños muñecos manga... Con la llegada de los visitantes, se arremolinarán, tomarán bates, palos, hierros, piedras, o cualquier objeto capaz de hacer daño, se parapetarán tras columnas y chasises, pero a la ofensiva.

Un crío de unos 11, afroamericano, que calza patines en línea con un machete oxidado entre las manos, parece el jefecillo de los piltrafas. Viste una gorra vieja de tela morada hacia atrás, una camiseta de tirantes amarilla, y tejanos rotos por las rodillas.

Si los Pjshan llegado aquí sin invitación ni recomendación, el mocoso adoptaría una actitud bien cabrona:

**- "Quietos ahí basura pederasta. Somos muchos, creednos que alguno atinará a abriros la cabeza como un melón mientras matáis a cinco. No tenemos nada que perder"**

Si los PJs son capaces de calmar a la pandilla de canijos con las tiradas adecuadas a discreción del DJ, de empatía, o han llegado aquí invitados o recomendados por otros canijos, el ratero se mostraría conciliador:

**- "Vale, vale...chicos...calma.... Bueno, habéis llegado hasta aquí, ahora solo espero que no vayáis por ahí diciéndole a todo el mundo donde nos escondemos. Bienvenidos a los Tubos, el submundo. Debajo de la montaña de mierda que es Tube City, hay una serie de túneles, garajes, sótanos, prácticamente abandonados, donde podéis encontrar yonkies en algunos, okupas..."**

Otro crío interrumpe  
**"el gran sucio"**  
y se oye un

**"oooh"**  
a coro. Ruedas prosigue  
**"No existe el gran sucio... Bueno. Si necesitáis info, chivatazos o material robado, podéis pasar por aquí a probar, vivimos de rapiñar a los adultos. Y si queréis un camino apartado de los ojos indiscretos, ésta es la entrada.**

*Desde éste garaje tenemos un túnel de servicio que os introduce en los Tubos, son túneles de servicio público, alumbrado, y las antiguas alcantarillas, pero están secas, no imaginéis cocodrilos ni chorradas de esas... solo yonkies, algún chucho sarnoso..*

" Y otro niño repite...  
" *Y el gran sucio*"  
Ruedas repite  
" *Joder con el gran sucio...vaya panda de gallinas*"

Los Pjs pueden comprar todo tipo de equipo a los canijos, y si se atascan respecto a como

localizar pistas para la sin te coca con los sionitas, o el limpia botas con los zapatos de Edmund Percibal III, los canijos pueden orientarlos si les preguntan, tienen ojos y oídos en toda Tube City.

## **LOS TUBOS:**

Unos túneles de servicio, estrechos, de cemento gris agrietado y polvorietno con viejos cables negros, pelados, recorriendo las paredes como si fuesen raíces de un árbol centenario que creciese en la superficie.

La oscuridad es completa (aplicar modificadores negativos oportunos a la actividad a oscuras y/o con luz artificial).

En los tubos, los Pjs pueden encontrarse con diversas situaciones a discreción del DJ:

**CHUCHOS RABIOSOS:** Un grupo de chuchos, acostumbrados a vivir en la oscuridad y comer ratas, los Pjs parecen todo un premio de whiskas.

**GALERIA DE YONKIES Y BAGABUNDOS:** Una galería donde un grupo de yonkis zarrapastrosos y mendigos se

han montado sus tenderetes. Cajas de cartón, mantas con chinches, palés de madera, una cocinilla de gas y bolsas con chatarra y mierda. Son asustadizos y no representan ninguna amenaza.

**UIEJA ESTACION SEMAFORICA:** Una vieja galería con unos cuantos armarios de metal con racks de servidores semafóricos. En 20116, Tuba City no conserva ni un solo semáforo en su superficie. Es material obsoleto, pero los Pjs a veces se entretienen investigando cosas que no sirven para nada.

**UIEJOS CONTADORES:** Unos armarios metálicos oxidados, con viejos contadores de electricidad. El cableado está inservible.

**ALIJO:** En un callejón sin salida hay un colchón viejo en el suelo, un cubo con algunas prendas arrugadas, y una caja

de metal con botín (a discreción del DJ, yo por ejemplo, optaría por premiar a los Pjs con una pastilla de explosivo plástico C-6, unas gafas de visión nocturna, un par de raciones de friskies deshidratados sabor tropical con B6, Zinc y Magnesio, una tableta de analgésicos caducados (+2 PDE por dosis, no pudiendo exceder una dosis salubre), una linterna, una máscara respiratoria, una jeringa hipodérmica usada y una bolsita con 3 dosis de sinte coca muy cortada).

**EL GRAN SUCIO:** En una galería más ancha, con unos antiguos contadores desmontados y oxidados, hay un pequeño asentamiento de basura, cubos de pintura vacíos, algún neumático, palés, de una cuerda cuelgan unos arapos tendidos y cabezas de muñecas, botellas amontonadas con cera derretida por encima y una tenue llama que lucha por no

extinguirse. De los corredores que conectan por la sala comenzáis a oír ladridos, se acercan, podéis oír veloces las patitas de una jauría corriendo por todos los corredores hacia vuestro punto cuando os saltan desde la penumbra, una jauría de chuchos sarnosos, babeantes, alguno con deformidades, llevan collares de cadena, cuerdas atadas con brazos y piernas de muñeca, correas con luces led parpadeantes... El combate con los chuchos comienza mientras se oye un gran gemido angustioso que hiela la sangre (una tirada de frialdad o valor normal o el PJ quedaría aturdido ese turno, presa del miedo).

En unos pocos asaltos de combate con los chuchos, llegará por uno de los corredores, el Gran Sucio. Es

un tipo enorme y gordo, una mole mutada de carne amarillenta y hepática, con pústulas y joroba, implantes usados, tapado por harapos colgantes, con una máscara de catcher de baseball, un garfio en una mano, y una cadena en la otra.

**CALLEJON:** El fondo de la pared del callejón muestra debilidades estructurales, hay una grieta que lo recorre, una tirada de percepción, arquitectura o demolición medias, harán que los Pjs perciban ésta debilidad en el muro. El muro es de PDE 30 y CP 20. Al otro lado hay un cuarto de contadores, que es el del CASINO DE TUBE CITY ( sala C )

**CEPO DE CAZA:** Algún hijo de

puta ha colocado en la oscuridad del túnel una trampa de caza. Que cabrones. Una tirada normal de percepción o advertir permitirá a los Pjs descubrirla sin meter la pata y sufrir un daño perforante similar al doble de algún tipo de cuchillo, en un pie al azar.

**ANTIGUA OBRA:** En una galería ancha, hay un pequeño bulldozer averiado (irreparable, la batería está supurada, los ejes oxidados), un container de escombros, y unas cuantas herramientas tiradas, martillos, picos, un taladro hidráulico con batería portátil (la batería está muy gastada, solo aguantará 2 usos, pudiendo ejercer un daño de 6D6). Hay varios cascos de obrero naranjas por el suelo ( CP 5, protección frágil)

**PLANTA DE RECICLAJE BELLMORE:**

A las afueras de un enorme vertedero, tras las dunas de plásticos, estiercol, y chatarra, hay una antigua planta de reciclaje de hormigón gris. Es un recinto verjado bien vigilado. Sin acercarse mucho, se pueden ver numerosos forjados vigilando el perímetro, con puntos de control e la entrada principal, y en la zona trasera.

Tiene una zona de desguace de residuos metálicos al aire libre,

con varias filas de vehículos desguazados, turismos, de combate, buses, bagones de tren, helicópteros... de todo. El patio distribuye los vehículos para desguace en filas en calles.

Al fondo de las calles de chatarra hay varias casetas de obra, y una grúa con un imán gigante (podría ser útil si los Pjs llegan arriba y la puentean para joderle la vida a un pedazo de metal como Kali

yuga si llegan a enfrentarse a ella) y la trituradora de vehículos que los empaca en bloques de metal y los vomita a una cinta transportadora que circula lentamente sentido a una montaña de bloques de residuo metálico apilados frente a una especie de gran chimenea que es un alto horno de fundición.

Hay varios módulos de obra esparcidos por el recinto.

**MODULOS DE OBRA**

· En uno de los módulos de obra, se depositan en containers de mercancía las nuevas vigas, tuberías, y planchas de metales forjadas a partir del metal reciclado. Se amontonan en pilas ordenadas o en sus correspondientes containers. En un soporte mecánico hay un exoesqueleto de carga industrial alpha apagado a medio reparar, no debería ser muy difícil dejarlo apañado por un PJ con habilidades mecánicas.

· Otro de los módulos de construcción, está cerrado por una puerta con display ( es difícil de hackear con seguridad electrónica, se puede acceder desde la fortaleza virtual de la planta, se puede forzar la cerradura manual siendo muy difícil, o deriabrila es una Cp 30 con 5 PDE).

En el interior hay cajas industriales de tuercas, tornillos, cinco lanzallamas, diez cocteles molotov, diez granadas de fragmentación, una caja con cartuchos de munición perforante (50 balas para subfusil ligero , 20 para pistola pesada, 100 para fusil de asalto medio) , 6 balas con punta de ácido para pistola pesada, una granada de impulsos microondas, una almadena, una sierra mecánica, una sierra radial, y cajas de herramientas con destornilladores, alicates, tenazas, etc...

· En el interior de otro de los módulos de obra, el más retirado o protegido, tienen a Rintankoski atado a una silla, descamisado, con las pinzas de una batería de automóvil en los pezones. El chatarrero está sangrando, tiene la cara amoratada y deforme, la ropa arrancada, y justo un forjado le acaba de soltar un puñetazo en el estómago. Si Percibal III sigue vivo, estará aquí, un tipo rubio, trajeado, con zapatos italianos limpios, que fuma tabaco americano rubio dice

***"koski cabrón, voy a matarte por no haber cumplido el trato".***

Si los PJ's se meten , el tipo se pondrá en plan:

***"Vale, venís a por Rintankoski, bueno... Os habéis tomado muchas molestias por un mierda como éste. Soy Edmund Percibal III, hombre de negocios en general, y el señor Rintankoski ha***

*incumplido un contrato comercial de suma importancia para mis intereses, por lo que, aquí estamos, renegociando las condiciones. No creo que esto les incumba a ustedes en realidad caballeros, así que ahora, voy a darle la vuelta, apagaré este cigarrillo en el ojo del señor Rintankoski, y ustedes se irán por donde han venido sin hacer caso a sus gritos de dolor... Entiendo que Rintankoski también ha debido de incumplir algún negocio con ustedes, pero yo estaba primero. Hagamos una cosa, me dejan terminar, y cuando salga de aquí, ya me dicen que es lo que este scavenger embustero les había prometido, se lo pediré a mi secretaria, y en 24 horas se lo suministraré. ¿hay trato?"*

Kosky, en la silla, atado y agonizante balbucea escupiendo babas sanguinolientas....

*"Por favor...matarle" .*

El ejecutivo se sorprende

*" Ohhh... señor Rintankosky, no sea usted tan desleal"*

Si no hay trato con Percibal:

*"Oh, una lástima, parecían ustedes tener madera de agente comercial. Una oferta como la mía, no persiste por tiempo limitado"*

El ejecutivo trata de hacer un desenfunde rápido con una pistola pesada con balas perforantes apuntando a la cabeza de uno de los Pjs al azar.

Si hubiese trato con Percibal, los Pjs abandonan el garaje unos minutos. Desde fuera se oyen gritos y golpes. Al abrirse la puerta, sale un holor a pollo frito muy desagradable y los dos forjados arrastran el cadaver electrocutado de Rintankoski sin ningún cuidado hacia afuera. Percibal III sale anudándose la corbata, tira el filtro del winston al suelo, y lo pisa con los zapatos italianos:

*"Odio esta puta parte del planeta. Muy bien señores... ¿Qué les debía Rintankoski?"*

El ejecutivo saca una tableta electrónica, pulsa y garabatea algo con su stylo pencil en ella, y la fina tablet imprime un flexiglass digital al portador por valor de lo que el DJ crea conveniente . Sea lo que sea,

*"en cualquier banco de Phoenix podrán ustedes cobrar esto, sin trampa ni cartón. Ahora... Olviden lo ocurrido pistoleros"*

El ejecutivo ario se repeina el flequillo rubio con la mano y monta en su Rav 8 para largarse de allí. Si los Pjs se cargana todo el mundo, cosa pausible conociéndolos...Bueno DJ, improvisate un encuentro con Cyber Trash en la carretera de salida de Tubo Ciudad para que ganen alguna pista de como pasar a la siguiente partida de la campaña.

Los accesos de vehículos están bien defendidos por estos extraños agentes de la ley en Tubo Ciudad, unos tipos que les gusta ir vestidos de obrero de la siderurgia, aceitosos y engrasados, con cascos de obra, delantales de cuero,

monos de taller o petos, y sobre todo lo que les gusta más que lucir sus musculos de culturista bien bronceados y aceitosos, es el fuego. Expertos en el uso de lanzallamas, cocteles molotov, y cualquier otra cosa que explote o

combustione.

El lugar es, además de lo obvio, planta de reciclaje de chatarra y guarida de los pandilleros más chungos del lugar, un punto de culto "neo hinduista". En los alrededores

del edificio hay una serie de tenderetes de brahamanes, grupos de algunas vacas (algunas con tres cuernos o una pata de mas, o una cabeza mal formada naciendo del vientre) y grupos de mendicantes con un punto rojo pintado en la frente. En una antigua vaya publicitaria de gran altura, se proyecta una holo publicidad que muestra de forma repetitiva imágenes de los upanishades, intercalados con luminosos y horteras videos de

un borg de silueta femenino y 6 brazos con los rótulos "Kali Yuga". Parece que la ex estrella del roboboxeo ha creado una especie de culto fanático hacia su persona en Tube City. La ex campeona es adorada por estos fanchos como un dios a ritmo de fanfarrias hinúes que se emiten por la megafonía del recinto. Los fanáticos se acercan a una especie de trono que Kali Yuga tiene construido en el remolque de un trailer parado,

escortada por cuatro forjados, y mantiene sus brazos cibernéticos en pose de loto mientras los chiflados le ofrecen reses esqueléticas de vacuno, bebés en cestas de la compra de supermercado, ... es horrible!!!

Los forjados registran a los meapilas hinduístas que hacen fila para entrar a orar frente a Kali Yuga.

### **¿QUE DEBERIA PASAR?**

Si los PJs hacen guardia un rato en las montañas de basura, o hacen un par de rondas de reconocimiento, pronto verán, que entre grupo y grupo de fieles brahamanes que parecen superar el acceso de los guardas, llega un Rav 8 Híbrido, negro, con una escolta motorizada de un par de quads y dos pick ups con torreta lanzallamas de los forjados, que accede al recinto de la chartarrería tras pasar el cinturón de seguridad.

Sea como fuese, aquí la improvisación va a ser clave en la dirección de la partida, DJ. Quizás los Pjs decidan entrar con toda la artillería; o integrarse disfrazados de brahamanes, desarmados o con algún arma oculta; o tender una emboscada al vehículo Rav 8. En fin...

El caso es que en el Rav 8 viaja Percibal III, el tipo que tiene a Rintankosky en una caseta de la planta de reciclaje, que suele parar un rato en uno de los módulos de obra donde tiene encerrado al chatarrero Rintankosky. El tipo entra y sale del recinto con frecuencia, haciendo rutas entre El Tubo, el Casino y la planta de reciclaje.

Los Pjs tendrán la oportunidad de salvar a Kosky, o pasar de Kosky y hacer negocios con Edmund Percibal III. Si Edmund se ve en apuros, sólo le importará salvar el pellejo, ofrecerá a los Pjs alguna cifra jugosa de pasta y prometerá lo que sea que Danny o cualquier otro mecenas de los Pjs requiriese. Pero Rintankosky morirá. Dejaremos vivo a uno o a otro.

Si los Pjs cierran trato con Percibal III, ganarán algo de pasta pero perderán la historia de Rintankosky. Así que habrá que recordarles que disponen de unas coordenadas Gps de la partida anterior, o improvisaremos un encuentro con Cyber Trash en la carretera de salida de Tubo Ciudad para que ganen alguna pista de como pasar a la siguiente partida de la campaña (¿Qué quién es Cyber Trash?, vale, vale, lee este cuadro en caso de que los Pjs hayan salvado a Kosky)

Si Kosky sobrevive y es salvado, necesitará pasar por una clínica, y ya tranquilamente contará su historia a los Pjs:

***"Bueno...pensé que de ésta no salía...nunca me habían explotado tantos problemas en la puta cara a la vez. Os debo una explicación. Aquél cabrón repeinado es...bueno..era...Edmund***

*Percibal III, jefe comercial de sección en Arizona de Sunblasta Corp, una energética orbital. Aquí en Arizona se encargan del suministro de energía solar, pero el grueso de su compañía es la extracción de Helio 3 en una pequeña parcela norteamericana de la cara B de la luna. Es un orbital, llegó en un Transbordador Match hace unos días tras una metedura de pata que cometí. Hace unos días, en uno de los chats de la deep web de chatarreros y contrabandistas de material electrónico y mecánico que suelo frecuentar, un tipo con el nick de Blackula, ofrecía una subasta de un listado de material de la puta hostia. La lista de componentes era cojonuda, chips, procesadores, discos sólidos, Mega Roms, conductores de fibra láser.... tío es como si hubiese asaltado un almacén militar como poco, todo aquello era un listado de la hostia. Así que no me pude negar y vendí la piel del oso antes de cazarlo. Yo quería ganar esa subasta, para ello necesitaba pasta, y la pasta la da un comprador, así que vendí el producto con margen suficiente como para saber que ganaría la puja y me sobraría para mi. Le pedí a Edmund 20 de los grandes, 10 por adelantado. El caso es que me conecté el día de la subasta, se celebraba en un rincón de realidad virtual de IP muy reservada, localizar la sala de VR no era cosa fácil, yo por que tenía la invitación del tal Bláckula, pero aquello era un guirigay de submascaras de red, muros de datos falsos y puertas traseras. El caso es que allí me planté desde el ordenador de casa, una sala hortera y trasnochada, texturizada a baja resolución virtual como un castillo medieval europeo, con sus jodidas velas, candelabros, la biblioteca con calaveras sobre los muebles y esa mierda de friki. En una sala de castillo en torno a una mesa circular estaba yo y otros pujadores, anónimos todos claro, solo unos cuantos avatares irreconocibles, como un hombre con ropa de rockero y cabeza de delfín, un pulpo flotante, una tortuga sobre una nube, un bárbaro con taparabos, un brujo isleño con máscara tikki y otro tipo que era un perro snoopy. Nuestro anfitrión, Blackula, usaba un avatar de un vampiro negro con pelo afro, un disfraz barato de Jimmy hendrix, vaya hortera. El caso es que sobre aquella mesa redonda proyectó la lista de componentes que se subastaban en el lote, procesadores positrónicos, neuro implantes, piezas cyborg hidráulicas de grafeno, todo de alta gama... joder es como si ese tío hubiese asaltado un almacén militar norteamericano o la propia Arasaka. El caso es que empezamos a pujar, y la hostia, allí la peña iba a fuego, movían mucha pasta, rápido me di cuenta de que el dinero de Edmund iba a quedarse corto, un error de cálculo por mi parte, y más teniendo en cuenta que ya me había fundido 2000 en el casino de Tube City la misma noche que cobré. Pero de repente, cuando me creía perdido en la subasta, joder, entraron por alguna puta puerta de enlace un montón de programas asesino, eran monos con alas y un gorro egipcio de esos rojos...creo que se llama fez ¿no? Sí, fez. El mamarracho que hubiese programado esos iconos tenía un gusto pésimo, pero coño, esos putos programas demonio ejecutaban software antipersona, frieron varios pujadores que se presentaron allí sin software en un abrir y cerrar de ojos, eso se puso jodidamente feo, así que me escabullí, un programa invisibilidad, un cebo, salí de la conexión antes de que me jodieran el cerebro sentado en una silla. Cuando me desconecté, sea quien sea que envió esos programas asesino también rastreó mi canal de huida con algún sabueso o similar, y borró toda la ruta. Me salvé de coña, pero al rato me acordé de Edmund y su pasta. Vaya marrón, me jodí el cuento de la lechera. Así que os debo mucho, habéis sido como mi ángel de la guarda, o alguna mierda así. Pero el caso es que al librarme ya de la deuda de Jimmy Chainz y también de Percibal, puedo volver a poner en marcha mi red de distribución de piezas y chatarra. Os aseguro que tendréis vuestra depuradora, cortesía de la casa, y además os dejo a mitad de precio cualquier pieza interesante del lote que voy a pedir. Si os quedáis 48 horas más por aquí, psaros por casa y saldamos las cuentas. Gracias de nuevo, en serio"*

Efectivamente, 48 horas después en casa de Koski, los Pjs se encuentran con una autocaravana enorme grafitada por fuera, con el techo cargado de bultos y chatarra y un remolque lleno de

chatarra de todo tipo. Koski sale de la casa en camisa de cuadros, vaqueros y con un bastón, cojeando aún, pero contento

***"hey amigos, os esperaba, dejad que os presente a Cyber Trash, un colega del gremio, muy buen stalker, trae casi todas las piezas de la zona muerta de Colorado"***

De la autocaravana baja un tipo flacucho y pequeño, con la cabeza grande, rapada pero con algún islote de pelo, unas gafas de piloto enormes, una camisa de tirantes roja y unos pantalones anti radiación amarillos con sus botas wellington.

***"hey koski, cabrón putero, como te va? Te traigo un lote fascinante de Colorado, estuve stalkeando por allí en ciudades muertas, talleres, una base militar... También algo de material de desguace de contrabando con unas factorías de Boston. Traigo mierda de la buena, y por supuesto las piezas con las que tanto me diste el coñazo"***

El tipejo pulsa una palanca del remolque de su auto caravana y vuelca un montón de piezas empaquetadas en palés de madera. Mientras todo cae, abre la puerta de la auto caravana, entra y sale con unas birras

***"mira tronco, buddweisser, jodida y auténtica budweisser de contrabando desde Detroit, la polla!!"***

Tras él, baja del vehículo un robo can pintado de spray rosa, con dibujitos obscenos a rotulador, un mocho de escoba verde al revés atado a la cabeza a modo de cresta, y la quijada de un chacal colgando del morro metálico.

***"hey Pinky cabronazo, ven aquí que te presente, has visto que mascota tan chula Koski? Necesitaba compañía en mis viajes, y este no se va a morir, la radiación de Colorado no le afecta!!"***

El perro baja y emite unos ladridos de felicidad metálicos mientras le bambolea la quijada de chacal bajo el hocico averiado. Koski se pone a rebuscar en el nuevo lote. El robo can se acerca al grupo y de repente.... comienza a emitir ruidos como un router, o la carga de un viejo spectrum, y se oye una voz de una grabación

***" SOS, SOS, aquí Tombstone, SOS, SOS"***

La grabación se repite. Cyber Trash se acerca flipando y dice

***"¿Pero que cojones? Pinky? La leche!!!"***

Pinky, no es Pinky, es el robo can del marshal treepsmith, quien debió dejar grabado el mensaje en alguna partición de memoria protegida de la memoria del robot mascota, el cual al digitalizar en su procesador visual de video y reconocer a los Pjs en su unidad de memoria, ha debido activar un comando de reproducción de ese mensaje cargado en su disco duro.

Si los Pjs preguntan a Cyber Trash de dónde sacó al perro dirá

***"me lo vendió un scavenger que me crucé en el cementerio aereo de Tucson. El tipo iba embozado en arapos marrones, como uno de esos scavengers del desierto. Recuerdo, que llevaba implantes oculares viejos, no se le veía la cara, solo arapos marrones y beige. El tipo estaba jodido, poca agua en la cantimplora, sin sopa para el bogu, necesitaba pasta, noté que le jodía deshacerse del chucho, pero que coño, yo también necesito compañía, y él necesitaba sobrevivir.***

***Compartí una Budweisser de éstas con él, era buena peña, pero muy callado. Le invité a acercarlo a algún punto mejor que donde estaba con la caravana, algo que me pillase de camino, pero dijo que tenía cosas que hacer por allí. Imagino que buscar chatarra entre aviones, digo yo, Así que le pagué la pasta del chucho tras unas birras, tostamos unas lagartijas en una fogata, y a la mañana siguiente, cada uno por su lado"***

Los Pjs acaban de descubrir que Treepsmith sigue con vida, o al menos hace unos días lo estaba. Y que estaba en el cementerio aereo de Tucson, que curiosamente, son las coordenadas que obtuvieron

del ordenador central de la base militar de meseta Dulce controlada por Mente Maestra. Bueno, el cementerio aereo es lo mejor que tienen ahora mismo.

Koski ofrece un kart a Danny, o el mecenas de turno, para que vuelva a El Horfanato, o donde quiera que sea, y una vieja furgoneta volkswagen destartada a los Pjs.

*"Es lo menos que puedo hacer, estas mierdas chupan más que mi ex mujer, pero el deposito también corre de mi parte"*

Danny, o el mecenas de turno, agradecerá la ayuda a los Pjs "bueno...pese a todo habéis cumplido el trato. Quien me lo iba a decir, unos chiflados que aparecieron con el culo al aire en medio del desierto. Oye... gracias. Tomad una IP, un dial FM y un número de teléfono. No os prometo que respondamos, pero quien sabe. En el Horfanato nunca han entrado adultos...quizás un día seáis los primeros. Gracias peña, os habéis portado"

**PERSONAJES NO JUGADORES:**

**NOMBRE: DANNY**

<b>INT</b>	4	<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>	6	1	2_4	5	6	7_8	9_10
<b>TEC</b>	4	0	0	0	0	0	0
<b>FRI</b>	2	<b>N. SALVACION</b>			<b>MTC</b>		
<b>ATR</b>	1	3			1		
<b>SUE</b>	0	<b>HABILIDADES</b>					
<b>MDU</b>	1	SUPERVIVENCIA • 5 // RASTREAR • 3 //					
<b>TCD</b>	3	ARMA CORTA • 2 // ESQUIVAR • 2 // ATLETISMO • 2 //					
<b>EMP</b>	1	PERSUADIR • 4 // PELEA • 2 // MECANICA BASICA • 2					

**EQUIPAMIENTO Y AUMENTOS:**

MOCHILA CON VIVERES, RADIO EMISORA, PISTOLA LIGERA DRILUNG, MONOCUCHILLO KENDRICKI, MASCARA DE GAS INFANTIL CON OREJAS DE MICKEY MOUSE.

**INFORMACION Y TRASFONDO:**

Danny es un huérfano procedente de un refugio atómico llamado "El horfanato", donde vivía con otros menores en una pequeña comunidad Puerárquica, sin adultos. El refugio, bien oculto en un cañón del Colorado, lleva demasiado tiempo sin el correcto mantenimiento, y algunas piezas se han averiado impidiéndoles purificar agua o tener calefacción. Así que Danny ha sido elegido para salir a la hostil Arizona a buscar los repuestos necesarios para que su hogar vuelva a ser habitable, al menos, hasta su mayoría de edad.



**NOMBRE: RINTANKOSKY**

<b>INT</b>	1	<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>	4	1	2_4	5	6	7_8	9_10
<b>TEC</b>	8	0	5	0	0	0	0
<b>FRI</b>	3	<b>N. SALVACION</b>			<b>MTC</b>		
<b>ATR</b>	4	6			2		
<b>SUE</b>	3	<b>HABILIDADES</b>					
<b>MDU</b>	6	MECANICA BASICA • 5 // CIBERTECNOLOGIA • 7 //					
<b>TCD</b>	6	ELECTRONICA • 7 // SEGURIDAD ELECTRONICA • 5 //					
<b>EMP</b>	9	CONOCIMIENTO DEL SISTEMA • 4 // CHARPUZA • 6 //					
		PROGRAMACION • 2 // PERSUASION • 5					

**EQUIPAMIENTO Y AUMENTOS:**

CHALECO DE CUERO

**INFORMACION Y TRASFONDO:**

El contrabandista de chatarra de mayor reputación en Tuba City. Podría irle bien en un agujero como el que habita, si no fuese por su debilidad por el juego y las mujeres. Es un charlatán de poca palabra.



**NOMBRE:** JIMMY "PETACULOS" CHAINZ

<b>INT</b>	4	<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>	7	1	2-4	5	6	7-8	9-10
<b>TEC</b>	3	12	12	12	12	24	24
<b>FRI</b>	9	<b>N. SALVACION</b>			<b>MTC</b>		
<b>ATR</b>	9	6			2		
<b>HABILIDADES</b>							
<b>SUE</b>	7	INTIMIDAR • 4 // ARMA CORTA • 4 // KUNG FU • 6 //					
<b>MDU</b>	7	ESQUIVAR • 5 // FUSIL • 4 // JUEGO • 7 //					
<b>TCO</b>	6	CONOCIMIENTO DE LA CALLE • 7 // LIDERAZGO					
<b>EMP</b>	8	CARISMATICO • 6 // ARREGLO PERSONAL • 5 //					
		SEDUCCION • 4					

**EQUIPAMIENTO Y AUMENTOS:**

TEJIDO DERMICO COMPLETO, BIOCABELLO, TATUAJES BIOLUMINISCENTES, , PIERNAS CIBERNÉTICAS BLINDADAS CUBIERTAS DE REAL SKIN, NUDILLOS Y METATARSO MARTILLO, PISTOLA PESADA, TRITURADORES, MONOKATANA KENDRICH

**INFORMACION Y TRASFONDO:**

Jimmy es un antiguo mafioso de la triada china, exiliado a Arizona por su propio bien. Oculto en un agujero como Tubo Ciudad, se ha hecho con un pequeño hueco en el juego, la droga, la prostitución y el contrabando de artículos de primera necesidad.

Es un presumido polioperado, de unos 39 años, pero aparenta 19, adicto a la ropa europea de marca, y la buena vida. Un excéntrico y un horterá.



**NOMBRE:** HIDEO

<b>INT</b>	6	<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>	10 (8)	1	2-4	5	6	7-8	9-10
<b>TEC</b>	4	28	28	28	28	28	28
<b>FRI</b>	10	<b>N. SALVACION</b>			<b>MTC</b>		
<b>ATR</b>	5	12			6		
<b>HABILIDADES</b>							
<b>SUE</b>	4	ESGRIMA • 6 // NINJITSU • 7 // ESQUIVAR • 6 //					
<b>MDU</b>	9	ARCO Y ARROJADIZAS • 6 // ELUDIR-SIGILO • 7 //					
<b>TCO</b>	12	CONDUCCION • 6 // ARMA CORTA • 5 // ATLETISMO • 7 //					
<b>EMP</b>	4	INTERROGATORIO • 5 // RESISTENCIA • 5 // ABRIR					
		CERRADURAS • 3 // SUBFUSIL • 4					



**EQUIPAMIENTO Y AUMENTOS:**

INJERTO MUSCULAR, TEJIDO DERMICO COMPLETO, CIBEROPTICOS DE PUNTERIA, ANTIDESLUMBRANTES, VISION EN LUZ TENUE, TERMOGRAFO, ANALIZADOR DE VOZ, METAL GEAR NINJA COMPLETO NEUROCONECTADO CON PLACAS DE CAMUFLAJE , MONOKATANA KENDRICH, ARCO ERGLETECH, 5 FLECHAS EXPLOSIVAS PUNTA DE GRANADA, 5 FLECHAS ACIDAS, PISTOLA DE DARDOS AVANTE, 10 DARDOS BIOTOXINA NIVEL 1, NUNCHAKUS, 20 SHURIKEN, SUBFUSIL INGRAM MEDIO.

**INFORMACION Y TRASFONDO:**

Guardaespalda personal de Jimmy Petaculos Chainz. Un asesino silencioso y eficaz.



**NOMBRE:** EDMUNDO PERCIBAL III

INT	7	CABEZA	TORSO	BRAZO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I
REF	5	1	2-4	5	6	7-8	9-10
TEC	4	12	12	12	12	12	12
FRI	8	<b>N. SALVACION</b>			<b>MTC</b>		
ATR	9	7			3		
<b>HABILIDADES</b>							
SUE	7	PERSUASION • 5 // MERCADO DE VALORES • 7 //					
MDU	7	ENTREVISTA • 5 // ARMA CORTA • 4 // PELEA • 3 //					
TCO	7	CONDUCCION • 3 // RECURSOS • 7 // ARREGLO PERSONAL					
EMP	10	• 5 // VESTUARIO • 7 // ORATORIA • 7 //					
		CONTABILIDAD • 4 // PERCEPCION HUMANA • 5					



**EQUIPAMIENTO Y AUMENTOS:**

TEJIDO DERMICO COMPLETO, ELEVADOR DE ADRENALINA, BIOMONITOR Y ANALIZADOR DE VOZ. PISTOLA PESADA Y MUNICION PERFORANTE

**INFORMACION Y TRASFONDO:**

Un yupie de buena familia, con estudios en Europa y un puesto bien pagado pero demasiado sucio. Es Director de explotación de residuos plásticos para Petrochem Corps, lo que le obliga a mancharse los zapatos en Tube Ciudad para controlar la productividad y el éxito de desarrollo de su departamento.



**NOMBRE:** KALI YUGA

INT	5	CABEZA	TORSO	BRAZO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I
REF	10	1	2-4	5	6	7-8	9-10
TEC	7	24	28	28	28	28	28
FRI	7	<b>N. SALVACION</b>			<b>MTC</b>		
ATR	8	12			5		
<b>HABILIDADES</b>							
SUE	5	KRAB MAGGA • 7 // ESQUIVAR • 5 // CIBERNETICA • 5					
MDU	9	// MECANICA APACS • 5 // ARMA PESADA • 4 // FUSIL					
TCO	12	• 7 //					
EMP	6						

**EQUIPAMIENTO Y AUMENTOS:**

4 BRAZOS ADICIONALES, EXOSQUELETO BLINDADO FUERZA 16, LANZALLAMAS, LANZACOHETES, X2 PUÑOS ARIETE, TERMOGRAFO, POTENCIADOR SANDELISTAN, FILTRO NASAL, INJERTO DE MUSCULO Y DE HUESOS, TEJIDO DERMICO COMPLETO.

**INFORMACION Y TRASFONDO:**

Una excampeona del robo boxeo ya olvidada. Ha encontrado un lugar donde vivir como una diosa, nunca mejor dicho, en Tuba Ciudad. Se aprovecha de su popularidad y la superstición de una población hinduista que habita este agujero de Arizona, ya que son descendientes de inmigrantes de India y Pakistan que llegaron con la Tata-maha Motors cuando el Montacargas orbital de limpieza de desechos espaciales comenzó a verter toneladas de basura en tierra, convirtiendo el pueblucho abandonado en una megachatarrería.



**NOMBRE:** EL GRAN SUCIO

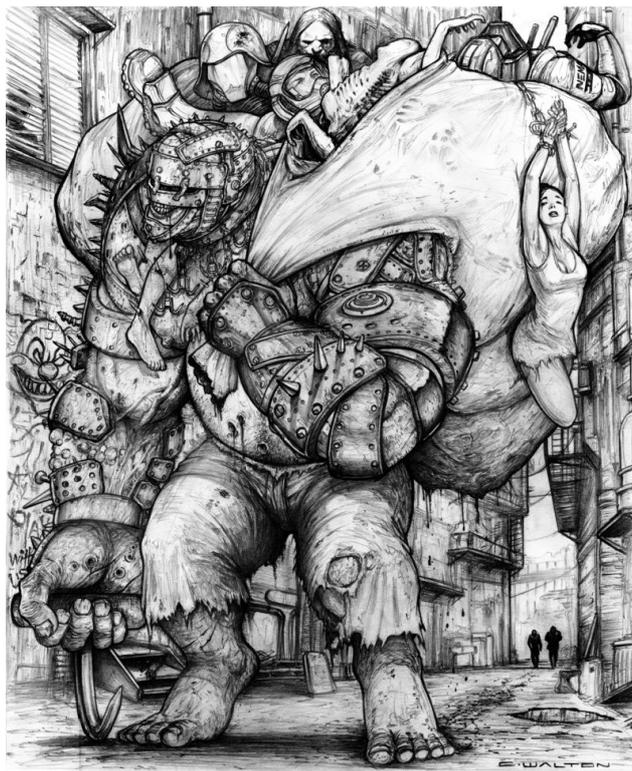
<b>INT</b>	3	<b>CABEZA</b>	<b>TORSO</b>	<b>BRAZO D</b>	<b>BRAZO I</b>	<b>PIERNA D</b>	<b>PIERNA I</b>
<b>REF</b>	10	1	2-4	5	6	7-8	9-10
<b>TEC</b>	2	5	18	18	18	18	18
<b>FRI</b>	1	<b>N. SALVACION</b>			<b>MTC</b>		
<b>ATR</b>	1	12			5		
<b>SUE</b>	5	<b>HABILIDADES</b>					
<b>MDU</b>	4	ZOOLOGIA • 3 // SUPERVIVENCIA • 5 // PELEA • 6 //					
<b>TCO</b>	12	ESQUIVAR • 3 // RESISTENCIA • 6 // PROEZA DE					
<b>EMP</b>	2	FUERZA • 7 // RASTREAR • 3					

**EQUIPAMIENTO Y ADORNOS:**

MUTACION DERMICA ESCAMOSA, GARFIO, CADENA, MASCARA DE BASEBALL

**INFORMACION Y TRASFONDO:**

El Gran Sucio (José Dacosta Souza en realidad), es una aberración fruto de productos químicos, mutaciones genéticas, exposición a los rayos gamma y aguas contaminadas, y varias chapuzas baratas de ciber cirugía. Un Ciberpsicópata.



**ENEMIGOS GENERICOS:**

NOMBRE	INT	REF	TEC	FRI	ATR	SUE	MOU	TCO	EMP
PERRO	2	7	1	4	1	6	8	6	1
<b>CABEZA</b>	<b>TORSO</b>	<b>BRADO 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	0	6	2	

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

**EQUIPO/RUMENTOS:**

NOMBRE	INT	REF	TEC	FRI	ATR	SUE	MOU	TCO	EMP
NIÑO RATERO	6	7	5	3	7	9	9	4	6
<b>CABEZA</b>	<b>TORSO</b>	<b>BRADO 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	0	4	2	

**HABILIDADES:** ABRIR CERRADURA - 5 // ROBAR BOLSILLOS - 7 // SIGILO - 4 // ATLETISMO - 4 // ESQUIVAR - 3 // PELEA - 2 // ARCO Y ARROJADIZA - 4 // CUERPO A CUERPO -2 // FALSIFICACION - 3 // DISFRAZ - 3 // SUPERVIVENCIA - 5 // INTERPRETACION - 4

**EQUIPO/RUMENTOS:** TIRACHINAS, CUCHILLO, GANZUAS.

NOMBRE	INT	REF	TEC	FRI	ATR	SUE	MOU	TCO	EMP
MATON	3	7	5	5	4	5	6	7	5
<b>CABEZA</b>	<b>TORSO</b>	<b>BRADO D</b>	<b>BRAZO I</b>	<b>PIERNA D</b>	<b>PIERNA I</b>	<b>N.SALUACION</b>	<b>MTC</b>		
0	4	4	4	4	4	4	7	3	

**HABILIDADES:** PELEA - 4 // ARMA CORTA - 5 // FUSIL - 3 // SUBFUSIL - 4 // CUERPO A CUERPO - 4 // ESQUIVAR - 2 // ATLETISMO - 2 // CONDUCIR - 2

**EQUIPO/RUMENTOS:** PISTOLA DAILUNG MEDIA, MONOCUCHILLO, UZI MINIAUTO, ROPA DE CUERO DURO

NOMBRE	INT	REF	TEC	FRI	ATR	SUE	MOU	TCO	EMP
GARDA DE NEVADA	6	8	6	7	6	4	7	8	5
<b>CABEZA</b>	<b>TORSO</b>	<b>BRADO D</b>	<b>BRAZO I</b>	<b>PIERNA D</b>	<b>PIERNA I</b>	<b>N.SALUACION</b>	<b>MTC</b>		
14	24	4	4	4	4	4	8	3	

**HABILIDADES:** PELEA - 4 // ARMA CORTA - 5 // FUSIL - 4 // SUBFUSIL - 4 // CUERPO A CUERPO - 4 // ESQUIVAR - 2 // ATLETISMO - 2 // CONDUCIR - 4 // ARMA PESADA - 2 // AUTORIDAD - 2

**EQUIPO/RUMENTOS:** CHALECO ANTIBALAS, CHAQUETA Y PANTALON DE CUERO, FUSIL LIGERO, PISTOLA MUY PESADA, CASCO DE ACERO.

NOMBRE	INT	REF	TEC	FRI	ATR	SUE	MOU	TCO	EMP
FORJADO	5	10	7	10	3	1	4	10	3
<b>CABEZA</b>	<b>TORSO</b>	<b>BRADO D</b>	<b>BRAZO I</b>	<b>PIERNA D</b>	<b>PIERNA I</b>	<b>N.SALUACION</b>	<b>MTC</b>		
5	4	0	0	4	4	10	4		

**HABILIDADES:** ARMA PESADA - 4 // DEMOLICION - 5 // MECANICA - 4 // PELEA - 4 // ESQUIVAR - 3 // CONDUCIR - 3 // INTIMIDAR - 4 // AUTORIDAD - 2 // FUSIL - 3 // ARMA CORTA - 3 // SUBFUSIL - 3 //

**EQUIPO/RUMENTOS:** MANDIL DE CUERO DURO, CASCO DE OBRA O CARETA DE SOLDAR, LANZALLAMAR K-A, MONOCUCHILLO, GRANADAS DE FRAGMENTACION.

NOMBRE	INT	REF	TEC	FRI	ATR	SUE	MOU	TCO	EMP
SIONITA	5	8	5	7	7	3	6	8	6
<b>CABEZA</b>	<b>TORSO</b>	<b>BRADO 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	0	0	0	

**HABILIDADES:** ARMA CORTA - 3 // CONOCIMIENTO DE LA CALLE - 5 // QUIMICA - 6 // RESISTIR DROGAS - 4 // PELEA - 3 // SUBFUSIL - 4 // INTIMIDAR - 3 // INTERROGAR - 4 // MOVERSE EN LA CALLE - 4 // ESQUIVAR - 2 // JUEGO - 3

**EQUIPO/RUMENTOS:** ALGUNOS MIEMBROS CIBERNETICOS BLINDADOS, PISTOLAS PESADAS, SUBFUSILES MEDIOS

Arbitro, he de decirte que... Odio mapear y las fortalezas de datos no son uan excepción. Así que .. Improvisa!!!

Tal como el manual de Cyberpunk 2020 de R. Talsorian Games dice, puedes hacerte con un crucigrama o un autodefinido para crear tus fortalezas.

Yo estoy empezando a hacer combates virtuales sin mapas, el PJ y yo vamos hablando de los programas que soltamos sin usar mapeados. Estoy afilando aún el sistema, pero es mucho más rápido y cómodo (espero poder publicar pronto en el [www.naufragio.net](http://www.naufragio.net) un resumen de mis nuevos métodos "homebrew")

No seas especialmente duro a la hora de desplegar CPUs y programas. Tubo Ciudad es un ghetto enorme, no Silicon valley.

Aunque sí sería un poco más cruel con la fortaleza de datos del Casino de Jimmy Chainz, ahí le daría unos cuantos programas asesinos y algo de antipersona, con bastantes chuchos, etc... A fin de cuentas, en las BBDD de un casino, se pueden trucar máquinas, y conseguir bastante pasta.

Si a los Pjs se les ocurriese intentar piratear las BBD de El Tubo... ahí no tengas piedad, software militar corporativo y netrunners conectados apra la vigilancia. Convierte esa BBDD en un infierno virtual. Los Pjs no necesitan intentar cabalgar ese sistema ni en sueños para terminar la partida.

Lo dicho, dibujo muy mal, odio mapear, los escenarios son pequeños y fáciles de imaginar. Os invito a googlear o usar Pinterest para localizar mapas futuristas, de hero clix, shadow run o star wars entre otros.

Si os dáis cuenta, el único mapa que he empleado, de exteriores, es un pantallazo de Google Maps en el río Colorado ente nevada y Arizona.

El propio Google maps es una buena fuente de mapas exteriores, y más ahora con la opción 3D, que saca vistas muy cucas.

Gracias y perdonarme.

- 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" . 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.