

WATERPUNK



Los Pjs fueron transportados por personal de Coyote Corps, tras recuperar el disco duro de núcleo líquido "hielo negro" que el hacker conocido como Glasses Pentium tenía en su poder. Glasses pentium tenía la intención de llevárselo con él a la colonia lunar Julio Verne, un área residencial de altísimo standing ejecutivo y turístico. Se desconoce si su intención era entregarlo a un comprador o marchante desconocido, con propósitos económicos, o no.

Si fueron transportados a las buenas, o a las malas, depende de como terminases la partida anterior DJ.

Y si vas a jugar ésta partida fuera del contexto de la campaña, es muy fácil, los Pjs son ya, desde el principio, trabajadores de Coyote Corps, y les toca asistir al testeo de un androide averiado, que han encontrado en la prospección de una antigua instalación militar del siglo XX. Y de ahí, en adelante.

Volviendo a nuestro punto de la campaña, y desde entonces, los Pjs se han recuperado de sus heridas (cualquier amputación, herida grave, avería irreparable en ciber miembros será reparada con implantes orgánicos o cibernéticos a elección del PJ) en unas cómodas instalaciones de un lugar en mitad del desierto, una arcología autosuficiente entre Phoenix y Flagstaff llamada **Arcosanti**.

Arcosanti es la arcología original, el primer proyecto de ésta futurista forma de concebir habitats comunes autosostenibles. Una idea del arquitecto Paolo Saleri a finales del siglo XX, que comenzó de forma autónoma, convirtiéndose en una micro ciudad que alojaba a todo tipo de estudiantes y universitarios con la intención de mantener un continuo crecimiento de la estructura hasta llegar a su objetivo.

Tras las bombas de mediados del S XXI en el mid west norteamericano, y las notables

consecuencias del cambio climático, las arcologías se convirtieron a finales del siglo en el futuro de la arquitectura, megaedificios inteligentes y autónomos, que unían arte y funcionalidad, con sus propios cultivos biogenéticos, sus servicios básicos sanitarios y de seguridad, suministros de energías renovables, piscifactorías, factorías subterráneas para los productos de primera necesidad, etc... Capaces de albergar hasta a 5000 personas en la versión standard.

Oriente Medio y Asia fueron las pioneras. Sin embargo, la expansión de las megacorporaciones asiáticas en naciones en vías de desarrollo, o antiguas potencias geriatrizadas, les permitieron aprovecharse de las ventajas de instalarse en suelo devaluado, y se extendió la práctica arquitectónica, en las nuevas "colonias de la neo revolución industrial" como el caso de Arizona, que cuenta con algunas arcologías en Phoenix y Tucson, principalmente.

Arcosanti se hiergue circular como un neo coliseo en medio del desierto, brillante bajo el aniquilador sol de Arizona. Un edificio corporativo, que alberga diversas razones sociales, colaboradoras del gobierno y de las principales megacorporaciones mecenas, en un punto del globo donde poca gente se molesta en vigilar sus actividades. Coyote Corps es una de las empresas alojadas en el mastodóntico vivero de nuevas pymes.

Los Pjs han sido bien tratados en una extraña calidad de huesped-prisionero. Han estado semanas reclusos en las instalaciones, disfrutando de gimnasio, piscina, 4 horarios de almuerzo saludable diarios, cuidados y atenciones médicas (permite a los Pjs invertir 10.000€\$ a cada uno en implantes si quieren), ponencias magistrales en diferentes aulas (que cada uno se suba 2 puntos de Habilidad en habilidades a su elección), etc... pero siempre dentro de unos límites dentro de las instalaciones, y en las relaciones con las personas

que interactúan con ellos.

Pasados unos días, el sistema de audio central les despertará por la mañana en sus habitaciones, pidiéndoles que se reúnan en el hall de apartamentos B-25 en veinte minutos.

Los Pjs visten unos monos blancos ceñidos de algún material sintético desde que han llegado aquí, no tienen ninguna otra posesión privada, todo lo demás fue confiscado a su llegada, a las buenas, o a las malas.

En el hall B-25 esperan un grupo de paramilitares con los subfusiles bien sujetos y sus metal gear negras pulidas y relucientes. Un tipo grande, una ciber mole de brazos hidráulicos que asoman de un chaleco antibalas abierto, que deja libre un bio tatuaje de un tanque Panzer en una enorme barriga llena de cicatrices, pide a los Pjs que sigan a la escolta. El tipo es grande, con resta de mohicano morada, un enorme aro en la nariz; unas gafas inteligentes finas, de diseño; Camina firme con sus botas militares por los pasillos de las instalaciones hasta un gran ascensor.

Dentro todos, pulsa un código numérico en un holodisplay y coloca la yema del pulgar sobre un lector. El elevador se mueve varias plantas, no hay forma de saber el número, pero la sensación de gravedad es fuerte aunque breve. Se abren las puertas y el grandullón hace un gesto para que los Pjs caminen por un nuevo pasillo, seguidos por la escolta.

Finalmente paran frente a una puerta blindada en un pasillo, el grandullón repite un ritual tecnológico apreciado al llevado a cabo con el interfaz del ascensor y la puerta se abre, con un siseo fino y elegante.

- "para dentro"

Es lo único que dice (Y no insistirá mucho más de forma tan amable, lo siguiente sería romper algún hueso de la mano por ejemplo)

El interior es un despacho de dimensiones salomónicas pero escasa decoración. Parque hasta donde llega la vista, luz muy tenue, casi a

oscuras; sin muebles, tan solo una enorme pared "pecera al fondo", tras un mueble despacho con la silla girada hacia la pecera. Suena música francesa, romántica, en un volumen agradable. En la pecera gigante nadan manta rayas y tiburones, tortugas gigantes, y otros peces de colores.

Cuando los Pjs están suficientemente cerca, unas luces blancas cegadoras los apuntan, la silla se gira. La mujer, la mujer rubia de edad media con arrugas. En esta ocasión luce un mono similar al de los Pjs, ceñido, en negro, que deja ver un cuerpo fibroso y atlético, de medallista olímpica pese a sus posibles 48 años. El pelo hacia atrás, impoluto, engominado, cae como una cascada de hielo a su espalda. Se coloca un cigarrillo en la boca, acerca la punta del dedo corazón en un gesto provocativo, y la punta del tabaco se enciende. Ella chupa el filtro, y tras una bocanada de humo, se levanta y ofrece a los Pjs.

- "Es de Virginia, lo traen los neoconfederados"

Este es el momento en el que la Doctora Olga Hackinem explique algunas cosas a los Pjs y les resuelva cualquier duda. Yp he preparado un discurso inicial, pero en resumidas cuentas, les explicará que están en la oficina central de Coyote Corps, un grupo paramilitar privado de black ops con sede en Arizona (para evitar convenios de derechos humanos y chorradas semejantes). Llevan prestando atención al grupo de Pjs desde su primera intrusión en Fort Grand sin que los Pjs lo sepan, gracias a pequeños insectos espía (ver manual Chrome Book Vol.2). Coyote Corps llevaba meses tras Mente Maestra por petición de un importante cliente europeo. El caso es que ahora los Pjs están tan hasta el cuello en el asunto como Coyote Corps, por lo que la directiva y el cliente han tomado la decisión de ofrecer a los Pjs un contrato, ya que no les está resultando oportuno que se anden pisando el trabajo los unos a los otros, y es hora de poner datos sobre la mesa y cooperar. El contrato es

jugoso, 5000 mensuales y línea de crédito abierta para dietas durante horas de trabajo.

En caso de que lo Pjs acepten (no creo que tengan nada mejor que hacer, y si no aceptan... emmm... malditos revienta partidas... improvisa árbitro, improvisa... si no quieren el dinero, chantaje y sin cobrar, secuestraremos y torturaremos a sus seres queridos, les pondremos injertos de gas nervioso a punto de estallar en sus cráneos o lo que sea!), la doctora invitará a los Pjs a salir del despacho y les pedirá que sigan a Apache (parece el nombre del grandullón) hasta donde les guíe, donde se encontrarán en diez minutos de nuevo.

El grandullón, Apache, y la escolta, volverán a recorrer parte de la arcología hasta llegar a una especie de taller de alta tecnología.

Hay varias personas trabajando en ordenadores y testeando piezas cibernéticas. Colgada en un marco tecnológico, está el cuerpo del androide 4N174, reensamblado, reconstruido, reparado, con real skin nueva, manteniendo el físico de la difunta e inocente Carlyne Rodriguez, sin cuero cabelludo. Como una gran muñeca en una percha de cables y conexiones que la unen a equipos electrónicos que a su vez ejecutan programas, gráficos y comandos en pantallas negras y holopantallas azuladas.

Apache pide que los Pjs esperen a la doctora, un pequeño robot doméstico de limpieza y servicio se acerca con una bandeja ofreciendo cafés en tazas de plástico.

A los pocos minutos, de una de las puertas de seguridad del taller, aparece la doctora, con una bata blanca sobre el mono sintético negro, con un cigarrillo a medias en los dedos y una PDA en la otra.

Explicará a los Pjs que el modelo 4N174 que se ensambló de emergencia en la base de Meseta Dulce, ya está reensamblado. La importancia de reconstruir este robot militar de hace un siglo, ahondaba en que en su memoria, debía de permanecer una serie de archivos extraídos de los sistemas de Mente Maestra por un netrunner de Coyote (difunto en el asalto a su fortaleza de

datos), de los cuales, un rastreo de IP podría ayudar a localizar la ubicación del último equipo empleado por Mente Maestra, lo que les llevaría directamente hasta él o ello. El androide, carente de tecnología inalámbrica, aseguraba transportar esos archivos como un cofre sin ser pirateado, por eso lo empaquetaron bajo la tapadera de una donante de órganos en un vagón de la cruz roja dirección Benson desde nuevo Méjico, nadie sospecharía. Cuando el tren fue asaltado por la pandilla de los Revenant, el sistema local militar del androide activó sus parámetros de combate y todo se fue a la mierda, perdiendo el androide, que fue despiezado por los pandilleros y subastado en la red por distintos puntos de Arizona.

Ahora que al final lo han reconstruido, y todas las piezas están en su sitio, debería ser fácil recuperar esos archivos encriptados de sus unidades de memoria, pero nunca hay que dejar de ser precavidos. Es momento de darle al botón de ON, pero Coyote Corps lo hará con varios de sus netrunners conectados al sistema de la arcología y el androide, en local.

Si algún jugador perdió a su Pj es buen momento de presentar en sociedad a un técnico, médico, netrunner o mercenario de Coyote Corps que se una al grupo. Intentemos dotarle de un rol "paternal", a fin de cuentas, él o ella no es el novato de Coyote en el grupo de Pjs, es un empleado más o menos leal, bien pagado, que podría chivarse o no estar de acuerdo con ciertas decisiones del resto de Pjs respecto a la compañía que ahora les paga a todos. Trata de tenerlo en cuenta. Dota al personaje de un extra de unos 150 p.exp una vez creado, para ponerlo a la talla del resto del grupo, y permítele adquirir algunas ciber mejoras que le vengan a cuento.

El modelo 4N174 es un prototipo (muy avanzado) secreto del ejército de los EEUU en fase BETA de principios de los 2000. Sus componentes siguen representando hoy día, unos 60 años después, tecnología punta.

Si hay algún PJ netrunner, puede ser invitado a conectarse si lo desea (dado el caso, podremos aplicar una pequeña intro detallada como anexo

al final del módulo, la VR de 4n174). Si ningún Pj se conecta, pasamos a la acción:

La doctora abre un holo mapa de 60x60 cm desde su PDA, los netrunners de Coyote, con sus monos blancos, toman asiento en varios terminales de sobremesa de los caros, se ponen las gafas y se enchufan los jacks de neurofibra.

"Señores y señoras, comenzamos la extracción de datos"

Comienzan a encenderse pilotos en los racks de los equipos, durante unos segundos todo transcurre en calma, solo se oyen dedos tecleando, algunos "beep" y el zumbido de las fuentes de alimentación. Una serie de monitores en la pared muestran datos que llueven sin parar en la pantalla. Olga y otros científicos miran, algunos toman notas.

Entonces, las luces del techo parpadean, como si hubiesen sufrido un micro corte de tensión. La doctora Olga enarca las cejas. El cuerpo del androide, colgado como un jamón de la percha de trabajo y enredada por una maraña de cables, se convulsiona. Uno de los netrunners grita y cae al suelo desde su silla, sangrando de la nariz y las orejas.

"Activad los cortafuegos ya! Ejecutad hielo negro nivel 6, cortad las salidas a la WAN, aislad el malware!"

Los ojos de la androide 4n174 se abren, giran a una velocidad inhumana, asusta aunque todos sepan que es una máquina sintética. Comienza a emitir sonidos de router y conexión.

Se oyen golpes detrás de las puertas de acceso al laboratorio tecnológico.

Voces amortiguadas por el metal que gritan :

"está cerrado!! Traed un soplete!!!"

Uno de los técnicos se dirige a la doctora:

"Señora, el equipo traía un troyano, una copia de personalidad IA... es él...está aquí"

La doctora Olga responde

"¿Aquí? ¿El o ello? ¿Un jinete o una IA? Joder!!! Cazadlo!!! Coño!!!"

El androide 4n174 deja de hacer ruidos de línea y habla. Una voz distorsionada y enlatada, sintetizada, que araña desde dentro de su tráquea metálica y sale al exterior sin que el maniquí mueva los labios.

"Queríais encontrarme. Ahor yo os he encontrado"

Suena un pitido agudo, que hace daño en el oído humano durante los segundos que dura. El androide se apaga. La doctore Hackinem grita nerviosa a los empleados:

"¿qué ha pasado? ¿Qué.. coño..ha...pasado!!!"

Los científicos y analistas se acercan solícitos y profesionales con metros de criptopapel transparente en las manos, lleno de dígitos y datos y gráficas.

"Supervisora Hackinem, no sabemos si era la IA original, un programa, o una copia de identidad, pero ha atravesado nuestros muros y ha abandonado la red de Arcosanti. No sin antes infectar todo nuestro sistema, tenemos un grave problema de malware y programas asesino en nuestras BBDD ahora mismo. Tardaremos horas en desinfectar todos los clusters. Sin embargo nuestra beta de software de rastro, Halcón 3.2, ha seguido la cola de datos del troyano intruso. Lo tenemos en Bahía de California, cerca de Puerto Peñasco."

La doctora saca tabaco de un bolsillo, lo enciende con la punta digital de un dedo:

"Putá mierda...el cliente ya está suficientemente impaciente y en Europa y Africa el problema ya está solucionado...joder...joder...joder!!!"

Tamborilea con los dedos sobre un equipo y se deja llevar por la ira, propinando una patada de karate al torso colgante del modelo 4n174. Suelta entonces el humo del tabaco.

"Ustedes, ese puto sitio del que habla el doctor Rojas está a unos 700 kilómetros. "

La puerta del laboratorio cae al fin a plomo, y entran varios guardas armados y un tecnomédico con el maletín en la mano.

*"Vayan al garaje 2C, les prepararé el vehículo
36. Les quiero arrancando en 45 minutos
máximo, Apache va con ustedes, están bajo sus
ordenes."*

Los Pjs podrán equiparse gratuitamente con equipación completa metal gear o inferior si lo desean, partirán a Puerto Peñasco en un convoy de berlinas clase A Tesla de inmediato.

Puerto Peñasco es un agujero pesquero en la costa del Golfo de California, en Méjico, muy cerca de la frontera de Arizona con Yuma.

Se llega atravesando el viejo muro Trump, gris, grueso, alto, con vigilancia mejicana al otro lado de la aduana. En el lado de Arizona, Yuma, no hay nadie, es una Anarchy Zone bastante peligrosa.

Apache encamina el convoy de los vehículos Tesla, y desde Coyote Corps ya se han encargado del pirateo de credenciales en los pasaportes y visados digitales del grupo. A parte, Apache, en un perfecto español, sabe como terminar la gestión con los guardas para pasar equipo de combate en el maletero de los coches. Una buena mordida en metálico soluciona el problema.

"En las zonas civiles es preferible pasar desapercibidos, nada de armaduras policiales ni fusiles colgados del hombro. El ejercito mejicano es muy poco tolerante con los turistas, y las mafias y carteles locales lo son menos aún si consideran que hay extraños husmeando por su zona. Guardaos la artillería para cuando comience el baile."

La zona del Golfo de California, pese a todo, es una zona olvidada por el gobierno Mejicano. No

recibe las subvenciones adecuadas ni los presupuestos necesarios para su desarrollo, ya que es una zona "Gamma".

Cuando cayeron las bombas en California, la zona del golfo sufrió altos niveles de contaminación y toxicidad radioactiva, a parte del fallout y las lluvias ácidas. Korea del Norte se encargó de solucionar cualquier queja por parte del gobierno mejicano con cuantiosas sumas para indemnizarles. Obviamente, el gobierno, las invirtió en otras cosas. Entonces, mucha parte de la población norte de Méjico, decidió huir al sur, o cruzar el muro Trump al norte, camino Arizona o Nevada.

Pocas décadas después de las bombas, el problema en la zona fue a más, con la subida del nivel del mar por culpa del cambio climático. Muchas poblaciones costeras quedaron bajo las aguas. Y ese es el caso del original Puerto Peñasco. Una triste y empobrecida localidad pesquera al rededor de un pequeño puerto, frente al cual aún sobresalen del agua azoteas de los antiguos edificios, totalmente hundidos.

En el horizonte del mar, desde los muelles y embarcaderos, se divisa una plataforma petrolífera y una enorme embarcación militar, parecida a un buque o un portaaviones.

¿QUE HACER EN PUERTO PEÑASCO?

DJ, Puerto Peñasco es una favela de mar, una anarchy zone mejicana con pocos recursos. La gente ha levantado nuevas viviendas en las últimas décadas, con materiales de baja calidad y una arquitectura caótica y desordenada en torno a un puerto viejo y en mal estado.

La gente aquí, la mayoría, sobrevive de la pesca y el extraperlo. Llegan embarcaciones asiáticas con mercancías de bazar, a bajo coste y tecnología y textil de imitación.

Seguramente los Pjs intenten conocer la zona, o relacionarse con los habitantes, para lo que vamos a describir a continuación, algunas de las posibles actividades o conversaciones que puedan mantener con la gente de Puerto peñasco:

PUB DE PESCADORES: THE REDHAIR MERMAID:

Un tugurio barato con humedades en techo y paredes. Oscuro, maloliente, y depresivo. Suena cumbia.

Consta de una barra con una puerta tras la misma (accede a una cocina de la que emerge una nube densa y grasienta que apesta a fitura de pescado), en la que atiende una mujer grande, con una camiseta de tirantes color salmón llena de lamparones, y unas bermudas floreadas.

Hay unas pocas mesas con sillas de plástico de colores, con parroquianos sucios.

Una diana digital en la esquina, junto a un terminal público de Datared de la compañía nacional "Rapidnet" (no funciona, en la pantalla hay una ventana de error de conexión. Quizás una tirada de informática adecuada de nivel fácil revelaría a los Pjs que efectivamente, no llega red de datos a ésta parte del mundo).

Los lavabos son ...en fin... moscas, restos de lo que sea... Mejor no poner ahí el culo. Hay algunos números de teléfono a rotulador en los azulejos de la pared, y algunas ID Online, con símbolos obscenos y mensajes lascivos.

DJ: ¿Qué pueden sacar de aquí los Pjs a parte de unos tragos, una pelea de bar y una hepatitis? Algo de info.

Según cual sea la conversación y las preguntas adecuadas:

Sobre la plataforma petrolifera:	Aquello está semi abandonado. Hace un siglo, Cepsol la montó con la intención de vaciar una bolsa de crudo bajo el golfo, pero a los pocos años comenzó la guerra con Korea del Norte, y todo se fue al traste. Sin embargo saben que allí se instaló un tipo al que llaman El farero, una especie de ermitaño.
Sobre El farero:	Es un tipo raro, un gringo de melena rubia sucia con una marca fea en el ojo. Viene en su bote al pueblo, de vez en cuando, a por recambios mecánicos de los que traen los chinos, o a por víveres. Hace días que no le ven.
Sobre el portaaviones Yong-Ho:	Una reliquia de la guerra. Se dice que todo un destacamento de la marina nor koreana desrtó en pleno conflicto con el portaaviones. En su huida, recogieron a miles de refugiados y civiles con intención de huir del conflicto en el pacífico. Sin embargo fue torpedeado igual, y aunque no lo hundieron, quedó a la deriva hasta vararse en el golfo, donde lleva ya demasiado tiempo y se ha convertido en hogar de miles de personas, la mayoría asiáticos del pacífico.
Sobre los piratas:	Una banda armada del Yong-Ho que de vez en cuando asalta a los pescadores o alas embarcacioens comerciales. Son peligrosos.
Otros rumores:	Alguno de los pescadores borrachos asegura haber visto sirenas en el golfo, pero nadie les da credibilidad aunque ya son un par los que lo afirman.

CLINICA DE PUERTO PEÑASCO:

Una antigua clínica estética en la costa, que hoy es el único centro de salud de la escasa población de la localidad.

Dispone de una embarcación rápida a modo de ambulancia marítima, amarrada en el muelle.

Si los PJ's buscan asistencia médica, antes deben saber algo:

La clínica carece de medicamentos básicos para cualquier intervención en éstos momentos. El doctor jefe de la clínica, Doctor Pascual, explicará a los PJ's que estaba esperando el cargamento de medicinas, principalmente opiáceos, derivados del azul de prusia, antibióticos y estamínicos; que venían de China (medicamentos de imitación de grandes farmacéuticas, es lo que hay), pero que el pedido no ha llegado, y sospecha de los piratas filipinos del Yong-Ho. Para cualquier tipo de intervención los PJ's van a necesitar que el Doctor Pascual disponga de todos esos frascos y píldoras, o si reciben algún tiro crítico, que se den por perdidos.

FABRICA DE CONSERVAS:

Una vieja fábrica de conservas. La mayoría de vecinos honrados de ésta localidad del tamaño de una barriada, se ganan un puñado de eurodólares aquí.

Es una lonja maloliente con el suelo resbaladizo, donde se amontonan montañas de pescado que van a pasar a ser procesadas por un circuito de maquinaria que las desinfecta, las tritura, les añade conservantes y estabilizantes, y finalmente las enlata. El producto final acaba siendo entregado a la compañía alimenticia mejicana "New el Paso".

Aquí los Pjs lo único que van a encontrar son trabajadores y pescadores.

DJ: Si los Pjs están buscando una embarcación, puede ser el sitio ideal para alquilarla. Genera algunas duras negociaciones en castellano (para que si los Pjs no lo hablan les sea más difícil) para regatear y conseguir un buen precio por el alquiler de un bote ruinoso.

LA PLAYA Y EL VIEJO JOSE CIPRIANO:

Hay una playa en Puerto Peñasco. Varias viejas embarcaciones varadas sirven de refugio a indigentes y yonkies, hay fogatas por la arena con desempleados al rededor bebiendo tequila o tomando latas de smash barato de laboratorios chinos, un grupo pandilleros surfistas tratando de cabalgar alguna ola, los restos de algún mamífero acuático varado pudriéndose al sol, y un viejo recorriendo la playa con un detector de metales que no para de hacer un incómodo ruido "beep".

DJ: La mayoría de la gente en la playa es poco amable y conversadora, excepto el viejo del detector de metales. Se trata de José Cipriano, un viejo pescador que ahora se dedica a recorrer la playa con su detector de metales.

El viejo asegura que es mucho más beneficioso que seguir pescando, que la marea trae un montón de cosas valiosas a la playa. Asegura haber encontrado joyas, restos de implantes cibernéticos, armas, antigüedades, aunque lo normal es encontrar continuamente latas de smash aplastadas....

En caso de que los Pjs necesiten el buscador de metales, puede que traten de arrebárselo al viejo, o de que se lo preste. Si los Pjs son buena gente, y desean pedírselo prestado, el viejo pedirá

1000€\$ o un favor. El viejo está preocupado por su nieto, Vicente, que parece que se ha enganchado al smash, como el resto de jóvenes sim empleo de Puerto Peñasco. José Cipriano está muy preocupado por esto, y harto de la impunidad con la que los traficantes de smash hacen su negocio en Puerto Peñasco. Desea acabar con la plaga del smash en su localidad. Para eso, explica que habría que acabar con los chinos del puerto que se encargan de traer el smash, hay que cortar el suministro. Si los Pjs se librasen de los traficantes de smash, el viejo les prestaría su detector de metales sin pega ninguna.

Con el detector de metales, los PJ's pueden hacer un barrido a la playa, y con suerte, ya logrado todo esto, la máquina tras unas horas, empezará a pitarles cerca de un delfin varado que se pudre en la arena. Pita muy, muy fuerte. Si los PJ's rajan el cadaver del animal y lo inspeccionan, encontrarán una pequeña llave digital entre sus visceras en descomposición. Es la llave del ordenador de la barca de recreo que usaba El Farero (el clon de Jefferson) para ir de la Cepsol al Puerto Peñasco.

MUELLES:

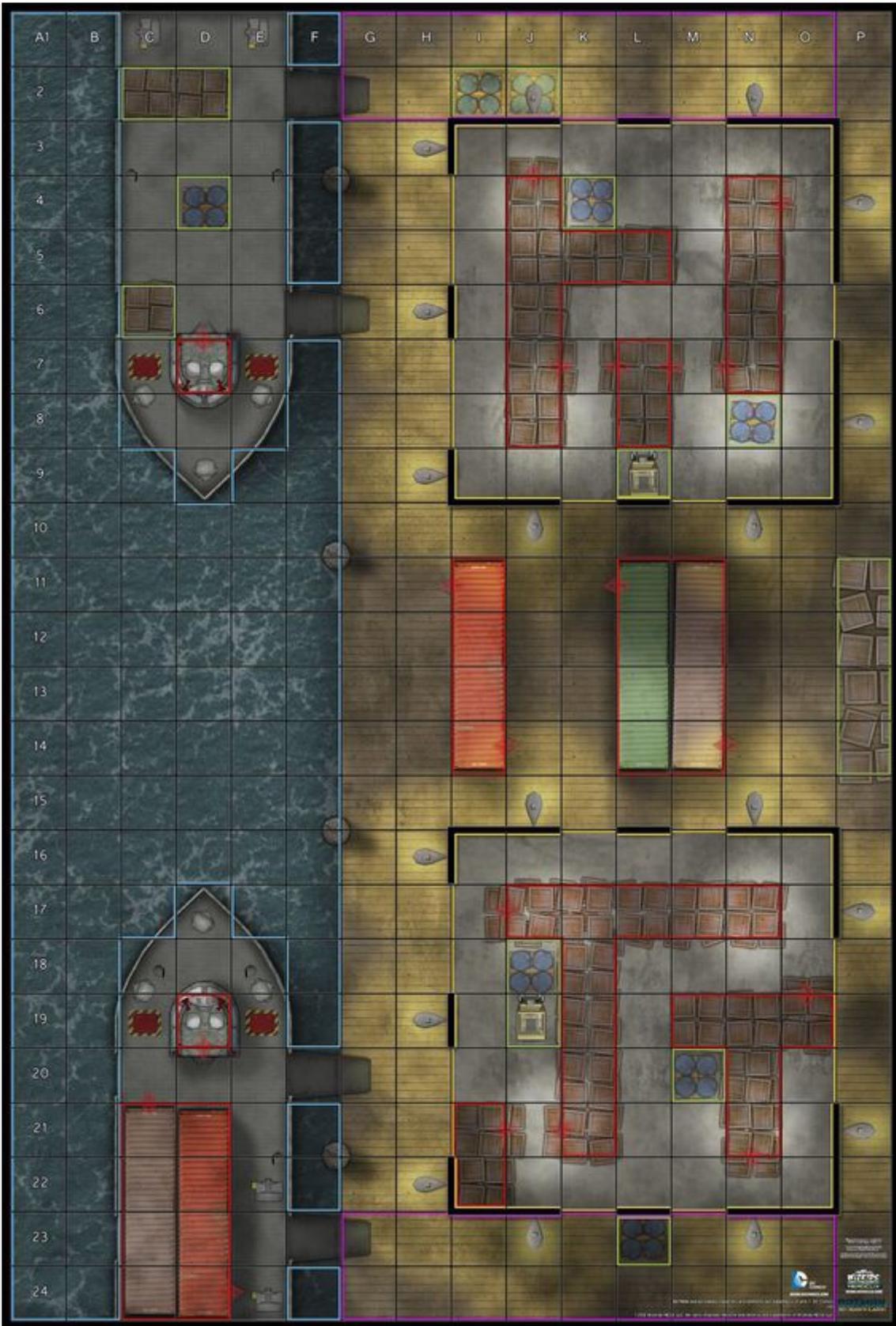
Los muelles, amarres para embarcaciones, un pequeño astillero, montones de contenedores ... Un muelle.

DJ: si los PJ's esperan o tratan de interceptar a los traficantes de smash, un martes en la madrugada, efectivamente verán llegar un bote rápido y varias motos acuáticas, que amarran y comienzan a descargar unos bidones azules al muelle, esperando a sus contactos.

Puede que los PJ's se hagan pasar por los contactos (cosa muy difícil de superar a base de habilidades de empatía o interpretación, ya que los traficantes se conocen bien entre ellos), o comenzar un tiroteo.

El caso es que es un buen método de cualquier modo de conseguir más información o embarcaciones gratis.

Si sonsacan a los nuevos traficantes, estos dirán que trabajan para Barba Chromo, un mafioso filipino del Yong-Ho, que es él quien cocina el smash en el interior del buque portaaviones.



VIEJO ALMACEN:

El viejo almacén se ha convertido en el refugio de los yonkies de Puerto Peñasco. Varios toxicómanos enganchados al smash deambulan por los alrededores del viejo edificio portuario.

Hay varios macarras chinos en la entrada para controlar a los yonkies y la venta de estupefacientes del interior. No permiten entrar a nadie armado (cacheo).

Nada más entrar, hay una amplia sala con varios colchones tirados en el suelo, donde pasan el tiempo algunos jóvenes harapientos.

La siguiente sala es un almacén viejo, con el suelo oxidado y roto, se ve el agua del golfo debajo. Hay más yonkies por aquí.

En las pequeñas salas, hay más yonkies.

Existe un almacén, con cajas y toneles de plástico azul que seguramente contengan componentes químicos. Un grupo de macarras armados distribuyen las latas de smash y algunos fármacos más a los adictos. Un chino con el pelo cardado como una estrella del metal de los 80, tintado de naranja, apura su cigarrillo mientras lleva la contabilidad.

DJ: Si los PJ's quieren acabar con la distribución de smash o buscan líos con estos camellos de poca monta, han de saber que el cabecilla de éste pequeño grupo, Kin Lao, no es ni mucho menos el cerebro de la red, si no un triste arreglador de poca monta, el último eslabón de la cadena. Kin Lao se las dará de tipo duro hasta que su pellejo esté en evidente peligro, momento en el que interrogarlo no será muy complicado. Kin Lao cantará como una niña, dice que él no sabe quién está arriba de la pirámide, pero que recibe ordenes directas de un tipo filipino llamado Kun Pao, y que siempre le trae el smash al muelle los martes en la madrugada, al muelle.

(En la sala donde venden la droga, los PJ's pueden buscar una caja fuerte empotrada en la pared, tras una serie de cajas y bidones, si superan una tirada normal relacionada con la búsqueda y la percepción. La caja tiene una dificultad normal de apertura, y contiene munición especial, perforante preferiblemente, unos 500€\$ en metálico en diferentes divisas y varias latas de smash)



LAS AGUAS DEL GOLFO

El Golfo de California tiene unas aguas sucias y contaminadas, de alto nivel radioactivo, con fuertes marejadas.

Los PJ's necesitarán un medio de transporte apto para moverse por el golfo y tratar de investigar

sus ubicaciones. Mientras navegan, pueden tener varios encuentros:

(NOTA: Si los Pjs les da por darse un chapuzón, ojo a su peso e implantes, igual se hundan)

1D10 . 1-2	Embarcación pesquera o comercial
1D10 . 3-4	Embarcaciones piratas y saqueadoras, varios botes y o motos acuáticas con piratas filipinos armados que intentarán saquear a los PJ's
1D10 . 5-6	Corrientes y marejada, la embarcación corre peligro, realizar maniobras navales de dificultad media para que la embarcación no se hunda.
1D10 . 7	Embarcación recreativa a la deriva (ver sección especial en LAS AGUAS DEL GOLFO)
1D10 . 8	Un banco de mamíferos acuáticos. Que bella estampa.
1D10 . 9	Mina a la deriva. Una vieja mina explosiva fuera de su cinturón. Si la embarcación dispone de radar, los PJ's podrán detectarla, si no, explotará en el casco con 6D10 de daño.
1D10 . 10	Leviathan. Los PJ's creen divisar un extraño movimiento en el agua cerca de la embarcación, como un gran pez o...alguien nadando? Se trata de LEVIATHAN

QUE HACER EN LAS AGUAS DEL GOLFO?

Los PJ's no dispondrán de GPS de navegación, hay algo que impide el correcto flujo de datos WIFI y vía satélite en al zona, tampoco pueden conectarse a la datared de forma inalámbrica con sus terminales celulares. Así que navegan a la vieja usanza "a ciegas", mirando lo que hay en el horizonte.

DJ: Será importante (o no) que los PJ's den con la embarcación a la deriva en algún momento, si les da por "rastrear" quizás puedan hallar algún rastro de aceite o combustible flotando en el agua.

EMBARCACION A LA DERIVA

Una embarcación de buena calidad flotando a la deriva.

La cubierta, de una embarcación de recreo, con un par de motos acuáticas deportivas aparcadas, hamacas, tumbonas, etc... tiene simbolos de violencia, sangre, un par de cadáveres orientales tirados en el parqué sintético de la embarcación de recreo, agujeros de bala ...

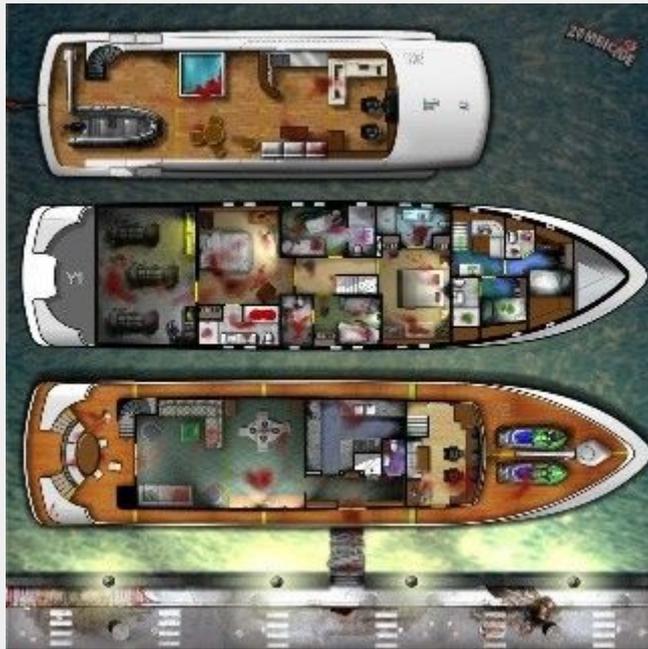
El interior es una embarcación de lujo, no le falta de nada. Una tirada normal de búsqueda o percepción permitirá a los PJ's encontrar varias cosas interesantes en su registro del navío. Unos 1500€S en metálico, en diferentes divisas; unos trajes de buceo en un armario, con algunas botellas de oxígeno (nunca tantas como el número de PJ's, quizás la mitad, y de diferentes tallas), un rifle de pesca para arpones, una bolsa de nylon con 10 arpones;

En el camarote dormitorio, hay un computador de sobremesa apagado. Al encenderlo, pide el uso de una "Key" física, hay un contacto de seguridad para introducir algún tipo de pen, USB, llave o clavija de arranque (dificultad casi imposible de hackear. Si se consigue acceder a su sistema, una

tirada normal de informática o habilidades relacionadas con la programación, descubrirá a los PJ's un programa de activación y desactivación de seguridad de la plataforma petrolífera de Cepsol, se puede ejecutar un comando de desactivación del campo de minas flotantes que rodean la plataforma) .

En la cabina de timonel, la consola de navegación está rota, ha sido tiroteada (la reparación a falta de piezas nuevas, es imposible).

Y el motor de la embarcación, en el cuarto de máquinas, está parado.



EL PORTAAVIONES YONG-HO

Una enorme mole oxidada flotante, cubierta de lapas y algas, con varias escaleras colgantes para llegar a lo alto y una red de balsas y embarcaciones caseras adheridas unas a otras en su base, como una isla de chabolas flotantes a su alrededor.

Si habéis leído el clásico de Cyberpunk "*Snowcrash*" , esto es básicamente la "*Almadía*". Se oye música de varios equipos audio, como de un montón de chimeneas de tejado se pierden en el aire columnas de humo de motores y cazuelas. Es un auténtico ghetto flotante.

Los PJ's pueden comerciar e interactuar con los habitantes de la almadía. La mayoría son asiáticos del pacífico, pocos hablan lenguas que nos sean la suya y chapurrean algo de español. Venden noodles, sushi, algo de chatarra que recogen de embarcaciones a la deriva, hundidas o que saquean... nada de especial valor. Hay pequeñas capillas flotantes, sintoístas, taoístas, budhistas...

La cubierta del portaaviones está llena de tenderetes, chabolas y pequeños campamentos improvisados. Todo el material militar está oxidado o ha sido arrancado y vendido al peso. No hay ni un vehículo aéreo más que un viejo helicóptero de transporte que parece necesitar reparación y que se ha convertido en la vivienda de un par de familias de pescadores coreanos harapientos (una tirada de mecánica difícil podría hacer que funcionase de nuevo, pero habrá que lidiar con los inquilinos).

Es fácil distinguir quién mueve aquí el cotarro, ya que una banda, principalmente de filipinos, patrulla la embarcación rifle en ristre.

Interior del portaaviones: Pasillos estrechos, con tuberías y poca luz, en algunos casos videovigilados y patrullados por piratas filipinos.

(DJ: Yo he usado el primer mapa que me he encontrado en PINTEREST que pareciese un portaaviones. No he reenumerado el mapa, pero yo ubico estos puntos donde veo oportuno, haz tú lo mismo, o cambia el mapa por completo si lo ves oportuno, añadiendo todo aquello que quizás un portaaviones tenga y yo, obviamente, no sepa.)

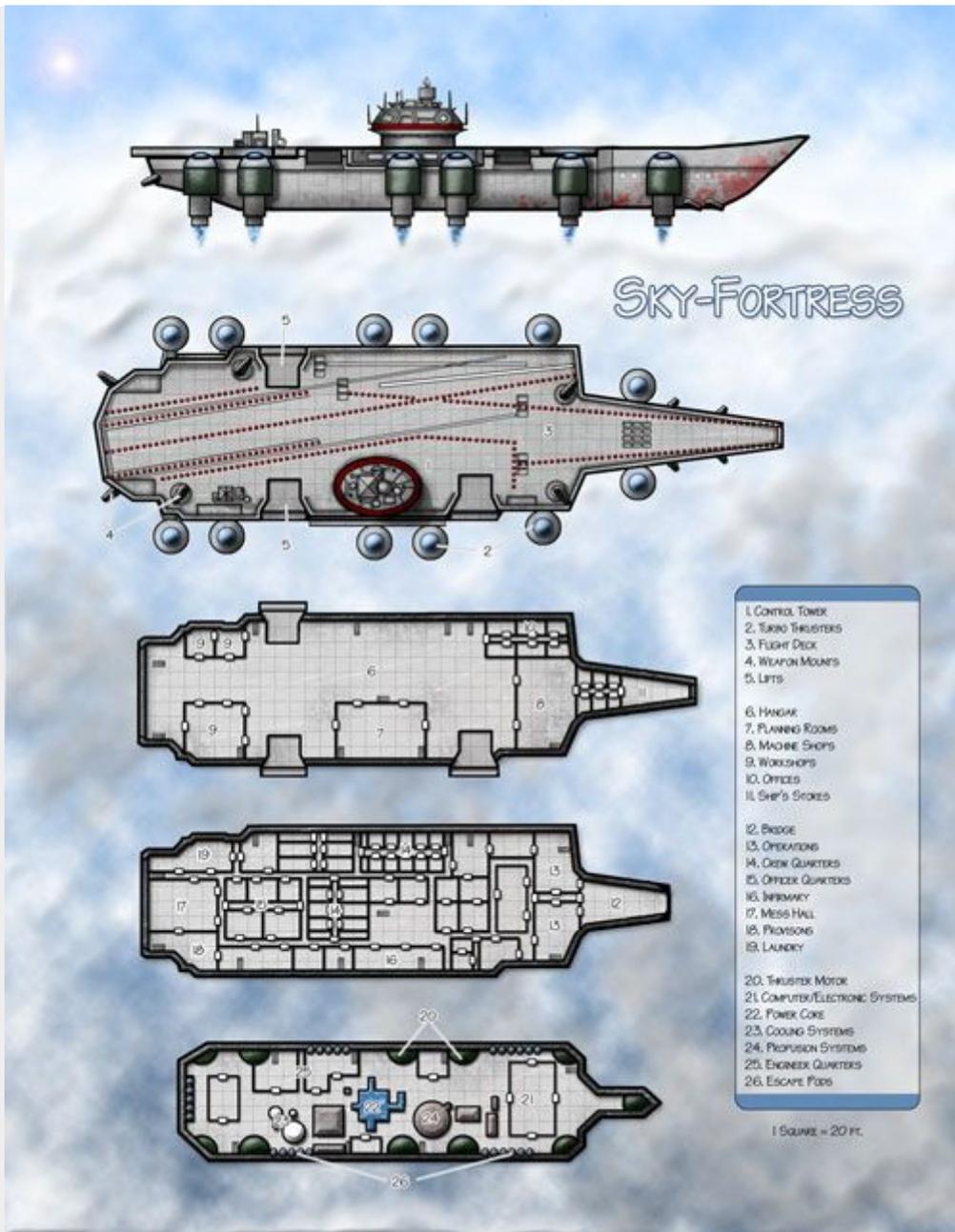
1. Camarote: Una puerta cerrada (es de dificultad normal forzarla) que da acceso a un viejo camarote militar, es ahora camarote de una banda de piratas filipinos. Con suerte los PJs encuentren algún arma común, algo de dinero en metálico, o productos de consumo de extraperlo.
2. Cabina de timonel: La cabina de navegación y computadores del buque. Suele haber un 85% de posibilidades de encontrar un potente grupo de vigilancia de piratas filipinos aquí. El navío está totalmente incapacitado, no puede navegar, pero desde los ordenadores de ésta cabina de control, la banda filipina controla las videocámaras y los sistemas de seguridad del navío (hay una fortaleza de datos de nivel difícil, con varios programas antipersona y varios demonios nivel 3. Muros de datos FUE 5 con 3 CPUs y puertas de enlace nivel 5. Un hackeo sin netrunning sería de nivel muy difícil. Las CPUs guardan cartas de navegación, los drivers de control de las videocámaras y puertas del buque, alarmas, y archivos logísticos de poca importancia). Si los Pjs prestan atención a las pantallas de vigilancia, podrán ver a varios piratas haciendo ronda por los pasillos, cámaras en los almacenes, un laboratorio clandestino de droga con varios piratas filipinos trabajando, y un camarote con un tipo atado a una silla (es uno de los clones del mayor Jefferson, o para aquellos que no estén siguiendo la campaña, El Farero de la estación Cepsol).
3. Almacén: Una puerta cerrada (de dificultad normal) que da acceso a un almacén. Hay docenas de palés con víveres en lata, herramientas, bidones de combustible fósil y de combustible alcoholico, etc...
4. Hospital: Una antigua clínica militar del portaaviones. Tenían buen equipo, desde luego, hay varios boxes operatorios, con equipos cibernéticos de cirugía. Hay varios armarios frigoríficos cerrados (dificultad difícil de abrir) que contienen múltiples lotes de medicinas, opiáceos, antibióticos, etc... (parece el lote robado de la clínica de Puerto Peñasco).
5. Sala de máquinas: Un enorme hangar de maquinaria, el viejo motor del buque, está todo viejo e inservible.
6. Celda: un camarote cerrado (dificultad media). En su interior los Pjs encuentran un tipo de melena rubia, con el torso descubierto, atado a una silla. Ha sido claramente torturado. Al levantar el rostro, se puede apreciar en su cara una marca roja en la piel de la cuenca del ojo. No hay duda, si los Pjs son jugadores de la campaña, es un clon del mayor Jefferson, las marionetas genéticas bioaumentadas de Mente Maestra. Si los PJs tratan de sonsacarle información a cerca de la estación Cepsol, sus planes o como ha terminado aquí, el títere hablará:
"Vosotros... Oh..vaya... Os veo a través de los ojos de mi muñeco. Se a qué habéis venido, se que me seguís desde Arcosanti a través de la red. Pero ya no tenéis nada que hacer...." carcajadas entre toses "...He conectado a través de la red de nuevo, estoy fuera de vuestro alcance...no podéis evitar la carga del comando...ya ha iniciado...y no podéis pararlo"

Si los PJ's le interrogan a cerca de como llegar a la Cepsol o de cómo desbloquear el equipo informático de la barca de recreo (sólo en caso de que la conozcan):

"Desde el equipo del catamarán activo y desactivo la seguridad del cinturón explosivo de la plataforma petrolífera. Y para activarlo hace falta la llave digital.... "risas"la tiré por la borda cuando me asaltaron los filipinos...no podréis desactivar el cinturón de minas...no podréis llegar hasta la plataforma y frenar el comando. Nunca podréis seguirme el rastro en la red, nunca me encontraréis, seguiré multiplicándome"

Si los PJ's no han dado aún con el catamarán, podrían sonsacar con interrogatorios de dificultad media, las coordenadas aproximadas de dónde quedó la embarcación, para dar con ella.

7. Laboratorio de drogas: Una cámara donde un puñado de filipinos en gayumbos y con máscaras de gas, elaboran el smash mezclando y destilando emdicinas y productos químicos de dudoso origen. Hay varios pandilleros armados bajo la vigilancia de su lider, Barba Chromo.
8. Viejo comedor: Un viejo comedor militar.
9. Cocina: la vieja cocina militar
10. Baños: los viejos baños militares.
11. Arsenal: Una puerta blindada (muy difícil de forzar) que da acceso a un almacén de armamento. Hay varios ladrillos de explosivo plástico, uniformes metal gear completos de tono azul con la insignia nor coreana en el pecho, chalecos y pantalones blindados de uiforme marítimo, fusiles kashnikov, pistolas pesadas, monokatanas kendaichi, ristras de munición y algunas armas pesadas con munición limitada, como militech GAP-A o barret arasaka.



PLATAFORMA PETROLIFERA CEP SOL:

En medio de las aguas del golfo se hiergue una vieja plataforma de extracción petrolífera, una antigua refinería.

Flotando al rededor de la plataforma hay todo un cinturón de minas flotantes, parpadeantes, con pequeñas luces rojas, meter por ahí una embarcación o cruzarlo a nado sería todo un suicidio (se pueden desactivar desde el ordenador de la embarcación de recreo a la deriva).

Quizás a los PJ's se les ocurra bucear si tienen el equipo necesario. Por debajo del agua descubrirán que hay un tubo que comunica la plataforma con un pequeño edificio submarino, pero no hay entradas por ninguna parte que no sea el tubo, y el tubo (aparentemente un ascensor o simila) viene

desde la superficie de la plataforma.

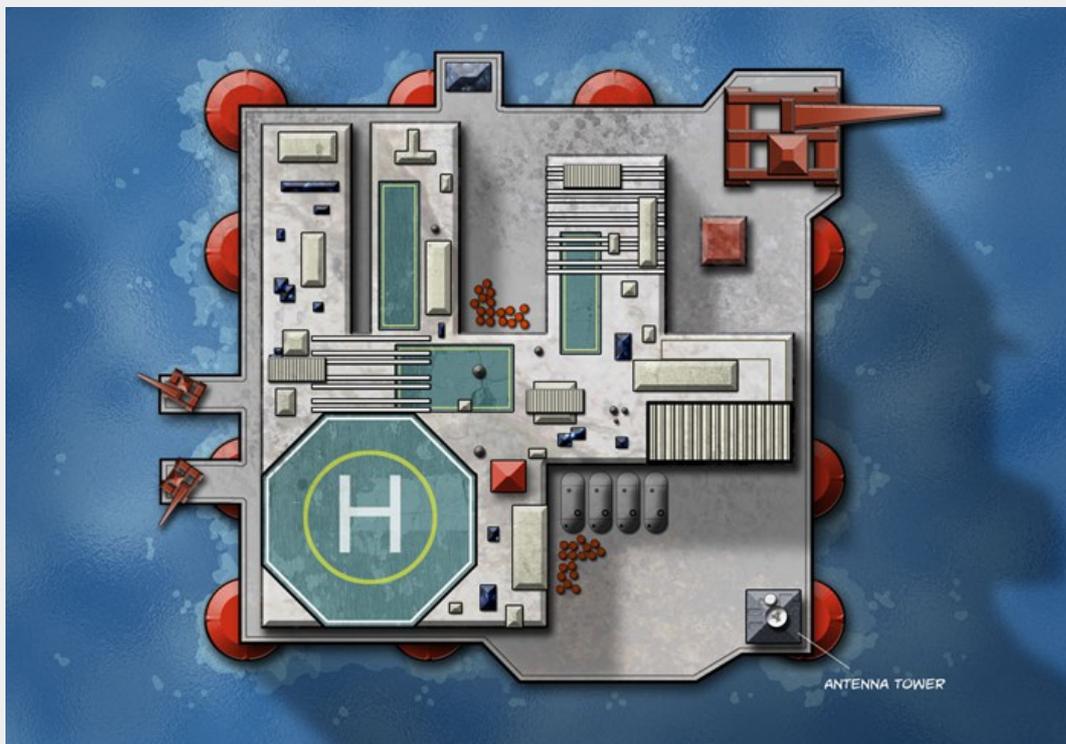
Ya que estamos, si los PJ's fisgonean buceando por aquí, sería un buen momento para sacar a escena a LEVIATHAN y una de sus mascotas, en caso de que aún no esté muerto.

Visto lo visto, puede que a los PJ, s se les ocurriese llegar por aire a la plataforma. Noe s mala idea, pero la plataforma está protegida por algunos títeres de mente maestra, clones del mayor Jefferson, equipados con armamento pesado antiaéreo, así que pónselo difícil.

La cubierta de la plataforma estará protegida por drones, clones del agente Jefferson, y uno de ellos (o los que el DJ estime oportuno, según el nivel del grupo) con armadura APAC pesada (elegir algún modelo bonito del módulo MAXIMUM METAL de R. Talsorian Games).

En la cubierta de la plataforma, hay una antena de radiofrecuencia Uuna tirada normal de conocimientos al respecto revelará a los Pjs que es la culpable de que no halla red de datos en la zona, Mente Maestra está bloqueando las ondas WIFI de la zona con ésta antena y por eso los netranners de Coyote Corps no pudieron seguir el rastro IP más lejos de aquí. Mente maestra se conectó al equipo ocal de la estación petrolífera, cerradno la puerta a sus ciber perseguidores. Claro está, los PJ's pueden destruirla o desactivarla con una tirada normal de la habilidad requerida al respecto).

La cubierta de la plataforma tiene un edificio principal. Se trata de una especie de lanzadera. Su interior es un centro de control, con múltiples equipos de sobremesa y monitores. Hay un amplio ascensor que parece descender.



El edificio submarino. Es un pequeño búnquer secreto, un laboratorio o clínica de biomedicina y genética. Hay varios tanques criogénicos con cuerpos del mayor Jefferson flotando dentro, con mutaciones inducidas, como hagallas, aletas dorsales o manos palmeadas. También hay un par de tanques contenedores con escualos con mejoras biónicas como mandíbulas hidráulicas, y algunos zócalos en la cabeza, aparentemente para control mental.

Hay un equipo informático de control principal en un rincón, con varias holopantallas y pantallas planas convencionales. Un cadáver del mayor Jefferson, embutido en un neopreno de buzo, está inmóvil en un silla frente a ellos, con las conexiones neuronales aún enchufadas, y los globos oculares ensangrentados y ríos de sangre seca por las orejas y la nariz. FUE 6 y puertas de acceso FUE 4, amplia selección de software antipersona mortal, programas demonio, programas de detección, y programas de defensa y anti consolas) o una tirada de las habilidades informáticas requeridas de nivel muy difícil, permitirá a los PJ's hacerse a la idea de que está ocurriendo desde aquí.

```
COMANDO EN EJECUCION 89%.....
.....UPLOADING DE BACKUP DE PERSONALIDAD EN EL 100% DE LAS UNIDADES.....
TIEMPO ESTIMADO DE FINALIZACION :72 HORAS.....
.....MATRIZ DE LA CARGA DE DATOS: IP: 168.365.42.88.....
.....PROXY ORBITAL.....ESTACION DE PROCESO HELIO 3 LUNAR DE CEP SOL.....
CONEXION MANUAL DEL USUARIO ORIGINAL.....ACCESO ORGANICO A LAS BBDD.....
.....DESCONEXION FORZOSA CON BACKUP DE :
.....MERZOUGA
.....MAKARSKA
.....MONYWA
.....PUERTO PENASCO
.....DELETING A.I. COPIES.....89%.....
.....SCAN DE LA MATRIZ NEURONAL.....89%.....
.....
AUTODESTRUCCION SEGURA DEL TERMINAL Y SU UBICACION 90% TIEMPO RESTANTE 10:35:46
```

Al fin!! Una IP localizada..pero...¿En una refinería de Helio 3? ¿Una estación lunar? ¿Cómo narices van a llegar allí los PJ's? Ojala Coyote Corps tengan respuestas para esto.

Pero...espera...¿La plataforma va a saltar por los aires? ¿A qué esperan los PJ's? Sólo se puede frenar la detonación desde la fortaleza de datos o con una tirada de informática o sistemas casi imposible.

LEVIATHAN:

Mientras los Pjs navegan por el golfo, puede que se crucen con Leviathan.

Se trata de un nuevo clon del mayor Jefferson, mejorado biónica y genéticamente para el medio acuático.

Leviathan atacará a los Pjs desde el agua intentando hundir su embarcación siempre que pueda. Además, suele ir acompañado de tiburones ciber aumentados. Un cachondeo, vaya.

Es un enemigo errante poderoso y mortífero. Así que disfruta usándolo DJ, porque seguramente los Pjs no tengan ni muchas armas acuáticas, ni mucha habilidad como nadadores. Púteales un rato, causales heridas graves, bajas, algún miembro amputado... pero yo me reservaría la muerte definitiva para un momento épico de la partida.

ENEMIGOS Y PERSONAJES NO JUGADORES:

NOMBRE: APACHE

INT	4	CABEZA	TORSO	BRAZO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I
REF	9	1	2-4	5	6	7-8	9-10
TEC	6	24	24	24	24	24	24
FRI	5	N. SALVACION			MTC		
ATR	2	12			5		
SUE	3	HABILIDADES					
MDU	3	CONDUCCION • 4 // ARMA CORTA • 5 // FUSIL • 3 //					
TCO	12	ARMA PESADA • 5 // DEMOLICION • 5 // BOXEO • 4 //					
EMP	3	INTERROGAR • 3 // SUPERVIVENCIA • 4 // RASTREAR •					
		4 // P.AUXILIOS • 3 // CONOCIMIENTO SISTEMA • 3 //					
		ARCO • 4 // PROEZAS DE FUERZA • 5					

EQUIPAMIENTO Y AUMENTOS:

BRAZO IZQUIERDO AUMENTADO CON ARIETE HIDRAULICO, TEJIDO DERMICO COMPLETO, PACK OCULAR COMPLETO DE BIODEF EN OJO DERECHO, BLINDAJE SUBCUTANEO CRANIAL, BLINDAJE SUBCUTANEO DE TORSO, INJERTO MUSCULAR, GUANTE DE PODER EN MANO IZQUIERDA, PISTOLA PESADA ARMALYTE, PANTALONES BLINDADOS, TATUAJES BIOLUMINICOS EN EL PECHO.

INFORMACION Y TRASFONDO:

APACHE, ANTONIO DAKOTA JENKINS, ES UN MERCENARIO VETERANO DE COYOTE CORPS. HA PARTICIPADO EN MULTIPLES ASALTOS Y ES LEAL A LA COMPAÑIA. SE INTENTARA ENCARGAR DE QUE LOS PJ'S CUMPLAN DEBIDAMENTE CON LOS OBJETIVOS E INTERESES DE COYOTE CORPS.

NOMBRE: LEVIATHAN

INT	6	CABEZA	TORSO	BRAZO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I
REF	10	1	2-4	5	6	7-8	9-10
TEC	3						
FRI	6	N. SALVACION			MTC		
ATR	1	12			5		
SUE	5	HABILIDADES					
MDU	10	NADAR • 7 // CUERPO A CUERPO • 5 // CAPOERIA •					
TCO	12	5 // ESQUIVAR • 6 // FUSIL • 4 // ZOOLOGIA • 8 //					
EMP	1	SUPERVIVENCIA • 8 //					

EQUIPAMIENTO Y AUMENTOS:

PIES ALETA, BIO BRANQUERS, MODIFICACION DORSAL DE ALETA, OJOS ADAPTADOS, TEJIDO DERMICO COMPLETO, INJERTO OSEO Y MUSCULAR, GLANDULAS DE TINTA PARA ESCAPADAS SUBMARINAS, NEOPRENO BLINDADO CON FIBRA HEXAGONAL, FUSIL DE ARPONES, ARPONES NORMALES, ARPONES EXPLOSIVOS, ARPONES ACIDOS, MINAS ADHESIVAS.

INFORMACION Y TRASFONDO:

UNA NUEVA MODALIDAD DE CLON DEL MAYOR JEFFERSON IDEADA POR MENTE MAESTRA, EN ESTA OCASION, IDONEO PARA EL MEDIO ACUATICO. UNA ESPECIE DE PRINCIPE NAMOR TELEDIRIGIDO POR MENTE MAESTRA.

NOMBRE: KIN LAO

INT	4	CABEZA	TORSO	BRAZO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I
REF	7	1	2_4	5	6	7_8	9_10
TEC	5	12	10	10	10	20	20
FRI	5	N. SALVACION			MTC		
ATR	5	7			2		
SUE	5	HABILIDADES					
MDU	6	ARMA CORTA • 5 // KARATE • 3 // C.ACUERPO • 4 //					
TCO	7	ESQUIVAR • 3 // QUIMICA • 3 // ATLETISMO • 2 //					
EMP	6	BUEN VESTIR • 2 // CONOCIMIENTO DE LA CALLE • 3					

EQUIPAMIENTO Y AUMENTOS:

CHAQUETA DE KEVLAR, PANTALONES ANTIBALAS, PISTOLA PESADA ARMALYTE, MONOCUCHILLO KENDRACHI, TEJIDO DERMICO CABEZA

INFORMACION Y TRASFONDO:

UN MAFIOSO COREANO DE POCRA MONTA, BAJA ESTOFA, MORTERA Y PRESUMIDO, OSTENTOSO, PERO NO TIENE NI MIERDA EN LAS TRIPAS, AUNQUE SE LE DAN BIEN LAS ARTES MARCIALES

NOMBRE: KUN PRO

INT	7	CABEZA	TORSO	BRAZO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I
REF	8	1	2_4	5	6	7_8	9_10
TEC	2	24	20	20	20	20	20
FRI	4	N. SALVACION			MTC		
ATR	5	7			2		
SUE	5	HABILIDADES					
MDU	6	ESGRIMA • 6 // KUNG FU • 6 // SUBFUSIL • 6 // ARMA					
TCO	7	CORTA • 3 // ARMA PESADA • 3 // PILOTAR					
EMP	7	VEH.MARITIMO • 2 // ESQUIVAR • 5 // ATLETISMO • 4					

EQUIPAMIENTO Y AUMENTOS:

CHAQUETA ANTIBALAS, PANTALON ANTIBALAS, CASCO DE NYLON, MONOKATANA KENDRACHI, SUBFUSIL PESADO INGRAM MAC 14, MUNICION PERFORANTE, GRANADAS FRAG.

INFORMACION Y TRASFONDO:

MAFIOSO BIRMANO DE POCRA MONTA, ASOCIADO A UNA BANDA DE PIRATAS DEL GOLFO DE CALIFORNIA. BAJA ESTOFA.

NOMBRE: CHROMED BEARD

INT	6	CABEZA	TORSO	BRAZO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I
REF	10	1	2-4	5	6	7-8	9-10
TEC	4	24	22	17	17	24	24
FRI	8	N. SALVACION			MTC		
ATR	5	10			4		
SUE	5	HABILIDADES					
MDU	7	SUBFUSIL • 6 // THAI BOXIN • 6 // ESQUIVAR • 6 //					
TCO	10	RESISTENCIA A DROGAS • 6 // ATLETISMO • 5 //					
EMP	8	PILOTAR VEH.MARITIMOS • 7 // LIDERAZGO					
		CARISMATICO • 5 // INTIMIDAR • 5 // QUIMICA • 4 //					
		CONOCIMIENTO DE LA CALLE • 5					

EQUIPAMIENTO Y AUMENTOS:

POTENCIADOR SANDEVISTAN, ELEVADOR DE ADRENALINA, BLINDAJE SUBCUTANEO TORSO, REAL SKIN EN BRAZOS, PIERNAS Y CABEZA, PUÑO IZQUIERDO MARTILLO, CASCO NYLON, PANTALONES ANTIBALAS, SUBFUSIL PESADO INGRAM, CHAQUETÓN DE KEVLAR

INFORMACION Y TRASFONDO:

LIDER DE UNA BANDA DE PIRATAS FILIPINOS. PEQUEÑO CAPO LOCAL DEL TRAFICO DE DROGAS, DIRIGE SUS OPERACIONES Y ASALTOS DESDE ABORDO DE UN VIEJO PORTAVIONES ENCAJADO EN EL GOLFO. SUS SEÑAS DE IDENTIDAD SON SU BARBA BLANCA, SU BOINA MILITAR ROJA, Y LLEVAR ABIERTO SIEMPRE EL CHAQUETÓN MILITAR MOSTRANDO AL AIRE UN PECHO LLENO DE CICATRICES HORRIBLES

ENEMIGOS GENERICOS:

NOMBRE	INT	REF	TEC	FRI	ATR	SUE	MOU	TCO	EMP
Pirata Filipino	3	6	3	4	5	5	6	7	2
CABEZA	TORSO	BRADO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I	N.SALUACION	MTC		
0	20	0	0	20	20	7	2		

HABILIDADES: arma corta 3 // fusil 4 // subfusil 5 // arte amrcial 5 // esquivar 4 // pilotar veh.maritimos 4 // p.auxilios 3 // intimidar 2 // abrir cerraduras 3 // robar bolsillos 3 // conocimiento de la calle 4 // mecánica básica 2

EQUIPO/UMENTOS: chaleco antibalas, pantalón antibalas, armamento a discreción del DJ

NOMBRE	INT	REF	TEC	FRI	ATR	SUE	MOU	TCO	EMP
Ciber Tiburón	1	10	1	10	1	1	10	10	1
CABEZA	TORSO	ALETA D	ALETA I	COLA	COLA	N.SALUACION	MTC		
12	12	12	12	12	12	10	4		

HABILIDADES: mordisco 7 (4D6) // nadar 10

EQUIPO/UMENTOS: tejido dermico completo // radar// mandibula hidráulica

NOMBRE	INT	REF	TEC	FRI	ATR	SUE	MOU	TCO	EMP
Clon Jefferson	6	9	5	6	5	5	7	9	4
CABEZA	TORSO	BRADO D	BRAZO I	PIERNA D	PIERNA I	N.SALUACION	MTC		
19	24	12	12	24	24	9	3		

HABILIDADES: arma corta 3 // fusil 4 // subfusil 4// pelea 3// arma pesada 3// esquivar 3 // conducir 3 // cacuero 4 //

EQUIPO/UMENTOS: tejido dérmico completo, chaleco antibalas, pantalón antibalas, casco de acero, armamento a discreción del DJ

NOMBRE	INT	REF	TEC	FRI	ATR	SUE	MOU	TCO	EMP
Drone aereo	1	10	1	1	1	1	10	6	1
ARMAZON	ARMA	MOTOR	MOTOR	MOTOR	MOTOR	MOTOR	N.SALUACION	MTC	
20	8	15	15	15	15	15	6	2	

HABILIDADES: subfusil 5 //

EQUIPO/UMENTOS: subfusil h&k pesado , munición perforante

- Partida de rol para ambientaciones Cyberpunk o distopías cifi en futuros cercanos como Sprawl o ShadowRune.
 - Reglamento empleado de Cyberpunk 2020 de R. Taslorian Games
 - Autor: A. @sharowdanser Méndez (twiter) para www.naufragio.net sin exclusividad y de forma no lucrativa
 - Capitulo 8 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.