

El Caballero Perdedor

presenta:

«El pasajero»

Una aventura para

Cyberpunk 2020

De cuando en cuando, trabajas para la Agencia Maldini, un contratista que se dedica a la seguridad privada. Esta mañana te han llamado para un bolo. Algo sencillo. Que no fácil. «Fácil», suele decir *Frank Maldini*, «no hay nada, y menos en este negocio. Desconfía si te dicen que algo es fácil. El tipo no sabe de qué habla».

Es una extradición. Tienes que bajar a San Diego, en el Estado de California del Sur, y recoger a un prisionero de los calabozos del SDPD y llevarlo ante el juez en NC. La paga es buena, y te ponen un conductor y hasta un auténtico marshal para ayudarte. Igual ponen a más gente. Da igual que te dediques al rock, a la merca, al periodismo, a las chapuzas o a los chanchullos, el curro te vendrá bien. Puedes hacerlo. Tienes el equipo, tienes la actitud. Sólo son mil cuatrocientos kilómetros de desierto. Un peñazo, pero si no quieres comer friskis toda la semana, tendrás que batiarte el cobre.

Esta es una aventura clásica, ambientada en el año 2020. Se puede jugar en una o dos tardes con un grupo de 1 a 5 PJs. Lo recomendable es 3-4, pero en realidad el número depende de quién arbitre. Puede jugarse como un bolo suelto o como un iniciador de campaña.

«El pasajero» no es material oficial. Está publicado en el marco de la licencia de contenido casero de Talsorian. Es gratis, publicado en creative commons.

Y si no vas a ser tú quien arbitre, deja de leer ya, o te destriparás la aventura y será una pena, ¿no? Toda la emoción y el misterio... ¡puff!, desvanecidos tontamente.

No, no pases la página. Si no puedes aguantar y tienes que aguantar el mono, puedes probar a configurarte la quincalla aquí: <https://elcaballeroperdedor.com/quincalla>

Y ya está, no sigas. Para ya.



CC BY NC SA 2023

El caballero perdedor

<https://www.elcaballeroperdedor.com>

No es material oficial. Publicado al amparo de la licencia de contenido casero de Talsorian.

Índice.

Sinopsis	3	El bar	27
Detalles técnicos	3	Investigaciones previas.....	27
Introducción	3	La calle 40	28
¿Qué tipo de personajes?.....	3	Los tejados.....	29
La historia.....	4	Situación del bar.....	29
Desarrollo de la aventura	5	Localizaciones del bar	30
Día 1	6	Plano del catastro	32
Instrucciones y encargo	6	Viviendas	34
Material de juego a entregar.....	7	La pelea final	34
Planificar.....	7	¿Y si la pelea no es el final?	34
Equipo disponible.....	7	Negociar	34
Vehículos disponibles.....	8	Recompensas.....	35
Armas largas en el coche	9	Recompensas adicionales.....	35
Planificar el viaje	10	PNJs.....	36
Ruta 1.....	10	El prisionero, "Braun Kelmer"	36
Ruta 2.....	10	Braun Kelmer (el auténtico) y Tikal..	36
Ruta 3.....	10	El bedel	36
El piso franco	12	Marshal Scott	36
Investigaciones previas.....	14	Conductor del parque móvil de San	
Pistas	14	Diego	36
Sobre Braun Kelmer en el NCPD y en		El contacto principal	36
la calle	14	Detective privado	36
Si preguntan en la fiscalía por una		Demonios Cromados	36
extradición	15	Banda del bar Orleans	37
Sobre Tikal.....	15	La agencia Maldini.....	45
En la calle	16	Maldini Associates LLC.....	45
Expediente policial o de Servicios		Sede	45
Sociales de Braun Kelmer	16	Visión empresarial.....	46
Agencias de noticias y similares.....	16	Personalidades.....	46
Preguntar por Kelmer en silos de		Larry "Frank" Maldini	46
información, netrunners y similares			
16			
Nómadas.....	17		
Día 2: viaje a San Diego.....	18		
Investigaciones en San Diego.....	18		
Sobre Tikal.....	18		
Sobre la banda de los Demonios			
Cromados.....	18		
Visitar a los Demonios Cromados....	19		
Día 3: recogida y regreso	19		
El viaje de regreso	20		
Descripción de los encuentros	20		
Encuentro con motoristas	20		
Atasco en LA.....	20		
Parada de emergencia	21		
Abandonar al conductor	22		
La llegada	22		
Noche en el piso franco	22		
Otros retrasos	22		
La entrega	23		
Día 4: sin novedad.....	23		
La banda del bar Orleans	23		
El transcurso del día.....	24		
La escucha.....	24		
Qué pasa si no identifican el bar			
Orleans.....	26		
La banda reacciona.....	26		

El pasajero

Este es un módulo para Cyberpunk 2020 clásico. Puede funcionar para un grupo de 1 a 6 PJ ajustando el número de enemigos. Con no mucho esfuerzo puede adaptarse a cualquier época desde 1900 hasta 2077. Pertenece al «ciclo Maldini», unas aventuras alrededor de una agencia de seguridad privada de Night City (NC). Puedes encontrar más detalles sobre Maldini en el anexo.

Sinopsis

Los PJs son contratados para trasladar a un preso durante una extradición de San Diego (California del Sur, SoCal) a Night City (California del Norte, Nor-Cal). El extraditado viaja con una identidad falsa que, sin que nadie lo haya anticipado, llamará la atención de terceros. La confusión tendrá consecuencias inesperadas. Mientras los PJs esperarán la típica *road movie* con montones de salteadores, en realidad la acción ocurrirá cuando todos crean que se acabó la historia.

Detalles técnicos

Este módulo emplea las reglas clásicas de la edición 2020 v2.01 de 1993. Puede ser de utilidad el suplemento de Night City. Las referencias a ese suplemento se dan con la nomenclatura NC, distrito y página. Ejemplo: NC A3 #12, pág 71.

Se utiliza el **mapa Amalgamado de Night City** de Deric Bernier. Cuando se mencione, se hace empleando el prefijo NCA y la zona. Ejemplo: NCA zona 58. Ese mapa amalgamado es un suplemento de fans que amplía el área de Night City a una extensión 10 veces mayor, empleando imágenes satélite de vecindarios actuales. El mapa viene muy bien para dotar de profundidad y sensación de metrópoli al escenario de Night City. Puedes descargar el mapa desde <http://datafortress2020.com/nightcity/Night%20City%20Amalgamated.html>

Las características de los pandilleros están definidas según el criterio de **Sayko**. Es decir, tienen unas características tirando a «normales» y no el exceso que propone el material oficial cuando reseña bandas. La filosofía es que la fuerza de las bandas reside en el efecto red, en la cantidad y no la calidad. Tienes más

detalles en el interesante post de su blog. La dirección está en el lateral.

Introducción

Los PJs son empleados fijos o temporales de la **Agencia Maldini**, un contratista privado de Night City que proporciona servicios policiales privados y que trabaja con pequeños negocios, algunas personalidades y con el NCPD.

Todos los PJs deberían tener hecho el trasfondo personal, aunque sea por encima, incluyendo amigos y enemigos, hermanos y padres, y pareja e hijos si los tienen. El trasfondo personal está en las reglas oficiales. Interesa también que haya un croquis de su casa, guardada o similar, y que el barrio del PJ esté identificado.

Es importante que alguno de los PJs tenga un contacto en el juzgado que le dé algún soplo de vez en cuando. Puede ser alguna persona de su trasfondo con la que tenga una relación amistosa. Denominaremos a esta persona como el **contacto principal**.

¿Qué tipo de personajes?

La agencia Maldini contrata a todo tipo de especialistas, así que cabe cualquiera de los arquetipos clásicos: policías, rockeros, fixers, nómadas, periodistas, ejecutivos, médicos, técnicos... Tienen peor encaje los netrunners por las razones clásicas, y los mercenarios por jugabilidad.

Los personajes se dedican al mundo de la seguridad privada, lo que abarca un montón de actividades: asesoramiento, espionaje, protección, soporte, mantenimiento. Y, por supuesto, las operaciones grises, cuando no está claro si se colabora con *los buenos* o con *los malos*. Maldini tiene una plantilla que mezcla fijos y eventuales. Muchos *edgerunners* tienen que buscarse la vida, así que quizá lo de Maldini sea algo complementario a su ocupación profesional.

Campaña casual o partida suelta

Puedes jugar esta aventura en plan casual, o montarla como parte de una campaña informal con la que puedes jugar episodios de una o dos tardes. Cada aventura del ciclo Maldini es independiente y autoconclusiva, pero te da el contexto suficiente para que los personajes tengan su continuidad y su trasfondo, y para que haya PNJs recurrentes.

Estas aventuras las he jugado con viejos roleros de los 90 que se juntan un par de veces al año. Son sesiones de día entero y la partida debe acabarse en el día, ya que puede pasar medio año hasta la siguiente quedada, y no siempre pueden venir los mismos jugadores. Así que están playtesteadas para que funcionen y sean cortas. La campaña difusa es un sistema bastante resistente frente a las ausencias imprevistas de jugadores.

Extras que te vendrán bien

No es imprescindible, pero para sacarle partido a esta aventura, te conviene consultar:

Suplemento oficial de Night City.

Mapa Amalgamado de Night City, de Deric Bernier:
<http://datafortress2020.com/nightcity/Night%20City%20Amalgamated.html>

Pandilleros realistas, de Sayko:
<https://sayko2k20.wordpress.com/2021/05/01/por-un-punado-de-punks-o-como-usar-pandilleros-como-pnjs-creibles/>

Calculadora del coste de la vida, de Paper Dragon:
<https://www.paper-dragon.com/cyberpunk/rns/tools/costofliving.html>

La historia

La fiscalía de Night City ha conseguido captar un testigo protegido. Su identidad es secreta. Sólo sabemos que está retenido en San Diego, Estado de California del Sur, y que será extraditado a Night City.

Para proteger la operación, el fiscal ha orquestado una tapadera. Presionando a Tikal, un fixer de NC, la fiscalía de NC ha encontrado un socios razonablemente creíble en la persona de **Braun Kelmer**, un delincuente común escondido en San Diego y con asuntos pendientes con la justicia de NC. Lo de Kelmer es poca cosa. Tal vez demasiado poca para una extradición, ya que sus delitos son muy comunes, pero hay veces en que la fiscalía se ensaña, así que nadie irá mucho más allá de levantar una ceja.

No ha sido difícil conseguir la detención de Kelmer en San Diego. Y con pocos amigos allá, sin acceso a un buen abogado, la extradición de Kelmer ha sido pan comido porque el alcalde de San Diego se presenta a la reelección este año y está adecentando las cifras de seguridad ciudadana. La fiscalía lo tiene todo planificado: hacen traer a su testigo con la identidad de Kelmer, lo presentan a la jueza y justo cuando entra por la puerta, subsanan el expediente y se sacan de la manga un nuevo caso. Cuentan con que la jueza **Margaret Atkins**, del juzgado número 3, es estricta con la ley pero flexible con la norma administrativa.

Tikal es un fixer de origen esquimal, aunque su familia lleva viviendo en NC desde 1994. Opera en Nakajimo Plaza (NCA, zona 58), llevando trapicheos. Hace de correo entre los capítulos de una banda de moteros de NC y San Diego. Viaja un par de veces al año a San Diego para los envíos importantes. Tiene un negocio legal, una tienda de ruedas de moto donde se reúne su pequeña banda de 6 personas. La fiscalía lo tiene pillado. No lo trincan porque aún da beneficios. Sabiendo de sus conexiones con San Diego, lo han presionado para que delate a alguien en San Diego que les sirva para la tapadera.

Tikal conoce a Kelmer de años pasados. Se tienen ganitas por viejas pendencias. En uno de sus viajes a San Diego hace

medio año, Tikal vio casualmente a Kelmer y sabe por dónde anda. No le ha resultado difícil a Tikal delatar a Kelmer. La policía de San Diego ha detenido a Kelmer, el juez ha aprobado una extradición rápida, y en un par de días se supone que lo largan.

Hasta ahí todo bien. Pero nadie cuenta con un pequeño efecto colateral. Aunque es un don nadie, Kelmer tuvo su momento de gloria hace un par de años. Actuaba de vigilante de esquina para una **banda de la calle 40** durante un asunto de compra de drogas. Kelmer es tan pringado que no llegaba ni a aspirante a miembro. Sea como sea, aquel asunto de la banda acabó fatal: un mal gesto, gente demasiado tensa, gatillos flojos y... bang. Compradores y vendedores se aniquilaron mutuamente en un tiroteo salvaje en plena calle 39. Los transeúntes huyeron despavoridos y todo el mundo agachó la cabeza. Nadie vio que, no más terminar la balacera, Kelmer se acercó a ver si pillaba cacho, un arma molona, una chupa de kevlar para revender, una pieza de ciber-equipo suelta, lo que fuera. Encontró un brazo arrancado con un maletín esposado a la mano y una bolsa de plástico con dinero y unos cuantos viales de análogos de endorfina. Una granada propulsada (RPG) había ido a explotar precisamente entre los dos negociadores de cada banda.

Kelmer desapareció. Colocó todas las endorfinas menos un par que se guardó para su uso personal, escondió el maletín con la mercancía, consiguió un billete de autobús y se largó con la bolsa de dinero. Alguien lo reconoció en la estación central de autobuses de Santa Bárbara. Iba eufórico, había consumido uno de los viales de endorfina y quizá habló de más. Alardeó con aire de misterio diciendo que se piraba de NC porque iban tras él y que lo iban a «extraditar». La anécdota de un mindundi puesto de endorfinas haciéndose el duro sólo produjo hilaridad entre el lumpen. Nadie dio crédito. Nadie excepto los restos de la banda de la calle 40 y un par de familiares de los muertos en el tiroteo que sabían que Kelmer había estado allí y, siendo el único superviviente, pensaron en una traición. Kelmer les quedaba demasiado lejos, intentaron

buscarlo, pero nada. Sólo les quedó aguardar la ocasión de vengarse.

Se perdió la pista de Kelmer durante dos años. Casualmente, esta semana, un bedel del juzgado, pariente de uno de los chavales de la banda muertos en el tiroteo, se ha fijado en que el nombre de Kelmer aparece en la lista de vistas del miércoles.

Esa fuente contactará con sus viejos conocidos de la calle 40. Ahora se han transformado y se llaman **la banda del bar Orleans**. Siguen estando en la calle 40. La banda decide que es inviable atacar el traslado y el juzgado: son conscientes de sus limitaciones. En su lugar, deciden esperar y espiar. Están convencidos de que durante el viaje Kelmer habrá confesado. Seguro que la poli le ha zurrado en el coche para enterarse de dónde tiene el botín. ¿Por qué, si no, lo han llevado encapuchado? Para tapar las marcas que ha dejado el interrogatorio, seguro.

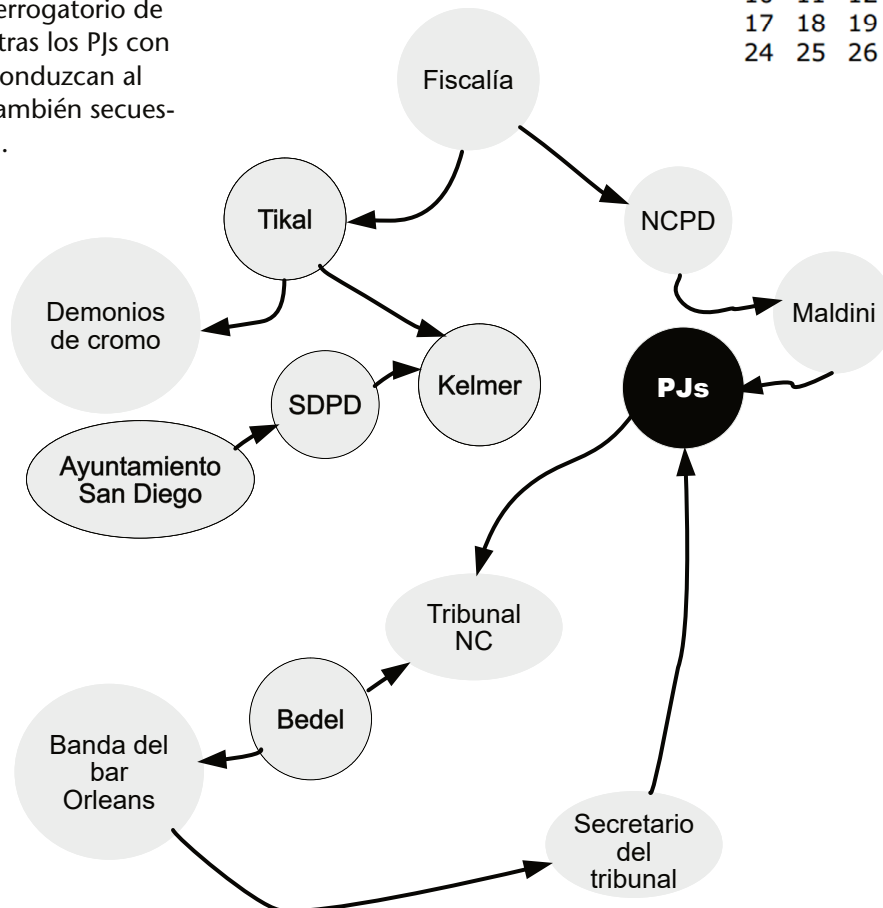
La banda decide que es mejor seguir a la gente de Maldini. Consiguen identificar a dos de los PJs. El bedel delata al **contacto principal de los PJs**, alguien que trabaja en la secretaría del juzgado. El bedel cree que esa persona estuvo presente en el interrogatorio de la jueza a «Kelmer». Van tras los PJs con la esperanza de que los conduzcan al escondite. Por si acaso, también secuestran al contacto principal.

Desarrollo de la aventura

Esta aventura está organizada por días. Todo comienza el 3 de febrero de 2020. Los acontecimientos siguen su curso según esta escaleta:

Día	PJs	Trasfondo
1 – lunes 3 /feb/ 2020	Briefing, planificación	Un chivato pasa el soplo de que van a extraditar a Kelmer.
2 – martes 4	Viaje a San Diego	
3 – miércoles 5	Vuelta a Nighth City, entrega	
4 – jueves 6	Opcional: segundo intento de entrega	Secuestran al contacto principal.
5 – viernes 7	Vida normal, otros curros	Comienzan a espiar a algunos de los PJ.
6 – sábado 8 y siguientes.		La banda que busca a Kelmer se pone agresiva.

Febrero						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	



Febrero

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	

Día 1

Lunes 3 de febrero de 2020

La aventura arranca el día uno en Maldini, con el *briefing*.

Instrucciones y encargo

Los PJs son convocados a la agencia Maldini el lunes 3 de febrero de 2020, a las 10 de la mañana. Maldini es un tipo clásico y las reuniones son en persona.

El *briefing* es rápido. Es un asunto de rutina con una pizca de sal. Maldini cierra las cortinillas venecianas de su despacho, ofrece café, pregunta a su gente cómo les va y pronto va al grano. Tiene veinte minutos.

«Señoras, señores, tenemos un traslado de San Diego a NC. Es una extradición. Veamos... Nombre: Braun Kelmer. Chicano, metro sesenta, 32 años, ciudadano del muy heroico Estado de Nor-Cal. Rasgos característicos: orejas esculpidas en punta. Delitos: asalto a mano armada, robo con escalo, pertenencia a banda, y otras minucias. Recogerán al señor Kelmer en el juzgado de San Diego el miércoles 5 a las 9 de la mañana. La fiscalía espera que el señor Kelmer llegue al juzgado de Night City el miércoles 5 a las 18 horas e inmediatamente será presentado ante la jueza Atkins. Si algo se torciera, ustedes en persona custodiarán al señor Kelmer en un piso franco a dos bloques del juzgado, y lo entregarán a las 9 horas del jueves 6, mismo lugar, misma jueza.

»Hasta ahí, todo normal. Excepto por dos detalles. El prisionero no se llama Kelmer. Viaja con papeles falsos. Es una extradición apañada entre las autoridades de ambos Estados. No nos han comunicado ni el motivo, ni la identidad real, ni el porqué de estas precauciones, ni por qué el tipo es tan interesante. Y creo que, cuanto menos sepamos, mejor. La única razón por la que nos cuentan esto es que el prisionero no será como esperamos y nos advierten para que no nos extrañemos.

»El segundo detalle es que la extradición está programada para el jueves 6 de febrero y la vista del señor Kelmer es el viernes 7. Ustedes irán un día antes de lo esperado, la fiscalía hará sus chanchullos y todos esperan que la Atkins no ponga pegas.

»El traslado será por carretera. Kelmer es muy poquita cosa para extraditarlo y sería raro llevarlo en avión. Además de caro. Y traerlo por vía marítima implicaría meter a los guardacostas y la fiscalía no quiere. Sí, lo siento, son 7 horas de ida y 7 de vuelta por carretera. Como mínimo.

»Bien, se acaba el tiempo y enseguida tengo mi siguiente reunión. Aquí están los papeles de la extradición, los visados para la frontera de cada miembro del equipo, los papeles para que puedan pasar armados a SoCal, con vigencia desde mañana martes a las cero horas hasta el jueves a las veintidós horas, un permiso especial de la policía estatal de SoCal para que puedan ejercer como agentes de policía privada. La gente de San Diego pone el coche del traslado. Un sedán de 6 plazas, con su conductor incluido. También habrá un marshal como funcionario judicial que acompañará al prisionero en todo momento. Se llama Scott... Ya lo conocerán... se cree John Wayne. Pero ustedes son demasiado jóvenes para saber de qué hablo. No es mal tipo. Es un pro. No pueden renunciar al conductor ni al marshal... Son parte del trato.

»La compañía les deja dos vehículos a elegir entre los disponibles en el parque móvil. No creo que haga falta, pero, por si acaso, he autorizado material pesado. En la armería pueden retirar una ametralladora RPK 16, un lanzacohetes dual LAW/SAM y dos mil cartuchos del siete sesenta y dos. Y con este cupón pueden retirar tres mil eurodólares de la caja para gastos extraordinarios. Para el resto, tiren de la tarjeta de empresa. Y quiero recibos de todo. Que sepan que no veo razón alguna para que hagan gastos extraordinarios, pero, por si acaso, el dinero ahí lo tienen.

»¿Preguntas?»

Maldini tiene poco tiempo. Tras algunas aclaraciones, echará a los PJs del despacho diciéndoles que se organicen como quieran, pero que el miércoles a las 9 deben estar en San Diego. En la empresa hay salas de reuniones para planificar operaciones. Entrega los mapas a los jugadores y deja que hagan sus planes.

Material de juego a entregar

Puedes entregar a los jugadores las siguientes ayudas de juego:

- Plano regional de los Estados
- Ficha de las rutas.
- Plano del barrio *Centro Urbano* de Night City.
- Plano del piso franco.
- Lista de vehículos disponibles.
- Fichas de armas.

Planificar

Deberías dejar que los jugadores asimilen las necesidades de la misión, los riesgos previstos y los medios que reciben. Asegúrate de que comprenden las ventajas y defectos de cada opción. No dejes que la cosa se prolongue demasiado. No tienen mucho tiempo si, además de planificar, quieren investigar y recopilar toda la información posible.

Equipo disponible

En la armería de Maldini pueden encontrar casi todo el material que hay disponible en el manual básico de Cyberpunk. Ahí decides tú. Otros materiales como equipo del Chromebook o el manual de Blackhand están sujetos a disponibilidad especial: haz tiradas de rareza para ver si existen en la armería.

Para esta misión, el jefe Maldini les propone una ametralladora ligera RPK 16-XXI, y un cohete de doble propósito, antiaéreo y antitanque.

La empresa permite que los empleados usen sus propias herramientas, siempre que estén registradas en el NCPD con su correspondiente licencia. Si un agente privado emplea un arma ilegal en un incidente, seguro que toca papeleo o enterrar el asunto.

Si quieren pasar algún arma exageradamente potente, podrían tener problemas con la policía estatal del país vecino.

Las armas y equipo que proporciona la empresa se retiran con un recibí. Deben ser devueltas al sargento de armas junto con el informe y el reporte de gasto de munición. En Maldini no son muy puntillosos, pero si los PJ gastan mil cartuchos de nueve milímetros y veinte granadas RPG, más vale que el informe lo justifique indicando el nivel de amena-

za, o el empleado deberá abonar el gasto.

Los PJs recibirán además intercomunicadores personales con un alcance de 15 km. Llevarán equipos de radio en los vehículos. La cobertura telefónica en el desierto es deficiente y depende de satélites. No siempre funciona bien.

Ametralladora RPK 16-XXI

Esta ametralladora ligera es como un rifle pesado, pero dispara más rápido y por tanto es ideal como fuego de supresión. Es un modelo clásico de los años 50 del siglo XX, actualizado con algunas mejoras como elementos plásticos, un diseño más moderno, ópticas del siglo XXI y adaptada para disparar munición sin casquillo. Esto último hace que el tambor aumente su capacidad un 33% sobre el modelo original. Todas estas mejoras la han convertido en un arma típica para escuadras ligeras, ya que es razonablemente discreta y cabe en un coche corriente.

La forma de usarla es como arma de apoyo de escuadra. El operador apoyará el avance de sus compañeros con fuego de supresión y luego puede redespelgarse.

Se supone que debe emplearse con el bípode incluido, o colocarse en un pedestal, pues de lo contrario no se obtiene precisión. Apoyada en la puerta de un coche con la ventanilla bajada, tiene un pase, pero no hay que esperar precisión a pulso. Emplea tambores de 100 balas.



RPK 16-XXI. APS +1* N C 6d6+2 (7.62)
100 35 MF 450 m 1300 E\$.

(*) La precisión es +3 si está apoyada con el bípode.

Lanzacohetes desechable Paper Weapons LAW/SAM

Un tubo de cartón duro con un tratamiento impermeable y una correa para su transporte. Se almacena en una caja de cartón corrugado.

Lleva un depósito de aire comprimido para que el lanzamiento del cohete sea sin onda expansiva, por lo que se puede disparar desde el interior de un vehículo o vivienda, aunque los presentes sentirán un molesto golpe de presión en los oídos. Los personajes que compartan la misma estancia que el arma disparada pierden un asalto por el efecto del golpe de presión excepto si llevan protectores auditivos (tapones, auriculares, implantes).

A los 5 metros, el motor cohete se enciende y se lanza en un vuelo en espiral hipnóticamente lento de 50 metros. Después engancha una segunda etapa más rápida pensada para blancos en vuelo. Para dispararlo, el operador debe estar de pie o en terreno elevado ya que los primeros metros de vuelo el misil hace una «panzada» y puede chocar con el suelo. Además hay que mantener el visor apuntado al blanco durante 5 segundos, de forma que la IA interna tenga tiempo de fijar el objetivo.

El operador puede comprobar en el visor el blanco identificado para asegurarse, y puede cambiar de blanco usando una maneta de 2 teclas junto a la empuñadura pensadas para usar con el pulgar. La IA resalta los blancos que identifica. Una vez disparado, la visión artificial se fija en el objeto y el operador puede largarse. Tiene un modo manual de apuntamiento que sólo es fiable contra blancos grandes estáticos y a corta distancia (50 metros). Es un arma

apreciada por su polivalencia, aunque su corto alcance y la exposición del tirador juegan en su contra. Contra medios aéreos sólo es efectiva en sobrevuelos a baja altura. Hay que esperar a que el blanco se aproxime mucho y vuele bajo. El fabricante ha intentado abarcar demasiado, y pese a la ligereza de sus elementos y el atrevido diseño en papel del tubo, el precio está demasiado alto.

Paper Weapons Hibrid LAW/SAM APS -3 N R 10d10AP HEAT 1 1 MF 300 m / 4m radio explosión 1500 E\$.



La iniciativa con este arma es siempre 0. Vas el último, chaval.

Vehículos disponibles

Si algún personaje tiene por trasfondo un vehículo propio, puede emplearlo para el trabajo, pero entonces el seguro corre a su cargo. La gasolina la pone la empresa.

En el parque móvil de Maldini hay estos vehículos disponibles. Los PJs pueden llevarse un total de 2.

- **Camioneta pickup todo terreno**, 4x4, 5 plazas, caja abierta, cofre con candado, poste para ametralladora exterior. Un clásico del medio-oeste que confía en la velocidad antes que en el blindaje.

Modelo	CP	PDE	Vmax km/h	Vmax campo	Equipaje kg	Plazas	Acel/Decel	Maniobra	Autonomía km
4x4 SUV	20	100	200	50	400	5	20/60	0	700
Berlina continental	15	80	240	10	600	6	25/65	+2	900
Pickup 4x4	15	80	180	40	800	4	20/65	0	1000
Humvee	25*	120	120**	60	1000**	5	15/65	-1	700
Interceptor	15	60	260	10	200	4	12/40	+1	800
4x6 furgón blindado	30	90	130	40	800	7	15/40	-2	1000

* CP 30 en la torreta

** Por encima de 500 kg de carga, la velocidad baja 10 km/h por cada 100 kg, hasta un tope de 1000 kg, sin contar pasajeros.

- **Furgón blindado todo terreno** 6x4, 7 plazas, bodega de carga, portones laterales y trasero. Este cacharro es algo lento pero está blindado y puede aguantar bastante castigo. Pueden llevarse armas largas en el interior. 2 disponibles.
- **4x4 excedente del ejército.** Viejos humvees de los años 80, re-motorizados a CHOO. Torreta de tirador con afuste para ametralladora pesada, blindaje de 30CP en la torreta y 25 en el resto. Alguien los ha pintado de colores civiles y urbanitas, pero el polvo del desierto los mimetiza enseguida con los aridales. Demasiado conspicuos. Poco recomendables, gastan mucho combustible. Pero si lo quieren, lo tienen.
- **Berlina continental.** Un coche para largos recorridos. Tendrá dificultades en campo a través, pero en carretera es rápido y fiable. Siete plazas. Las armas largas ocupan 2 asientos. 1 disponible.
- **Interceptor.** Aunque los extras son distintos, es el mismo modelo que equipan algunas unidades de la patrulla de carreteras, adquirido en una compra federada junto con la policía estatal de NorCal y varias agencias de seguridad privada. Algo lento de aceleración, con una impresionante velocidad de cruce-ro, robusto, con gran autonomía. 1 disponible.

Hay otras opciones (motos, boogies abiertos, etc) pero no son lo más útil para el trabajo: es preciso atravesar un buen trecho de ciudad donde estarán expuestos en exceso si emplean un vehículo de carrocería abierta.

Se permite el uso de chips de conducción para los PJs que no tengan habilidad de conducir.

La decisión sobre cada vehículo debe considerar la ruta elegida y la manera en que quieren organizarse. Deben recordar también que habrá, sí o sí, un sedán donde viajarán el prisionero y el marshal.

Armas largas en el coche

¿Qué pasa con toda la artillería que seguramente querrán llevar? Las armas cuya capacidad de disimulo sea B, CH, o L pueden ir en el regazo del pasajero. Las armas cuya capacidad de disimulo sea N, las consideraremos **largas**. Es decir, poco manejables en un espacio cerrado. Esto incluye ametralladoras, fusiles pesados, *Barrets* y demás. Salvo que se transporten en el maletero o en la caja exterior, considera que cualquier arma larga ocupa un asiento, con la culata apoyada en el suelo. Cinco armas largas pueden ir en el mismo asiento a estos efectos.

Normalmente esto no tendrá consecuencias, pero si pretenden salir corriendo de un coche empuñando un arma de tipo L, o colocarla precipitadamente sobre la ventanilla para repeler un ataque, tendrán que pasar una tirada de *atletismo* difícil (20) pero no con el valor del personaje, sino con el valor que tenga el más torpe de los pasajeros que ocupen ese segmento de asientos. Desde el asiento del conductor tiene además un *malus* (volante) y la dificultad es *casi imposible* (30). Desde el asiento del copiloto es *muy difícil* (25). Desde un asiento sin ventanilla es *casi imposible*.

Si se falla la tirada, el personaje pierde el asalto. Consigue colocar el arma o salir con ella, pero no puede hacer nada más.

Esta penalización no se aplica en el humvee ni en vehículos abiertos, como boggies, descapotables con la capota retirada, etc.

Dado que los personajes son profesionales de la seguridad, sabrán este detalle. Debes informar a tu gente de esta regla con antelación, cuando estén haciendo sus planes. No pueden enterarse cuanto la emboscada esté a punto de comenzar una emboscada.

Planificar el viaje

El viaje de ida será tranquilo y no requiere especiales preparativos.

Para el viaje de vuelta hay 3 alternativas que puedes ver en el mapa: la autopista 1, la 5 con la 828 y la 99 hasta Fresno y combinar con caminos por el desierto. Si los PJ hablan con nómadas (véase más adelante, *Investigaciones previas*) conseguirán más información.

Todas las rutas son viables del tirón, sin paradas para repostar si eligen vehículos de gran autonomía. De todas formas, si desean ser precavidos, pueden llevar bidones con combustible para evitar realizar paradas en lugares previsibles. Hay estaciones de servicio suficientes y bien protegidas.

La velocidad promedio en las rutas es de 120 km/h. El deficiente mantenimiento del firme fuera de las ciudades aconseja no superar esa velocidad. Puede haber basura, animales muertos, y no es raro la arena invada algunos tramos. En las ciudades el firme es mejor, pero a cambio la densidad del tráfico complica lo de superar los 120 km/h.

Los PJ deben elegir ruta. Describimos ahora cada una de esas rutas, la cantidad de atascos que encontrarán y los retrasos que pueden ocurrir.

Ruta 1

Autopista 1: San Diego, LA Metroplex, Santa Barbara, San Luis, NC

Esta es la ruta más directa, pero tiene una pega importante: demasiada urbe en los 700 kilómetros de trayecto. Especialmente el complejo metropolitano (o metroplex) de Los Ángeles, que llega hasta Santa Bárbara. No hay mucho tráfico en el desierto, pero una vez estás dentro de las ciudades ya es otra cosa. No hay buenas circunvalaciones y sin duda se meterán en un atasco. El problema es que las ciudades han ido creciendo, pero tras la desintegración de los EE.UU no se han añadido nuevas circunvalaciones y las antiguas han sido absorbidas por la ciudad. Saliendo a las 9 de San Diego, la hora de paso por LA metroplex es entre las 12 y las 14 (el metroplex es muy grande). La llegada a NC a las 16 horas se realiza por el sur y hay otro atasco casi fijo.

Probabilidad de atasco: Los Ángeles 1d4 (uno garantizado), Night City 1d3-1. Duración de cada atasco: 10d6 minutos. Es casi imposible que por esta ruta lleguen a tiempo al juzgado y por ello parece que deberán recurrir al piso franco. Además de los retrasos que implican, el problema de los atascos es que, mientras están retenidos, son muy vulnerables a emboscadas urbanas.

Estado del desierto: la autopista 1 es bastante segura y está muy patrullada. Gran parte del recorrido es urbano y cubre los extensísimos suburbios de NC y del Metroplex.

Ruta 2

Autopistas 1 y 5 y carretera 828: San Diego, LA Metroplex este, Frontera Estatal, NC

Esta ruta alternativa es la más equilibrada y por ello la mejor. Son 7 horas de viaje. Más rápida, menos segura pero no especialmente peligrosa. Es llegar al Metroplex sin entrar del todo, tomar el tercer cinturón y de ahí conectar con la 5 hasta la frontera estatal, desde donde cogen la 828 y entran directos por la entrada buena a NC.

Probabilidad de atasco: Los Ángeles 1d2-1, Night City 1d3-2. Duración de cada atasco: 8d4 minutos.

Estado del desierto: la autopista 5 circula por amplias zonas despobladas. Hay patrullas de carretera, pero no tantas como en la autopista 1. Es posible que haya algún encuentro. Podría ocurrir que encuentren algunas zonas donde la arena y el polvo hayan invadido parte de la carretera.

Ruta 3

Autopistas 1 y 99, caminos locales y carretera 828: San Diego, LA Metroplex este, Fresno y caminos locales hasta la 828, y luego NC

Esta ruta es larga y requiere usar caminos de tierra y viejas carreteras con mantenimiento deficiente. La duración del viaje es de no menos de 10 horas y el trayecto son 1.000 km.

Probabilidad de atasco: Los Ángeles 1d3-2, Night City 1d3-2. Duración de cada atasco: 8d4 minutos.

El piso franco

El piso franco está en el centro urbano, suplemento oficial de Night City, localización A3 nº 12, NC pág 71. En el mapa adjunto está marcado con un punto.

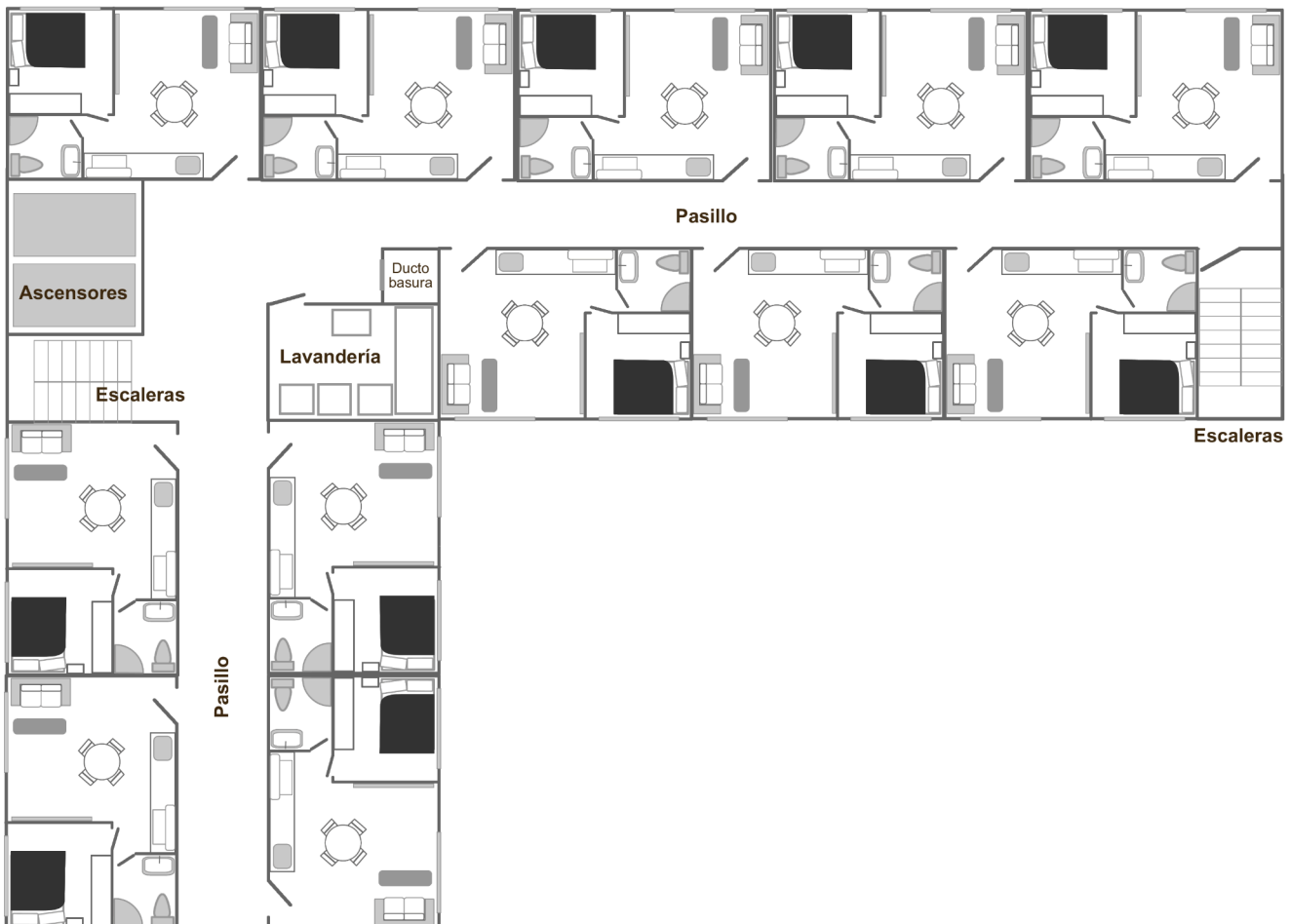
Se trata de unos apartamentos de estilo corporativo en un edificio de tres plantas que tiene una discreta seguridad privada (código de riesgo C2C, nivel de seguridad 1, según la página 40-41 del manual de NC). El bloque está habitado por funcionarios de nivel medio y algún corpo de nivel medio-bajo, ninguno de los cuales tiene guardaespaldas. Sin embargo, a tu criterio, los vecinos tendrán armas para autoprotegerse. El piso franco está en la tercera y última planta.

Como todas las viviendas del edificio, este apartamento está algo viejecillo, la moqueta lleva unos cuantos años necesitando que la cambien y los muebles de plástico amarillean un poco. La agencia Maldini lo ha alquilado un mes

a través de una empresa tapadera. La escalera de incendios está al fondo del pasillo. Hay dos ascensores, un cuarto con lavadoras (10% de probabilidades de cruzarse con alguien a cualquier hora del día). Los vecinos se deshacen de la basura mediante un conducto que cae a un recolector en el sótano. Si quieres poner nerviosos a los jugadores, puedes indicar que por el conducto cabe una persona.

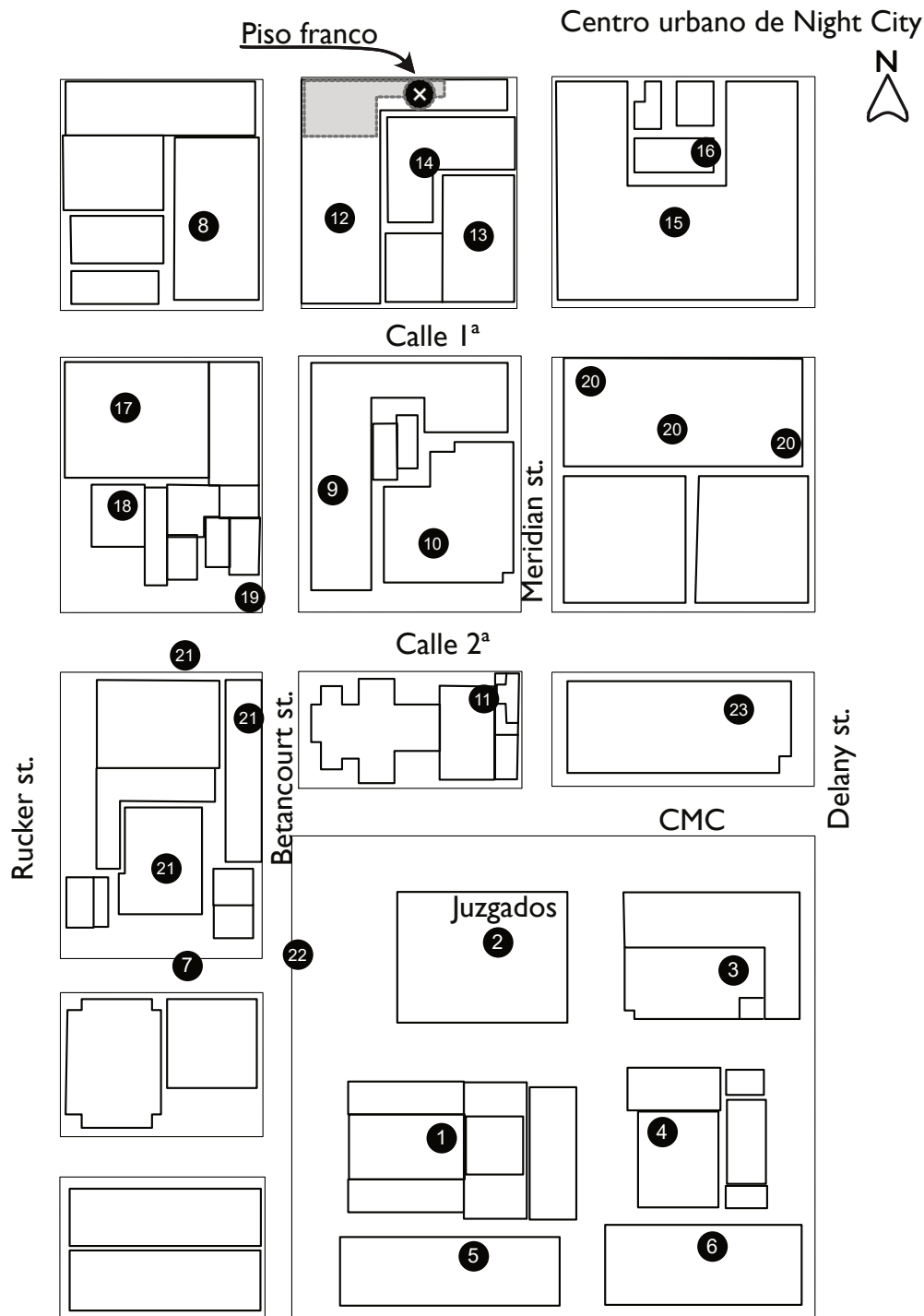
Si van a pasar aquí una noche, uno podrá dormir en el sofá y los demás en el suelo en sacos de dormir mientras otros hacen guardias. El marshal exigirá que Kelmer duerma en la cama: «mañana tiene que lucir bien en el juzgado», dirá.

Ambas ventanas dan al sur y al callejón. No se pueden abrir y se debe recurrir a ventilación mecánica. El aire acondicionado huele vagamente a cerrado (los filtros no se limpian lo suficiente). No hay comida, así que tendrán que aprovisionar el frigorífico. Hay máquinas de vending y una tienda 24/7 en la misma



cuadra. La tele sólo tiene canales públicos y el sofá exhibe una mancha que la tintorería no consigue quitar (no es sangre, sólo vómito). Hay, sin embargo, un par de buenas noticias: el edificio tiene un garaje con acceso directo por el ascensor, y la mesa redonda con cuatro sillas da para unas cuantas manos de póker. Blindaje de las paredes: 13 PA. Blindaje del ventanal: 15 PA.

El tribunal está a tres bloques y se puede ir andando si hace falta.



Las numeraciones del plano corresponden con las localizaciones oficiales del suplemento Night City.

Investigaciones previas

Cabe esperar que los PJ se organicen para el viaje y arreglen sus asuntos. También es de suponer que echarán un vistazo al piso franco y que harán algunas indagaciones sobre la extradición.

Tienen un día para esas indagaciones, suponiendo que vayan a viajar el martes y hagan noche en San Diego. Si por un casual quisieran viajar en el día durante la madrugada del mismo miércoles, es factible, pero son 14 horas de viaje casi del tirón y los conductores deberán tomar estimulantes y los demás no dormirán demasiado en los asientos. Puedes aplicar penalizaciones, especialmente en los días siguientes cuando los PJs esperen estar de bajona y justo entonces se anime la cosa.

Para este apartado puedes recurrir a los contactos del historial de cada jugador donde se especifican amigos, enemigos, familiares y gente que debe favores. La tabla presenta las diferentes pistas y la forma de conseguirlas y el tiempo que lleva.

Pistas

Las pistas están ordenadas por asuntos. La cantidad de información depende del nivel de éxito en la tirada. A mayor éxito, añade información (a, b, c, d y e).

La información básica se consigue siempre. Cada grupo de pistas tiene una casilla: márcala para saber que los jugadores tienen esa información. Te

ayudará para saber qué es lo que saben y lo que no.

Investigar lleva su tiempo. Requiere hacer llamadas, preguntar, esperar, ir a buscar a alguien... Nigh City es una ciudad enorme, con un tráfico poco fluído. Lleva tiempo ir de un sitio a otro. **Cada jugador puede hacer una tirada cada 5 horas de juego simulado.** Si salen para San Diego el martes al mediodía, podrían hacer 2-3 tiradas, suponiendo que reciben la misión el lunes por la mañana, que tienen diez horas hasta la noche y que al día siguiente pueden apurar e invertir la mañana en recopilar más pistas. También es posible estirar el día, dormir poco y recuperar el sueño en el viaje de ida. Seguramente se tendrán que repartir las tareas.

¿Llamadas de teléfono y videoconferencias? Puede hacerse, pero los soplos con enjundia se reciben en el cara a cara. Los buenos informantes saben que las llamadas pueden ser grabadas... Rebaja un nivel la información que se obtiene por gestiones exclusivamente telefónicas.

Sobre Braun Kelmer en el NCPD y en la calle

Información básica: es un pringado, delincuente de poca monta, nunca tuvo mucho fundamento y se daba aires.

- a. Desapareció hace un par de años.
- b. Ah, si Kelmer. El conejito. Por las orejas, ¿sabes? Alguien lo vio en el sur, creo que en Metroplex o quizá era en Santa Bárbara. No sé. Bueno, típico de él, iba en bus. Hay que ser cutre, escapar en bus. Esta nación inventó el automóvil y las *roadmovies*, pero el puto Kelmer huyó en el puto bus.
- c. Kelmer tuvo un golpe de suerte, no sé muy bien el qué, pero hazme caso en esto: tonto no es. Pringado sí, pero tonto no. Tendría la cabeza suficiente para esconderse lejos y no cagarla. No se oye nada de él hace meses, o años. Un par de años. Puede. No sé, no estoy segura.
- d. Oí que se levantó una buena pasta y que la tiene escondida en algún lado. ¿Sabes que se quiso poner orejas de elfo por un personaje de una neuro, pero le timaron?

Nota: quizás debas ajustar las dificultades a tu grupo de PJs. La idea es ofrecer alicientes a los jugadores que gastan puntos en habilidades que no sean de pura acción y tener un apartado de información con profundidad y matices.

¿Gumshoe? Si te parece injusto o perjudicial para la historia que algunas pistas se pierdan por malas tiradas, puedes cambiar los niveles de éxito basándote en la interpretación de cada jugador y en el gasto de puntos de investigación que hayas asignado previamente.

Informaciones conseguidas según la tirada

Nivel de éxito:	Información conseguida:
10, fácil	Información a.
15, normal	Informaciones a y b.
20, difícil	Informaciones a, b y c.
25, muy difícil	Informaciones a, b, c y d.
30, casi imposible	Todas las informaciones.
Pifia	Ninguna información, o información parcial o totalmente incorrecta. Algunas pifias hacen que los investigados lleguen a enterarse o que corran rumores.

Más bien parece un conejillo, pero creo que ni se entera.

e. Hace un par de años fue el único superviviente de un curro que salió mal y se piró con la pasta y la merca. Supongo que alguien andará buscándolo.

f. PIFIA: Kelmer, ¿eh? ¿Qué andas buscando tú con ese? Es un peazo hijoeputa. Mira, te pago aquí mismo mil pavos si me cuentas de qué va esto. ¡Niño, tráeme mil de la lata del café! [Tirada enfrentada de frialdad para no revelar algo de información. El contacto tiene FRI 7].

Si preguntan en la fiscalía por una extradición

Sí, algo tenemos. ¿Me has dicho el jueves? Déjame ver... Kelmer, sí, a las seis de la tarde, con la Atkins.

a. Ando con bastante lío. ¿Qué más quieres?

b. Por ser tú... he oído que un confidente de nombre Tikal está organizando algo con la fiscalía y San Diego, pero no sé más.

c. Buf, si vienes a pedirme que te haga un hueco, ni te molestes. Andamos a tope y ni siquiera sé lo que está pasando.

d. Pues mira, sí, me suena. Porque cada vez que me piden el expediente de ese Kelmer, sé que en un rato va a aparecer ese cerdo de Tikal. El fiscal y su equipo lo hacen esperar para putearle. ¿Pero te creerás que al desgraciado ni le molesta? Todo lo contrario, el muy guarro se pasa el rato dejando caer cosas al suelo para tener pretexto de agacharse e intentar vernos las bragas. El boli, un cuaderno, una *screamsheet*, atarse los cordones... el gilipollas no sabe ni leer. El muy cabrón viene con tiempo sólo para chupar sala de espera. Sabes que viene Tikal porque todas las tías van de pantalón ese día. Mira, creo que el fiscal y su gente se creen muy listos, pero la verdad es que ni se enteran.

e. Ya, bueno, yo creo que ese Tikal se la tiene guardada a ese tal Kelmer.

f. PIFIA: mira, majete, no me molestes que ando hasta arriba. Tres meses sin llamar y ahora quieres

algo, ¿no? Que te den. [Tirada de empatía normal (15) para reconducirlo y volver a tirar].

Sobre Tikal

Si pillan el nombre, tiradas de *Moverse en la calle normal* (15) o *conocimiento de la calle difícil* (20) para saber que el pavo es un fixer de la zona de Nakajima Plaza (NCA, zona 58). Tiene una tienda de motos o algo así, un grupito pequeño de fieles. Está asociado con la banda de moteros *Demonios Cromados*. Este Tikal es de poco fiar y se rumorea que desde hace tiempo es confidente de la pasma. Que lo tienen agarrado de los huevos. Si van a ver el negocio o le rondan, la persiana lleva echada un par de días, desde el viernes 31 de enero. Nadie sabe dónde anda ni cuándo volverá a abrir. No, no dijo nada. No nos esperábamos que se fuera a largar.

Si se infiltran en la tienda-taller de Tikal, es un cuchitril donde customizan motos, cambian ruedas y hacen chapuzas. Una pequeña exposición con ruedas, complementos cromados, el taller y un despachito desordenado. Hay una caja de cerillas del bar *Tahiti* en San Diego. Y un póster del capítulo de San Diego de la banda *Demonios Cromados*. Y muchas otras cosas, pero esos dos objetos les llamarán la atención por su vinculación con San Diego. Hay una cámara oculta (*advertir/notar* 20). Si no la desactivan, Tikal investigará por su cuenta. Si alguien los ve fuera de la tienda, si preguntan demasiado, la pifian o les pillan entrando en el negocio, hay cierta probabilidad de que un miembro de los *Demonios Cromados* los vea, se quede con su cara y más adelante les busque problemas. La probabilidad de que esto ocurra es la suma de:

- 5% de base;
- + 25% de probabilidades por cada pifia;
- + 10% de probabilidades por cada fallo,

contando todas las tiradas que se hagan en el barrio de Nakajima Plaza, pero no las tiradas que se hagan en otros distritos de la ciudad.

Si los pillan infraganti, llegarán 2d4+2 demonios a buscarles las cosquillas. Los demonios hacen de vigilantes del barrio. No llamarán a la policía e intentarán resolverlo a su manera.

«Me gasto un contacto»

El trasfondo de personaje en Cyberpunk está lleno de personajes secundarios de los que nunca se vuelve a saber nada. Puedes usar ese trasfondo para tener contactos.

Cuando esté haciendo la investigación, el jugador puede concretar una de esas personas. Debe indicar dónde vive y a qué se dedica, vinculándolo de alguna forma al asunto que está investigando.

- Vive en el barrio de interés. +2 a la tirada.
- Puede conocer a alguien que tiene la información. +4 a la tirada.
- Se dedica a alguna actividad que le permite enterarse de asuntos relevantes. +8 a la tirada.

Una vez está fijado, queda así para siempre. Además, tira un d10. Con 1, el movimiento llama la atención de alguien...

Limita a 3 el número de contactos que pueden definirse así por partida.

Fixers

Si el personaje es un fixer, por cada punto de *moverse en la calle*, puede nombrar a un contacto de forma similar. Pero esos contactos no son de su trasfondo, sino relaciones profesionales.

¿K.A.G.?

Si estás usando el sistema de *Hermanos de Sangre* de José Manuel Palacios, habrás pillado la idea.



Ejemplo: Walter Mendoza es un poli que vive en Little China y pregunta a sus conocidos si saben si hay algo en marcha. La distancia de Little China (31) a Nakajimo plaza (58) es de 3 distritos. Así que su *malus* es $2 \times 3 = 6$.

Mendoza tiene FRI 8 y *conocimiento de la calle* 6, así que su base es 14. Tira 1d10 y saca un 3. El resultado es:

$$8 + 6 + 3 - 6 = 14$$

(FRI 8 + hab 6 + dado 3 - *malus* 6)

Un 11. Se queda en *fácil*. Poca cosa.

Rolando Vasques (FRI 8, *moverse en la calle* 8) vive en Stillwater (100), cuya distancia a Nakajimo Plaza es 6. Su *malus* es de 12. Sin embargo, el jugador que lleva a Rolando se curra una buena historia sobre un exnovio suyo que trabaja en la unidad de bandas y que ha sido enlace con la policía de San Diego. La directora le da un bonus de 12 porque han pasado un buen rato oyendo la anécdota y la conversación con el contacto ha dado pie a un buen lucimiento. El jugador saca un 6, el resultado es un 22. Se queda en *difícil*, pero es suficiente para que el grupo se huela que hay algo.

En la calle

Tiradas de *moverse en la calle*, *conocimiento de la calle* preguntando si hay algo gordo, un asunto bonito, lo que sea...

Para explorar esta vía, **es necesario que calcules la distancia entre el círculo donde se mueve el PJ y la fuente**. Coge el mapa amalgamado de Night City, y cuenta los barrios que hay entre el barrio del PJ y la calle 58. Debes rodear la Zona de Combate. Multiplica esa cifra por 2, réstalo a la tirada como *malus* y compara según el nivel de éxito.

- a.10, fácil. Nada relevante.
- b.15, normal. Nada relevante.
- c.20, difícil. Un tal Tikal, un pavo de la tienda de motos de Nakajima Plaza, anda metido en algo en San Diego.
- d.25, casi imposible. Tikal ha vendido a alguien y se ha escondido una temporada.
- e.30, imposible. Tikal anda diciéndole que el puto Kelmer se va a enterar. También parece que es posible que se consiga librar de la fiscalía. O eso cree.
- f.PIFIA: los Demonios Cromados reciben el soplo de que los PJs andan preguntando.

Nota: la pista de Tikal es un hueso un poco duro de roer. La premisa es que los jugadores no siempre encuentran todas las pistas.

Expediente policial o de Servicios Sociales de Braun Kelmer

No es difícil conseguir el expediente. Para obtenerlo basta sacar un 12 en *conocimiento del sistema*, **y se consigue gratis**, o pagando 500 E\$ y sacando 18 en *moverse en la calle* o tirar de contactos policiales.

Kelmer, calle 40, justo en el borde norte de la Zona de Combate, pero sin estar en la zona. Ingresa en el sistema penal a los 14 por varios delitos de faltas, hurtos. A los 21 sale, y se pega los siguientes 6 años entrando y saliendo. Tráfico, venta de software robado, unas cuantas neuros que se saltaban varios derechos de autor...; intento de venta de armas, pero el comprador es un infiltrado del NCPD y le sale mal. Luego da

un par de soplos para librarse de sendos problemillas, intenta ser confidente, pero lo echan por inútil y porque se inventa la mitad de las cosas o no se entera y da mal los soplos. A los 26 se bioesculpe las orejas y se las pone en punta. A los 28 intenta ingresar en bandas de la calle 40. No pasa del nivel aspirante, lo echan de varias bandas a las que se aproxima. Un confidente dice que no quiso matar a un inocente y por eso no lo admitieron (es cierto). Sigue de grupie de bandas violentas, fan y todo eso. Se sabe que anduvo de vigilante de esquinas. Se le acusa de un par de violaciones, pero se demuestra que no fue él. De 2018 tiene pendiente el robo de una tienda de pequeños electrodomésticos en Pequeña China, robo con escalo en una vivienda, hurto, resistencia a la autoridad, asalto a un vigilante, atraco a mano armada sin heridos, robo en un puesto de comida. Entonces, en marzo de 2018, desaparece. Se larga de la ciudad y el NCPD no se molesta en perseguirlo. La última nota en el expediente dice que pudo estar involucrado en un tiroteo con 23 muertos en la calle 39, el 2 de marzo de 2018, pero no se indica la fuente.

Agencias de noticias y similares

Todo intento de pillar info es infructuoso. Nadie sabe nada de una extradición ni de un testigo protegido, ni nada de nada. Si el jugador pifia la tirada, todo lo que consigue es que alguien de la prensa vaya con el cuento a Fiscalía y encima se sepa que ha sido un desliz del PJ. El PJ se gana una amonestación de Maldini y una multa de empleo y sueldo cuando regrese de San Diego. 2 días sin empleo y 500 E\$ de multa por nivel de Capacidad Especial del PJ. Ejemplo: si la pifia la comete un PJ fixer con *Moverse en la calle* 7, la multa es de $7 \times 500 = 3.500$ E\$.

Preguntar por Kelmer en silos de información, netrunners y similares

Simplemente ven que, en algunos momentos del año 2018, alguien estuvo ofreciendo curro y recompensas a quien encontrara a Kelmer por Santa Bárbara. Las ofertas se hicieron en los típicos tablones BBS para curros grises. El cliente no se dio a conocer y se le acabó el dinero relativamente pronto. Por un buen

precio (2.000 E\$) o si la tirada es 20+, lo único que se puede obtener es que la oferta la hizo alguien conectado a un terminal del centro en la calle 1, esquina con Barnes. Es el dataterm que hay justo debajo de las oficinas de Merrill, Asukaga y Finch (NC, A3#20, p72). También sabrán que dos conexiones posteriores se hicieron desde la calle 40.

Esta vía no arrojará más detalles ahora, pero en los días posteriores podrás recuperarla para reconducir a los jugadores si andan muy perdidos. La conexión del distrito centro corresponde al bedel del juzgado, y las de la calle 40 corresponden a gente de la banda.

Nómadas

Si hay un nómada en el grupo, unas cuantas gestiones conseguirán información de las rutas. Los contactos nómadas de los PJs también darán buenas pistas para el viaje. Sin embargo, para conseguir las mejores pistas es necesario ir a las afueras de Night City, a cualquiera de los campamentos de paso y gasolineras donde los nómadas suelen parar, lo cual hará perder fácilmente medio día entre ir y volver. Otra opción es aprovechar el viaje de ida a San Diego y parar en alguno de los mentideros. Los nómadas desconfían de las comunicaciones telemáticas y no revelarán demasiado si no es en persona. Si están en movimiento, no siempre están al alcance inmediato. Si están acampados y con las antenas satélite desplegadas, es más

fácil dar con ellos. Por tanto, la calidad y la cantidad de la información dependerán de la tirada y del tiempo que se dedique.

Conseguir la información es un riesgo calculado que los jugadores deben asumir: el tiempo que dedican a conseguirla no lo tendrán para otros preparativos.

Sigue este procedimiento para obtener información de los nómadas.

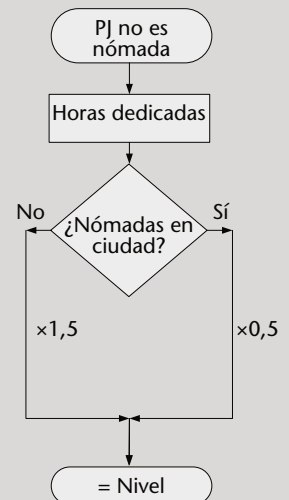
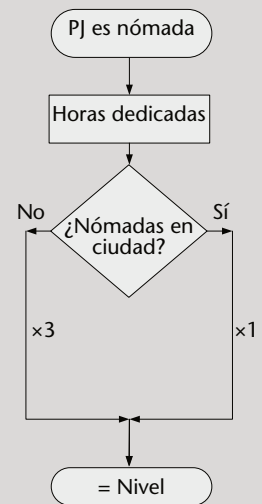
1. Haz una tirada de *Familia* si el PJ es nómada. Multiplica por tres el resultado si se contacta con nómadas que no estén en el centro de Night City. Si el PJ no es nómada, debe recurrir a un contacto de su trasfondo: haz una tirada de *moverse en la calle* y divide el resultado por dos si el contacto es con nómadas que estén en la ciudad, o multiplica por 1,5 si los nómadas no están en el centro de NC.
2. A continuación, multiplica el resultado por el tiempo en horas que se ha dedicado a recabar la información. El resultado es el «nivel» de la información.
3. Busca el número en la tabla. El PJ consigue toda la información cuyo «nivel» sea igual o inferior al número que has obtenido. **El bonus se aplica luego en el viaje.**

Información proporcionada por los nómadas		
Nivel	Información	Bonus
50	Las rutas son seguras, pero recomendamos no apartarse de la carretera y no parar demasiado.	0
70	Hay una gasolinera abandonada en la autopista 5, se llama Mack's. Hay agua potable y hasta funcionan los baños.	1
90	Han visto gente en Mack's un par de veces en las últimas dos semanas. Parece que alguien ha acampado cerca. No interactúan, pero mejor andar con cuidado.	2
110	No se han observado movimientos raros en el desierto de aquí a San Diego.	3
140	No se habla de operaciones raras ni nadie está planificando un golpe de mano.	4
180	Puedes viajar fácilmente de Fresno a NC si antes de llegar a Fresno tuerces al oeste por la vieja carretera 198 que conecta el lago seco de Visalia y en Coalinga coges la carretera 5. Hay tramos en que la carretera ha desaparecido, pero se puede viajar campo a través porque las caravanas han desbrozado los matorrales del desierto y hay una gran pista. Hasta puedes llevar un sedán, si no te importan mucho los bajos.	5

Los nómadas

Por diversas razones han optado por alejarse de la ciudad, y aunque visitan pueblos y se desplazan de ciudad en ciudad, generalmente permanecen en las afueras y en los espacios abiertos, donde se encuentran más cómodos y menos constreñidos por las autopistas elevadas, los rascacielos y los poblados de chabolas.

Por esta razón, los nómadas no son buenos informantes para asuntos de la ciudad, pero son excelentes para obtener información sobre el desierto y sobre lo que ocurre en las afueras. Vigilan rutas y saben quién pasa y qué se mueve.



Día 2: viaje a San Diego

Martes 4 de febrero de 2020

Febrero						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
						1 2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	

¿Activar a los demonios?

Todo depende del ritmo de la aventura y del tiempo disponible. Son una trama secundaria que no aporta nada excepto acción y futuras secuelas. Para una partida suelta, hay que pensárselo. Si lo tuyo es más regular... yo los sacaría sin duda.

El tiempo aprieta y los PJ deberán ponerse en marcha. El viaje es anodino, los temas de conversación se acaban a las 4 horas y para cuando llegan al Metroplex todos están taciturnos. Pillarán al menos un atasco de 12d6 minutos salvo que viajen de noche.

Eventualmente, si entre los PJs hay un nómada, puedes facilitar un evento de encuentro con unos nómadas amistosos que ofrecerán datos de la ruta si no hubo tiempo para la investigación en Night City.

Deja que los jugadores valoren las rutas y repasen su plan. También pueden explorar algunos puntos de interés en la ruta, como casas abandonadas en altozanos, vallas publicitarias idóneas para esconder una emboscada... pero no encontrarán nada excepto en la gasolinera de Mack (ver más adelante, en *El viaje de regreso*).

En San Diego podrán dormir en un motel (80 E\$ noche y persona) o en un hotel (100 E\$). Aquí no debería pasar nada. Nadie los ha seguido, nadie sabe que están. Sin embargo, si alguno de los PJ aprovecha la noche para curiosear por el bar Tahiti o por la banda de los Demonios Cromados, puedes desarrollar algo de acción.

Investigaciones en San Diego

En el improbable caso de que uno de los PJ sea de San Diego y tenga contactos, puedes completar las investigaciones en lo referente a San Diego. Tiradas de *conocimiento de la calle*; usa la tabla de niveles de información según tirada, es decir, con un resultado de 10, proporciona la pista a, con 15 la b, con 20 la c, con 25 la d y con 30 la e.

Esta es la información disponible si el PJ tiene buenos contactos o es de San Diego:

Sobre Tikal

- a.no se comenta que vaya a pasar nada gordo.
- b.Tikal es un fixer de NC que suele hacer de correo cada dos meses

- entre los capítulos de NC de los Demonios Cromados. Cuando viene, pasa un par de días y se larga.
- c.Alguien ha visto a Tikal en la fiscalía municipal. Aquí también se corre la voz de que no es de fiar.
- d.Hace un par de años apareció un tal Elmer o Kalmer, «el elfo», un tipo de NC, chicano, treinta y algo años. No se metía en problemas y no se sabe de dónde sacaba la pasta, aunque vivía muy modestamente. La semana pasada lo detuvieron agentes de la policía de San Diego, pero no se conocen los cargos. Se dice que lo van a extraditar por asuntos pendientes de su pasado en NC.
- e.Tikal ha delatado a Kelmer. A nadie le importa una mierda Kelmer, pero el gilipollas de Tikal ha manchado el buen nombre de los Demonios Cromados.
- f.PIFIA: hmmm, tu cara me suena. ¿Tú no te fuiste a NC huyendo de algo? Manos arriba, chaval. Vamos a retenerte aquí un ratito hasta que veamos que no hay una recompensa por tu cabeza. No hay nada que temer, somos gente de bien. Si tú estás en paz con la Ley, te marcharás en media hora.

Sobre la banda de los Demonios Cromados

- a.Son una banda tranquila integrada en el barrio. Recaudan una pequeña cuota de protección y mantienen las drogas alejadas. (Cierro... y falso por media verdad. Los demonios de San Diego blanquean pasta para el capítulo de NC a través de unas lavanderías. Son bastante tranquilos y mantienen un perfil bajo. Los de NC están implicados en el asalto a un furgón en la autopista 1, y hace un par de meses trataron de derribar un AV-7 simplemente por diversión).
- b.Encontrarás a los demonios en el bar Tahiti.
- c.Ha habido un pollo porque uno de los demonios delató a un tipo de NC. (Falso: es Tikal).
- d.Los demonios están molestos con Tikal.

e. Nadie sabe dónde está Tikal. Se ha escondido con su grupito de fieles durante una temporada.

f. PIFIA: vaya, vaya, así que quieres saber sobre los Demonios, ¿eh? Pues estás de suerte, porque yo soy el tesorero de la banda y esos tres vienen conmigo. [Pone una pistola en la mesa]. Ahora vamos a hablar tú y yo y me vas a explicar de dónde viene tu curiosidad.

Visitar a los Demonios Cromados

El bar Tahiti es un chiringuito a pie de calle entre un taller de motos y una lavandería en un barrio humilde de San Diego. Está decorado con lámparas de papel, figuras de bailarinas hawaianas, palmeras de plástico, paredes de bambú, un falso techo de paja que se prolonga al exterior haciendo de toldo y un acuario con peces de colores. Hay un billar. Suena música country. Este sincrético lugar es el hogar social de los Demonios. La parroquia es de 3d2 personas, y además habrá algunos demonios tomando cervezas de tranqui. Las motos están aparcadas en el exterior. La cantidad de pandilleros debería ser 1d3 demonios por cada PJ.

Los PJs no sacarán nada en claro. En cuanto empiecen a hacer preguntas, los Demonios irán a buscarles las cosquillas. Pensarán que son secretas o periodistas y los largarán, pero sin llegar a las manos. No empezarán un enfrentamiento, pero sí se defenderán. Si los PJs se ponen agresivos, los que están en el bar se volverán más proactivos y podrán llegar 2d3+1 demonios más en 2 minutos. Si son menos que los PJs, los demonios se replegarán y buscarán ayuda de más miembros, pero tardarán un par de horas.

Si hay incidentes con testigos, alguien podría identificar a los PJs más adelante.

Si los PJs interrogan a uno de los bandidos, haz una tirada de interrogar frente a resistir torturas. Si tienen éxito, los PJs sacarán la información referente a Tikal según el nivel de éxito (con un 10 la a, con 15 la b, etc). A Kelmer no lo conocían hasta la semana pasada y los PJs no sacarán nada en claro sobre él.

Día 3: recogida y regreso

Miércoles 5 de febrero de 2020

La entrega en los juzgados es anodina y rutinaria. Se realiza en el garaje de los tribunales. Desde el primer momento está claro que el prisionero no es Kelmer. Lleva una capucha que oculta su cara, pero es demasiado alto. Aunque eso ya lo sabían los PJs.

El *marshal* Scott es un tipo de 50 años vestido con sombrero tejano y botas de cowboy. Lleva un traje de vestir de kevlar, camiseta de kevlar, corbata vaquera, cinturón de cuero y hebilla de plata. Una pistola grande y un fusil de asalto. Siempre sonríe con los dientes cerrados apretando un palillo de plata y gafas de sol. Piernas torcidas, tendencia a acomodarse y escorar la cadera. Llama a todo el mundo «hijo», hace comentarios paternalistas y ríe quedamente por cualquier cosa. «Caballeros, cuanto antes salgamos, antes volveremos».

Él se limita a escoltar al prisionero. El transporte y la ruta es cosa de Maldini. Su única exigencia es que el sedán de 6 plazas con conductor es donde va el prisionero. Por supuesto, opina que uno o más de los PJs deben ir en el sedán reforzando la escolta.

El conductor es un funcionario del parque móvil municipal de San Diego, con un curso de conducción de riesgo y protección de personalidades. Ha sido guardaespaldas del alcalde. No dirá gran cosa.

Scott firmará los papeles, dará el visto bueno de la documentación que los PJ presenten, los funcionarios se quedarán con sus copias, y listo.

El prisionero no dirá palabra en todo el viaje. Scott le quitará la capucha en cuanto salgan del garaje. Es un tipo rubio, europeo sin duda. Podría ser austriaco o suizo. El auténtico Kelmer está encerrado en una celda apartada con un nombre falso. Pero eso no le importa a nadie. Lo soltarán en unos días. La fiscalía de NC no tiene pruebas suficientes para la extradición y el ayuntamiento de San Diego no quiere gastar dinero en su manutención.

Febrero

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	

Cómo hacer que los demonios entren en juego

Cuatro pretextos para poner a la banda en juego:

- 1- En San Diego, algún PJ investiga y pregunta por Kelmer o por algún chanchullo relacionado con una extradición mañana a las 9 AM.
- 2- A través de una pista en la tienda de Tikal, llegan al bar Tahiti.
- 3- Han sido indiscretos y alguien da el soplo a los demonios.
- 4- Visitaron la tienda de Tikal y fueron torpes. El capítulo de NC avisa al capítulo de San Diego.

La banda está enfadada con Tikal por sus tratos con la fiscalía y por haber vendido a Kelmer. Si la banda fuera prudente, intentarían no atraer la atención de las autoridades. Pero tal vez alguien en la banda crea que es la ocasión de hacer méritos y discutir el liderazgo. O quizás quieran hacer control de daños. Nunca hay que menospreciar la capacidad de los incompetentes.

El viaje de regreso

Los PJ habrán decidido la ruta. Scott preguntará por sus intenciones, pero no pondrá pegadas, excepto con la ruta 3. Lógicamente, en San Diego los vehículos irán juntos. Una vez lleguen al desierto, un vehículo de Maldini puede actuar como avanzada. Todos los componentes del equipo van equipados con intercomunicadores de 15 km de alcance.

No hay absolutamente nadie persiguiendo a los PJ. Esto no es *ruta suicida*. Pero si quieres un poco de diversión, emplea alguno de los encuentros para añadir más acción. Sin embargo, para que luego la trama no se confunda, debe quedar claro que el encuentro es fortuito y que los agresores son simples salteadores de caminos sin relación alguna con el prisionero.

Sea como sea, debes pedir a los PJs que te indiquen la configuración de la caravana y si algún vehículo se adelanta a inspeccionar, etc.

Dependiendo de las rutas escogidas, los sucesos cambian. **Importante: todas las tiradas de supervivencia tienen el bonus que hayan conseguido al tratar con nómadas.**

Eventos de la ruta 1:

- Atasco en L.A. Metroplex. Unos pirados se suben al techo del coche. Nervios, pero no pasa nada.
- La parada de emergencia ocurre junto a la valla publicitaria.

Eventos de la ruta 2:

- La parada de emergencia ocurre en la gasolinera de Mack.
- Encuentro con motoristas.

Eventos de la ruta 3:

- Encuentro con motoristas.
- La parada de emergencia ocurre junto a la casa abandonada.
- Hay un tramo de la carretera 198 totalmente desaparecido que deben recorrer campo a través. Deben hacer una tirada de *supervivencia* con dificultad 17 para no tener un percance. Si hablaron con nómadas, aplica el bonus que aparece en la tabla. Si fallan, rompen una rueda en el sedán y de-

ben abandonar el coche. Unos salteadores intentarán aprovecharse.

Descripción de los encuentros

Algunos detalles con los encuentros.

Encuentro con motoristas

Una nube de polvo se acerca en dirección contraria. Pronto verán que se trata de una banda de unos 30 moteros. La nube de polvo oculta (*advertir/notar* 18, usa el **bonus**) algo grande y voluminoso. Los PJs deben decidir cómo reaccionan. A media distancia, pueden distinguir que el algo podría ser un camión. Y que alguno de los motoristas lleva un bulto delante y hay armas...

Cuando se cruzan con ellos, los moteros saludan festivamente y algunas mujeres se levantan la camiseta mostrando sus encantos. Es *la Nación Yeah!*, una especie de tribu nómada con topicazos siux y rollo hippy. Los bultos son mochilas y capazos de niño, el camión es el transporte de las tiendas y la comida. Es una falsa alarma.

Si alguno de los PJs no aguanta el gatillo, más adelante se le caerá el pelo, especialmente si comete una masacre por pura negligencia. La Nación Yeah! es muy querida en los ambientes nómadas, así que tendrá a medio desierto en su contra. Eso en el medio plazo. Pero, para empezar, el PJ o los PJs tendrán un bajonazo importante. Perderá 3 EMP, 3 FRI, y dormirá con pesadillas. Podrá drogarse, pero será aún peor.

Atasco en LA

Este ocurre si tienen un atasco en Los Ángeles. El sentido contrario de circulación fluye con tranquilidad, pero la mediana está separada con barreras de hormigón haciendo inviable cambiar de sentido. Los PJs que conduzcan deben pasar una tirada de *conducción* normal (15) si no quieren que haya coches interpuestos entre el sedán y ellos.

Primero, una vendedora de caramelos y agua recorre la fila de coches detenidos. Ofrece insistentemente. Está ganándose la comida de sus hijos y no cejará fácilmente.

Puedes describir la situación entre el cielo contaminado, el asfalto caliente, el

El bonus es el que se obtenía en la tabla de investigaciones con nómadas del día 1.

olor de los tubos de escape, el suelo riellante por el calor pese a que es febrero. Entonces, un coche del otro lado se detiene por alguna razón, y lo hace muy cerca del sedán, casi en frente. No es nada, pero deja que los PJs suden.

Poco después, unos tipos ponen la música a tope, algunos conductores salen a estirar las piernas, y antes de que los PJs se den cuenta, dos yonkis puestos de endorfinas se suben al techo del sedán y se ponen a bailar, o al menos lo intentan. Deberán bajarlos. Si salen armas, la cosa se puede poner calentita y más gente puede liarla.

Parada de emergencia

Este evento ocurre en diferentes localizaciones dependiendo de la ruta. En la ruta 1, ocurre cerca de una valla publicitaria. En la ruta 2, ocurre en la gasolinera abandonada de Mack. En la ruta 3, en una casa abandonada en el desierto.

Pasadas las 4 horas de viaje, el conductor del sedán sentirá la imperiosa necesidad de ir al baño. Algo que ha comido o bebido le ha sentado mal. Es una casualidad, no es una conspiración, pero los PJs seguramente estarán nerviosos. Quizás los PJs hayan decidido hacer paradas periódicas o repostar en una gasolinera. Sea como sea, esta parada será imprevista, tal vez media hora antes o media hora después de una de esas paradas.

El conductor anunciará que va a hacer una parada. No estará pidiendo permiso. Más bien será un comentario informativo. «Donde aquella valla publicitaria» o «un poco más adelante, en la gasolinera de Mack». Si le preguntan, dirá que simplemente quiere «intimidad para hacer una gestión privada. No pensarás que voy a cagar con todo el mundo mirando, ¿no?».

Si han escogido la ruta número 2, dirá que piensa hacerlo en *Mack's*. «Es una gasolinera abandonada, pero hay un váter y además tiene agua. Vamos, compañero, no me jodas, es una parada conocida en la ruta. Todos los viajeros habituales la usan».

Si es en la ruta 3, mencionará una casa abandonada. «Hay una casa de adobe junto a la carretera. Se dominan los alrededores, no hay peligro».

La apretura lo ha puesto de mal humor. Es un fallo de profesionalidad. Ser consciente de que igual le dicen que se aguante no mejora su estado de ánimo.

A lo lejos se vislumbra un punto brillante que puede ser un cristal roto o una mira telescópica. Los PJs tienen que decidir rápido. En el probable caso de que uno de los vehículos vaya de avanzada, no tendrán mucho tiempo para hacer un reconocimiento. Si la velocidad crucero es de 120 km/h y la distancia entre vehículos es de 1 km, la diferencia de tiempo es de, simplemente, medio minuto. No deberías darles mucho rato para discutir.

El marshal Scott dejará que los PJs lleven el asunto como les parezca. El conductor se pondrá nervioso. «Voy a parar», dirá apretando los dientes. «Dios, voy a parar».

El conductor tratará de parar como sea. Quizás negocie si consigue pasar una tirada normal (15) de TCO para no fastidiarla (TCO 6). «Bueno, puedo parar un poco más adelante si no os fiáis, pero no aguanto ni medio kilómetro más». Aquí todo depende de los PJs. Sólo deberían hablar los que estén en el sedán. Si lo coaccionan (por ejemplo, con una pistola) el tipo se descoserá inevitablemente. Si esto ocurre, el sedán olerá bastante mal durante el resto del viaje. El olor no se habrá ido a su llegada a NC y los conocidos del juzgado no dejarán de notarlo. Pronto se correrá la voz, *Radio Macuto* tergiversará la historia y la versión que prevalezca será que los PJs se cagaron encima, recibirán un mote infamante en el mundillo policial y delictivo, y perderán 1 de reputación y 1 de frialdad todos ellos. Incluso los que no estaban en el sedán.

Si fuerzan las cosas, puede ocurrir un accidente leve, una salida de carretera, un reventón de la rueda. El conductor tiene un 7 en conducción, 6 en reflejos, 5 en frialdad, 6 en TCO.

Si los PJs no consiguen detenerlo, el conductor dará un frenazo y saldrá corriendo, buscando la sombra. Si el episodio se localiza en la valla publicitaria o en la casa abandonada (rutas 1 y 3), no ocurrirá nada. Siempre puedes dar un susto con una serpiente.

Si el episodio ocurre en la gasolinera (ruta 2), el conductor entrará corriendo al baño. Allí se descubrirá que la gasolinera está habitada. Hay un campamento de nómadas a 100 metros, y alguno de ellos ronda la gasolinera, ya que usan el agua corriente y los váteres. Los nómadas se acercarán a ver qué pasa, sobre todo si el sedán entra derrapando y con un frenazo. Si el comportamiento de los PJs es muy agresivo, la cosa se les puede ir de las manos.

En todo el incidente, el marshal Scott mantendrá la calma. No intervendrá excepto para evitar que maten al conductor, y solo lo hará de palabra: «amigo, no sea ridículo. Si lo mata, nos estrellamos y quedaremos a merced de cualquiera que pase».

Abandonar al conductor

Si los PJs deciden abandonar al conductor en mitad de la parada, Scott se limitará a tirar por la ventanilla una botella de agua y dos chokolatinas. El conductor lleva su arma y se las apañará bastante bien. Una patrulla de carretera lo acabará recogiendo a las dos horas. Posteriormente llegará una protesta oficial desde San Diego. Maldini defenderá a sus empleados, pero les advertirá que si maltratan así a los clientes, terminarán perdiendo contratos.

Además, los jugadores perderán 1 de reputación en la calle y durante una larga temporada tendrán una penalización de +5 a la dificultad cuando traten con fuentes policiales. Por dejar colgado a un compañero:

«Vale que el tipo podía haber cagado antes, pero esto le puede pasar a cualquiera, colega. Hay que saber gestionar estos imprevistos y no ponerse tremendo por cualquier cosa. Macho, que además no había ni dios en diez kilómetros. Si estuvieras en un tiroteo aún, pero...».

«¿Qué será lo siguiente? ¿Dejarás colgado a tu compañero? Tía, es que os falta mano izquierda. ¿Sabías que en la Edad Media la gente se limpiaba el culo con la mano izquierda?».

La llegada

Finalmente, llegarán a Night City, con o sin atasco. Scott insistirá en ser puntual: si el miércoles no están entrando a las 17:50 por la puerta del garaje del juzgado, lamentablemente tendrán que ir al piso franco y alargar el asunto 15 horas más, hasta las 9:00 del jueves. La Atkins tiene un horario inflexible.

Noche en el piso franco

Esta es una escena opcional.

Nadie vendrá a buscar a Kelmer ni al falso Kelmer, pero eso los personajes no lo saben.

Si los personajes han sido cuidadosos y discretos, la noche discurrirá tranquila. Pero, si necesitas un poco de acción, a las dos de la madrugada una ejecutiva borracha intentará abrir la puerta. Está de paso, auditando los Grandes Almacenes Marcini's (NC A3 #5, pág 68), y la tienen alojada en un apartamento alquilado. Es justo el de al lado, pero está desorientada. No lleva armas, excepto un espray de pimienta y, claro que sí, un contrato silver de REO Meatwagon, la competencia de Trauma Team.

Ahora bien, si los personajes han sido bruscos, si han inspeccionado previamente el apartamento exhibiendo demasiada artillería y han sido maleducados con los vecinos, alguien les buscará las cosquillas. Un vecino anónimo esperará y a la una de la madrugada llamará al SWAT de NC y dirá que en el apartamento 30 hay varios tipos malencarados, armados con armas de asalto y que le parece que además llevan a alguien secuestrado.

Otros retrasos

Si los PJs son capaces de complicarse la vida y retrasar la entrega más allá del jueves, Scott negociará con el fiscal otra fecha de entrega. Sábado y domingo no son hábiles en el juzgado.

La entrega

La entrega ocurrirá, tarde o temprano, pero con normalidad. Tendrá lugar en el garaje del juzgado. Se firmarán papeles y Scott llevará al prisionero con la capucha puesta y encorvado, con un chaleco antibalas y agachado entre media docena de policías. Scott se despedirá de ellos. Si los PJs han aguantado el tipo y han sabido sortear los diversos contratiempos, el marshal hablará de ellos y su reputación subirá un +1. Lo notarán a los pocos días.

Los PJs no tienen forma de saberlo, pero las cámaras de seguridad del juzgado han pillado la matrícula de su vehículo y las caras de al menos dos de ellos. El bedel enviará esas imágenes y la matrícula a la banda. Al supuesto Braun Kelmer no se le distingue: la capucha y los policías que lo rodean disimulan que es más alto de lo debido. Si por alguna razón los PJs desconfiaran y ocultaran sus rostros y alterasen las matrículas, su identidad trascenderá por otros medios. Alguien mencionará que gente de Maldini hizo el traslado.

El contacto principal estará en el garaje levantando acta y saludará a los PJs, así que el bedel sabrá que están conectados. Eso provocará que el bedel señale al contacto principal como objetivo de la banda para dar con los que trasladaron a «Kelmer».

En el juzgado no permitirán que los PJs vayan a curiosear a la sala del tribunal. De hecho, la sala será evacuada, los curiosos y la prensa acabarán en el pasillo y sólo se sabrá que un tal Kelmer ha comparecido ante la jueza Atkins y que el tipo estaba cerrando algún trato importante.

La jornada habrá terminado. Deberán llevar a la empresa la munición sobrante, devolver el equipo y escribir el informe. Si no han tenido contratiempos y no ha habido tiros, podrán irse pronto a casa.

Día 4: sin novedad

Jueves 6 de febrero de 2020

El día siguiente a la entrega comenzará siendo un día anodino que poco a poco se irá poniendo emocionante.

La banda del bar Orleans

Aquí entra en acción la banda del bar Orleans, buscando con ahínco a los PJs.

La banda del bar Orleans está dirigida por **Jako** y **Gutab**, una dirección colegiada. Gutab es una mercenaria y se ocupa de la seguridad. Jako es un mecánico, es la cabeza pensante y más prudente. Los dos tienen una posición insegura y se ven presionados por los veteranos que piden venganza.

Gutab ha secuestrado al contacto principal de los PJs en el juzgado y lo tienen en un altillo encima del bar. El contacto de los PJs no colabora pese a que han intentado «conversar». Están buscando una droga para reblandecer su voluntad, ya que les da miedo seguir presionando y quedarse sin información. Lógicamente, el contacto de los PJs no puede decir más que lo que sabe: que no estuvo presente cuando Kelmer declaró a puerta cerrada con la jueza. El contacto no vio a «Kelmer» y no sabe que el prisionero no correspondía con la descripción física. Jako y Gutab tardarán un par de días en darse cuenta de que igual ellos están desencaminados y que el contacto principal realmente no sabe.

En cuanto a los PJs, Jako ha optado por no enseñar todavía sus cartas y simplemente ha contratado a un detective privado para que coloque micrófonos en casa de los PJs con la esperanza de captar una conversación donde les den pistas. Gutab le ha dado las fotos al detective y le ha dicho que los PJs están rondando a su mujer para echarle los tejos. Que no puede evitar que su mujer se enamore de otros, pero que piensa que los PJs son delincuentes, que por eso quiere grabaciones de todas sus llamadas y de sus movimientos durante unos días. Con la esperanza de que obtengan pruebas de algo turbio y, cuando se las enseñe a su mujer, esta se dé cuenta del error que comete. Gutab cree que los

Febrero						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	

PJs han movido ya la mercancía de Kelmer y espera descubrir el sitio donde la tienen. Piensa que si les da tiempo, los PJs se repartirán el botín y que entonces habrá que ir uno por uno.

El detective es un independiente. Se imagina que no le han dicho toda la verdad, pero mientras el asunto se quede en una zona gris, el tipo tiene que comer y no pondrá pegas. El contrato se ha hecho a través de un directorio de subastas de trabajos de «seguridad» y se ha pagado con una tarjeta de débito con precarga. Encontrarás más información en la descripción del detective.

Para hacer su trabajo, el detective colocará (o intentará colocar) micrófonos en las viviendas de los PJs identificados, y luego hará un seguimiento callejero a los PJs con un micrófono direccional esperando encontrar alguna indiscreción sentimental.

El transcurso del día

Al día siguiente de la entrega, la vida transcurrirá con normalidad. Los PJs tendrán un día para sus asuntos o sus trabajos de independientes. Será una jornada aburrida. Si quieren enterarse sobre el prisionero, sólo sabrán que ha habido bastante barullo en el juzgado y que «Kelmer» declaró a puerta cerrada. La fuente principal del juzgado será secuestrada. En el juzgado dirán primero que no está en su sitio. Luego que ha llamado para decir que está enferma. En su casa no responderá. Si repreguntan, se enterarán de que no llamó ella sino alguien de parte de ella.

El detective contratado por la banda colocará sus micrófonos en las viviendas de los dos PJs, y luego buscará la manera de hacerles seguimiento por los lugares que frecuenten: la central de Maldini, su vivienda, el bar donde suelen comer, etc. Se apoyará en un conocido del gremio que conducirá un coche de apoyo, un pequeño utilitario eléctrico de dos plazas donde tendrá un equipo de escucha direccional y ropa de repuesto para modificar su aspecto durante el seguimiento.

Los PJs identificados por la banda deberán hacer una tirada enfrentada de *advertir/notar vs sigilo* del detective (13 + 1d10) tanto si van a pie como condu-

ciendo. El conductor tiene *reflejos 5, conducción 6*. Si consiguen acertar, las primeras sensaciones serán vagas: «te das cuenta de que te ha parecido ver a la misma persona dos veces y te resulta un poco raro. Era un tipo con pantalones cortos, playeras y abrigo largo» o «no lo tienes claro, pero dirías que entre el tráfico hay un coche eléctrico que lleva un buen rato manteniendo la distancia con vosotros». Más tarde, habrá un contacto similar: «un jersey raído y un gorro de lana, y las mismas playeras y el mismo pantalón corto. Definitivamente, era la misma persona de hace un rato». Y también: «la verdad es que es un coche muy común y el de antes no tenía tanto polvo, pero... jurarías que es el mismo coche ridículo». Puedes hacer las tiradas ocultas para mantener la tensión.

El detective contratado por la banda romperá contacto cuando se dé cuenta de que le han detectado. No debes dejar que los PJs interroguen todavía a nadie de la banda ni al detective. Si los PJs indagan, encontrarán un cochecito de dos plazas alquilado con una identidad falsa. Si tratan de sorprender a su seguidor, el tipo se esfumará y los PJs encontrarán un abrigo en un cubo de la basura cercano. Si los PJs intentan una treta para hacerse con el coche, lo encontrarán abandonado. Dentro del coche hallarán un micrófono de escucha direccional (demasiado aparatoso para llevarselo), una bolsa de supermercado con cemento y polvo de yeso (el detective los emplea para alterar el aspecto del coche), dos garrafas de agua y una bolsa con algo de ropa y un par de pelucas.

Cualquier tirada de para obtener información y rumores dará pocas pistas. Los PJs oirán rumores sobre sí mismos, que hicieron un buen o mal trabajo en el desierto, pero nada más.

La escucha

A la noche, cuando lleguen a su casa, uno de los dos PJs identificados por la banda se encontrará con noticias inquietantes. Si vive solo, se lo dirá un vecino. Si vive con alguien, esa persona contará que vino alguien queriendo revisar la instalación eléctrica, pero que lo echó porque no se fiaba. Antes lo vieron manipulando algo en el pasillo común.

Una inspección de las tapas de registro eléctrico descubrirá un dispositivo de grabación. Pasar una tirada de *técnica electrónica* fácil (10) permite saber que el aparato es un repetidor, y que seguramente han pasado micrófonos por las mangueras de los cables para tener buena escucha en todas las dependencias de la casa. Además, han pinchado el teléfono fijo¹. Pasar la tirada de *técnica* con normal (15) revelará que esa clase de equipos funciona con un receptor que no estará lejos: en la azotea, por ejemplo. Pasar la tirada con difícil (20) indicará que, a juzgar por la orientación de la antena cerámica del repetidor, el receptor estará más bien a pie de calle, en el callejón.

Si van primero a la azotea, allá encontrarán una cámara que vigila la calle. La ha puesto el detective. La cámara está conectada a un repetidor, y el repetidor estará enfocado al callejón, lo que delatará la furgoneta. El detective es precavido y en la azotea tiene una cámara de vigilancia adicional con un sensor de movimiento. Se dará cuenta de que lo han descubierto y que bajan a por él, así que dispondrá de un minuto para largarse. Lo conseguirá si pasa una tirada de conducir (11 + 1d10). Los PJs deberían tener una oportunidad de darle caza con una persecución, o tal vez se dividieron y alguno de ellos vigilaba abajo mientras los demás subían a la azotea.

Si van primero al callejón, los PJs no tardarán en encontrar la furgoneta aparcada en una calle trasera tras el edificio. La furgoneta sería la elección de los PJs para realizar un seguimiento. Además, está convenientemente debajo de la escalera de incendios del edificio. Para notar este detalle, deberán sacar 20 en *advertir/notar* o 13 en *técnica policial*.

Es un vehículo industrial baquetado de color gris azulado y con el logo de una empresa de reparaciones. La empresa es real, si llaman por teléfono responde alguien (la mujer del detective). Si investigan la empresa, tiene actividad, paga impuestos, etc. No saldrá nada anormal.

La furgoneta está bien ambientada: salpicadero lleno de papeles, un bolígrafo

y pañuelos de papel, unos guantes enrollados, cables pelados, suciedad. Puertas laterales, caja cerrada sin ventana, y tres asientos en la parte delantera. Apparentemente, la furgoneta estará vacía. En realidad, el detective es un tipo metódico y la aparente suciedad y dejadez es parte del atrezo.

Una tirada de *advertir/notar* fácil (10) mostrará el único descuido del detective. En el asiento del copiloto hay dos buenas fotos de los dos PJs grabados en el garaje del juzgado de Night City (o, si tomaron precauciones en el juzgado, las fotos estarán tomadas en las inmediaciones de su casa, de la empresa, etc).

El detective estará en la parte de atrás de la furgoneta. Habrá ido a revisar las escuchas y ver si da con algo.

Una tirada de *advertir notar* difícil (20) permitirá saber que hay alguien dentro de la bodega de la furgoneta. El detective tiene INT 7, advertir notar 7, REF 6 y sigilo 7, TCO 6 y atletismo 6. Si quieren sorprenderlo, deberán tirar contra su *advertir notar*: 14 + 1d10. Si los oye, intentará escapar por la escotilla del techo y de ahí a la escalera de incendios. Sus tiradas de atletismo son 12+1d10.

El detective lleva una pistola pequeña para espantar a los pandilleros. No la usará. Si lo acorralan, simplemente dirá «paz, soy del gremio». No tiene intención de resistir y contará todo lo que sabe:

- Lo contrataron a través de un BBS (un tablón de anuncios electrónicos). Se supone que los dos PJs identificados estaban rondando a la mujer de su cliente. El detective debía conseguir pruebas y grabaciones.
- Puede entregar el código localizador del curro, de forma que podrán ir a un data-term a comprobarlo. No conoce al contratante. Si pasan una tirada enfrentada de interrogatorio contra la FRI (8) y resistir torturas (6) del detective (es decir, deben superar un 14+1d10 con psicología o interrogatorio), podrán intuir que algo se guarda para sí.
- El dinero lo ha recogido a través de un fixer que se dedica a hacer de intermediario en pagos en me-

El detective:

TCO 6, REF 6, INT 7, FRI 8

Advertir/notar 7 (**14**), Atletismo 6 (**12**), Conducir coche 5 (**11**), Pistola 6 (**12**), Resistir torturas 6 (**14**), Sigilo 6 (**14**).

Implantes: teléfono y radio craneal.

Blindaje: camiseta de kevlar (cp 10).

Arma: Militech Avenger.
P 0 CH E 2d6+1 9mm 10 2 MF 50m

¹ Esto es cyberpunk 2020 clásico tal como lo jugábamos en los 90 :)

El solar es un sitio excelente para una buena pelea con armas pesadas. Si te apetece que haya excavadoras y otra maquinaria pesada, puedes añadirla, ya sea haciendo que esté allí, o tal vez custodiada en un almacén cercano. Un netrunner o un experto en seguridad podría causar una confusión en los turnos de los vigilantes y dejar el lugar desierto.

Maquinaria pesada

Velocidad: 10 km/h

Ac/dc: 2/2

Tripulación: 1

Pasajeros: 0 (3)

Maniobra: -2

PDE: 200

CP: 25 (cabina)

CP: 30 (resto)

Toda la maquinaria pesada es similar en velocidad y blindaje. Tienen espacio para una persona en una cabina acondicionada. En el exterior, las máquinas tienen estribos y peldaños, de forma que podrían transportar a 3 pasajeros en el exterior, pero estos deberán agarrarse y sólo tendrán una mano disponible salvo que se aten de alguna forma.

Las cabinas tienen un ciberconector, y cámaras de vídeo en los ángulos muertos. Sin embargo, eso no significa que no se pueda hacer un ataque sorpresa: si el operario está demasiado pendiente de lo que ocurre en un lugar concreto, podría no ver que alguien se aproxima furtivamente por detrás.

Camión de obra

Vmáx: 96 kmh

Ac/dc: 10/30

Pasajeros: 3 pasajeros

Autonomía: 650 km

Carga: 40 toneladas

Maniobra: -1

PDE: 350

CP: 20

Peso: 15 T

Un volquete enorme empleado para acarrear tierra y rocas de los desmontes.

tálico. Ha cobrado un adelanto de 750 E\$ y piensa que en 3 días termina. «Es lo que suelen durar estos curros, hasta que el cliente se raja por la falta de resultados». No siempre se cobra la última parte. Este bloque de información lo contará después, de manera que podrán pensar que esto es lo que se guardaba...

d.No ha entregado todavía nada de material al contratante. Tiene los chips en la furgoneta.

A partir de aquí, pueden pasar dos cosas. Primera, que dejen ir al detective. Ganarán un posible contacto y +1 de reputación en el gremio de policías. Segunda, que lo liquiden. En ese caso, perderán 2 de reputación con el gremio de policías y 1 de EMP. La pérdida de reputación no será inmediata, sino que comenzará en 3 ó 4 días. El detective tomaba sus medidas y dejó anotado algunos detalles del curro que serán encontrados por sus familiares.

Si lo dejan ir, les dará las gracias, 100 E\$ por los desperfectos causados, más la promesa de no volver a molestarles. Cuando se marche en su furgoneta, dirá: «por cierto, no sé quién es el cliente, pero tengo la sensación de que pasa tiempo en un sitio llamado "Orleans". Debe de ser un bar. Porque las dos veces que les he llamado, sonaba la misma música de fondo y se oía vajilla. Y la segunda vez, se oía que llamaban al teléfono y alguien respondía la llamada diciendo "Orleans". Hay un bar con ese nombre en la calle 40». Y les dará un teléfono prepago con un solo número en la memoria. Se han hecho dos llamadas, ese mismo día por la mañana. El teléfono estaba guardado en la guantera, en un compartimento secreto casi imposible (30) de *descubrir*. El número es un desechable comprado a un mendigo de la calle 28 y sólo conducirá a una pista inconcreta.

Si el detective consigue escapar sin dar la información, abandonará igualmente el caso y se largará de la ciudad unos días.

Qué pasa si no identifican el bar Orleans

Es perfectamente posible que el detective no revele la información del bar Orleans, ya sea porque huye, escapa, muere o los PJs son torpes.

Si así ocurre, hay una forma de que los personajes recuperen el hilo, con tres opciones:

- Consiguen hablar con el detective pero este no revela todo porque lo maltratan. En ese caso podrían usar un netrunner para reventar la BBS de donde salió el curro y averiguar que el localizador se corresponde con un dataterm de la calle 39. De ahí podrían encontrar cámaras de seguridad, establecer una vigilancia, etc. La pega: deberán cribar a toda la gente que visita el dataterm durante un par de días, y será infructuoso, porque nadie de la banda se asomará. Todo el proceso les costará dinero, mucho dinero (20.000 E\$), y no servirá de nada porque antes de que saquen nada en claro, la banda perderá la paciencia y les enviará un anónimo. Este callejón sin salida sirve para que duela un poco recibir demasiada ayuda.
- No consiguen hablar con el detective. A los dos días, la banda pierde la paciencia y contacta con los PJs.
- Los PJs investigan la pista fría del auténtico Braun Kelmer, y deducen que algo pasa en el bar Orleans.

La banda reacciona

Esta es una escena intermedia

Si los PJs no consiguen localizar a la banda en dos días, Gutab decidirá negociar. A Jako le parecerá bien, pues estará presionando para encontrar una solución. Como saben que el contacto principal tiene una relación con los PJs, ofrecerá la vida del rehén a cambio del alijo de Kelmer. Se pondrá en contacto con el PJ que tenga más relación con el contacto principal (amante, pariente, etc.) y le exigirá que vaya sin acompañamiento a un solar en construcción en el distrito de Trevor Pallisades (NCA 63),

por la noche. El lugar está cerca de la autopista, tiene múltiples accesos, no hay rascacielos cerca y permite ver de lejos pero esconderse. Es un solar de tierra apisonada, zanjas, secciones de hormigón prefabricado para tubos y montones de grava, ya que están instalando el drenaje antes de construir un parque público. Hay una hilera de árboles al noroeste. No hay maquinaria pesada porque se la llevan todas las noches.

La banda enviará a Gutab a resolver el encuentro. Gutab llevará el doble de gente que el grupo de PJs. La mitad la acompañarán en la explanada, y el resto estarán vigilando los accesos con un par de rifles de francotirador. No son muy buenos, pero sí lo suficiente como para ser molestos. Tendrán 3-4 vehículos, al menos dos de ellos con el conductor listo para huir.

El encuentro no irá bien. Gutab exige algo que los PJs no le pueden dar: el alijo o información del mismo. Según como transcurra el evento, la cosa puede acabar a tiros, o bien con un repliegue. En ambos casos, los PJs tendrían que tener algunas pistas que apuntarán al bar Orleans y a la vieja banda de la calle 40, de manera que los PJs podrían plantarse en el bar Orleans en tres cuartos de hora.

- a. Placas de matrícula, al menos una de ellas apunta a un antiguo pandillero de la banda de la calle 40.
- b. Fotos de Gutab o de alguna de su gente que se podrán cotejar con el NCPD, y revelar que se trata de exmiembros de 2010 de la misma banda que tuvo relación con Kelmer.
- c. Un teléfono móvil con la última llamada que se ha hecho al bar.
- d. O, incluso, alguien a quien interrogar...

A estas alturas no es preciso andarse con finuras. Las piezas estarán encajando, tu gente comenzará a tener una idea de lo que está pasando y del nivel de confusión de la banda, todo tendrá sentido y olerán el climax final. Ya sólo queda decidir cómo lo van a hacer.

El bar

La aventura termina en el bar Orleans. Este bar es la base de la banda y es donde retienen al contacto principal. Los PJs pueden ir de frente o investigar previamente.

Investigaciones previas

Si investigan, esto es lo que encontrarán. El bar Orleans es un establecimiento de la calle 40. Está a nombre de la madre de uno de los pandilleros, y lleva así desde hace 12 años. La señora Odilucky es una pensionista que vive cerca del bar y no sabe gran cosa. El registro municipal dice que el establecimiento tiene licencia para servir copas y comida y ofrecer actuaciones musicales en directo. No tiene permiso de terraza. Está al día del cumplimiento de normativa y pago de impuestos; simplemente lo han apercibido un par de ocasiones por alguna no conformidad del departamento de salud pública e higiene. Siempre según el registro, la dueña lo tiene alquilado a un tal John Smith, de quien no hay muchas noticias.

En los registros policiales, consta que la señora Odilucky ha pagado dos veces la fianza por las fechorías de su hijo: estrellar un coche contra un camión de bomberos y un hurto en la calle 28, pero del más reciente hace 7 años. Desde entonces el tipo está limpio.

Los archivos policiales destacan que el bar es la sede oficiosa de una banda que algunos llaman «los jets», otros «los carnivals», pero el consenso es llamarlos «banda del Orleans». La banda no es especialmente llamativa y no es la principal preocupación de la policía del distrito. La mayoría de las fichas policiales están archivadas por muerte natural, muerte por sobredosis, muerte violenta, encarcelamiento o simplemente una falta de noticias de la que se colige que la mayoría de la banda se retiró sin relevo generacional. Hay alusiones al tiroteo de la calle 40 y a la historia de Kelmer.

Si hablan con un patrullero del distrito, un fixer local o confidentes, sabrán que la banda es un clásico desde los 90, que mantienen el perfil bajo y que se dedican a chanchullos de poca monta y a proteger tres manzanas. Que hace dos

El final. Llegados a este punto, es bastante probable que tu historia haya transcurrido de una manera diferente a la que está prevista. Por esta razón, a partir de aquí las opciones están más abiertas y menos guionizadas.

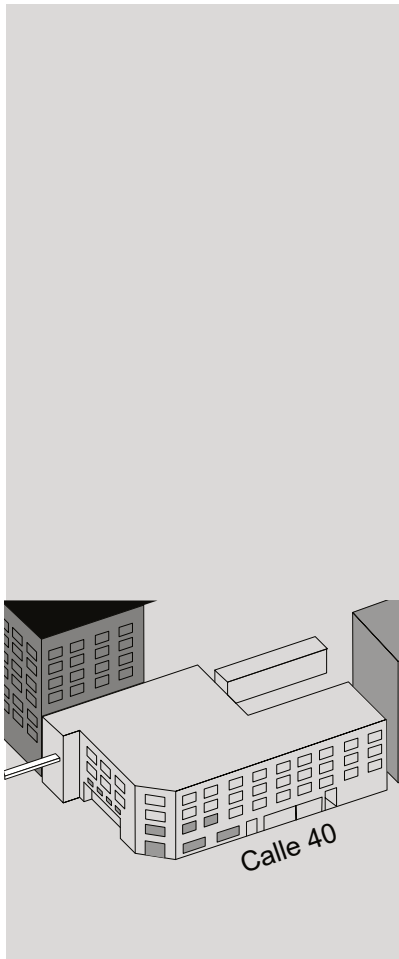
La aproximación al bar puede ser cautelosa, y entonces habrá un montón de información: planos del lugar, datos sobre la propietaria del bar, comentarios del vecindario, impresiones de los patrulleros. Se podrá hacer un asalto planificado, algo más quirúrgico, de infiltración e ingenio.

Por el contrario, puede ocurrir que tu gente sienta la urgencia de rescatar al contacto principal y actúe con brusquedad. En ambos casos, deberías ajustar la dificultad al estilo de juego que prefiráis y de los PJs y sus roles.

Si lo deseas, puedes alargar el final haciendo que, simplemente, los líderes de la banda no estén presentes en el bar cuando ocurre la incursión. De esa forma, el rescate no supondrá la conclusión, y tu gente sentirá la necesidad de resolver los cabos sueltos: han agitado el avispero y debería preocuparles que la banda busque venganza. Para esto, te será útil tener en mente a Gutab y Jako, la dirección colegiada de la banda.

Ni Gutab ni Jako están a gusto con el curso de los acontecimientos. Para aparentar fortaleza, han ocultado sus preocupaciones, no han hablado, y eso ha preparado el camino para la traición. Ella se está arrepintiendo de su línea dura. Él la teme y quizá dé un golpe de mano, de manera que los papeles podrían intercambiarse.

Es posible dejar a la banda tan maltrecha que no busquen venganza. Pero si tu gente se lo curra, podría haber otros finales. Tienes la información necesaria en las fichas de Gutab y de Jako.



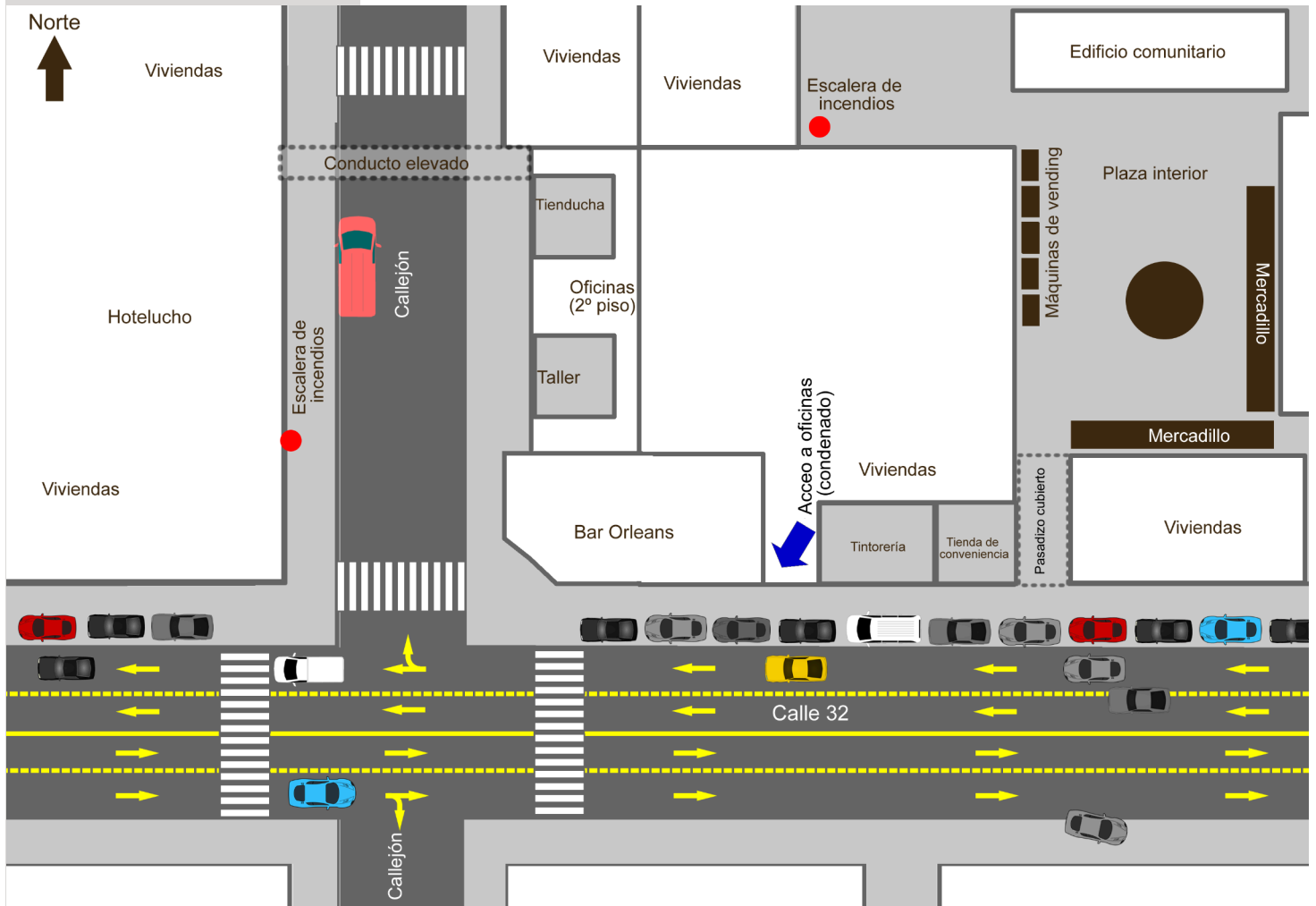
o tres años tuvieron unos líderes con ganas de emprender y se metieron en alguna operación de cierto calado, pero que la aventura les salió cara: casi toda la banda fue liquidada en un intercambio que se fue de madre, y prácticamente desapareció. Que los viejos del lugar retomaron la actividad y guían a los chavalillos. «Es como una pirámide demográfica a la que le faltan dos rebanadas del centro, tío. Alguno los llama 'pan con pan', porque falta la salchicha, sabes, ¿no?». El patrullero dice que de los miembros actuales de la banda sólo le preocupan 5 ó 6 que pueden suponer un peligro. «Hay dos jefes. Gutab es la que lleva el músculo, y Jako es la cabeza. Yo creo que de momento el mandamás es Jako, pero puede cambiar. Y podría hacerlo rápido».

Pueden tantear otros contactos. Un éxito difícil (20) de *moverse en la calle*, o casi imposible (25) de *conocimiento de la calle* permitirá enterarse de que alguien de la calle 40 ha adquirido munición y subfusiles pesados y ha pagado buena pasta para conseguirlo con rapi-

dez. El pedido se hizo hace tres días y seguramente esté entregado. Rebaja en 7 la dificultad si el personaje es de las calles 39, 40 ó 41.

La calle 40

Esta calle está muy cerca de la zona de combate. El estilo arquitectónico es vetusto: se quiso hacer una evocación de la feliz década de los 50, pero el resultado es poco afortunado y ha envejecido mal. Los edificios tienen poco mantenimiento y los materiales son modestos. Los vecinos han añadido nuevos elementos adosándolos a las fachadas o colocándolos en las azoteas: conductos de cable, equipos de aire acondicionado, grupos electrógenos, antenas de telecomunicaciones... En tejados y azoteas se han instalado infraviviendas, chabolas, piscinas de lona, bares, una iglesia, una guardería vecinal y hasta un club de baile. Algunas casas han sido divididas y los nuevos propietarios han añadido nuevos accesos con ascensores adosados a la fachada, montacargas de obra, escaleras de andamio y toda clase de argucias.



En general, los edificios de la manzana tienen de 4 a 6 alturas. En los callejones hay talleres mecánicos, servicios de reparación, pequeños almacenes y negocios de fontaneros, electricistas, etc. La segunda altura de los edificios está dedicada a servir de almacenes y altillos para esos negocios. La tercera y cuarta altura se dedica a viviendas.

Aquí vive gente que no se puede ir a otro lado, pero hay sitios mucho peores, así que podría decirse que para muchos de sus habitantes este barrio es la cumbre de su ascenso social. La policía patrulla la zona, pero algo menos de lo que a los vecinos les gustaría. Hay patrullas vecinales y algún grupo de vigilantes. Uno de esos grupos de vigilantes es la banda del Bar Orleans.

Los tejados

Vamos a decir que en las azoteas transcurre una vida fascinante. Hay gente que lleva años sin pisar las aceras ni bajar al nivel de calle. Aquí la policía sube poco. La banda del bar Orleans tiene un acuerdo con unos cuantos inquilinos de la azotea de los edificios aledaños: les deja estar, a cambio de que la gente de la banda tenga puestos de observación camuflados entre las chabolas y pueda moverse discretamente.

Si los PJs optan por subir a los tejados, tendrán algún encontronazo con los habitantes.

Situación del bar

El bar hace esquina y da a la calle 40 y al callejón, con puertas de acceso abiertas al público. Es un local corriente. Lo decoraron con aspecto de los años 1950: muebles de conglomerado imitación a madera, de aspecto pesado y color marrón oscuro. La barra es alargada, hay taburetes fijos en la barra y mesas. Se sirven comidas (hay un guiso del día, filete de proteína artificial, huevos sintéticos a la plancha). El cocinero del bar es como un inmigrante que intenta cocinar como se hace en su país de origen adaptando los ingredientes locales, con la diferencia de que no es un inmigrante geográfico, sino temporal: intenta cocinar en el presente como se cocinaba en el pasado.

Un corredor de apuestas tiene su oficina en el bar: pasa gran parte del día por



aquí. Siempre hay gente de la banda (1d2) además del camarero y el cocinero. Y siempre hay una parroquia de vecinos. Un par de personas mayores echando el día o la tarde. Y 1d3 clientes que están poco rato. Dos teles sin sonido, la radio de fondo con una retransmisión de carreras de caballos. No hay música.

Las mercancías entran por la misma puerta que los clientes. El local de al lado por la calle 40 es una tintorería, y el anterior es una tienda de conveniencia. En el callejón, el local adyacente es un taller de motos con una persiana metálica entreabierta. Un pasadizo de 2 m de ancho da acceso a una plazuela interior donde hay una fuente ornamental seca. Aquí se encuentra un mercadillo de ropa de segunda mano, puestos de comida rápida y algo de trapicheo.

La planta superior consta como unas oficinas vacías. No hay sótano. Si los PJs investigan o preguntan, los vecinos dirán que esos negocios están cerrados y que nunca entra nadie. En **el ayuntamiento** (*burocracia, conocimiento del sistema 15*), los expedientes indican que

De noche, el callejón está mortecinamente iluminado. Hay algunas tienditas y un par de coches aparcados.

Let's Flow es una comuna de yuppies corporativos en órbita. Originalmente son los ejecutivos que se ocupaban de gestionar la explotación de un asteroide rico en paladio.

El filón se agotó antes de tiempo, y los tipos decidieron pivotar el negocio. Compraron a precio de ganga el equipo y la concesión, y se aprovecharon de la vibrante legislación de Curaçao: Let's Flow es un estado libre asociado del País de Curazao. Casi nadie reconoce esa figura jurídica, pero la bestial desregulación y la necesidad de contar con paraísos fiscales en órbita hacen que, en realidad, no importe mucho que nadie se tome en serio lo de que Let's Flow sea una nación soberana.

La colonia está habitada por dos docenas de ex-prospectores, ex-directivos, y uno de los inversores, que vive allá arriba por prescripción médica. Tienen una embajada en París, es decir, su oficina comercial, donde está la junta de directores fundadores. Constituyen sociedades a precio de ganga y con eso tienen su modelo de negocio.

Hay una mano oscura detrás de todo esto: una corporación, la que tú quieras. El aluvión de negocios y buscavidas que fundan toda clase de chiringuitos sirve para camuflar otros emprendimientos. Como dijera el padre Brown, la mejor manera de esconder un rascacielos es construir otro montón de rascacielos a su alrededor. O algo así, ¿no?

estos locales de oficinas estuvieron ocupados entre 1998 y 2005 por una oficina de seguros y despachos para profesionales liberales, pero desde 2006 están abandonados, presumiblemente por la cercanía de la Zona de Combate.

Hay un plano del catastro, que indica que toda la planta está a nombre de una empresa de Bermuda, *Orleans' Caterings LLC*. El plano está un poco desactualizado, pero ayudará a que los PJs planifiquen una entrada. Y también un registro de los recibos del agua que paga una tal Diana Odilucky, lo que indica que hay un pequeño consumo, que sin embargo es periódico y bastante constante y que es independiente de lo que consume el bar. Curiosamente, no hay consumo eléctrico.

El taller está a nombre de un jubilado y no tiene actividad, la tienda de conveniencia parece ser propiedad de dos hermanas albanesas. El bar parece estar subarrendado por *Orleans' Caterings LLC* a una comunidad de bienes. Las viviendas de las plantas 3 a 5 son propiedad de *Weird Luck Investments*, firma sobre la que no hay mucha información, excepto que paga sus impuestos y no da problemas. Sólo por ese comportamiento modélico, cualquier persona normal sospechará. *Weird Luck Investments* tiene su sede fiscal en **Let's Flow**, un mundo artificial orbital.

En realidad, la planta superior ocupa todo el edificio y esta acaparada por la banda, así como el taller de motos (que no tiene actividad y se usa como garaje), y un viejo almacén. La banda controla la propiedad a través de testaferreros y mantiene la apariencia de que los lugares se encuentran semiabandonados, pero por dentro han tirado los tabiques que dividían algunas oficinas, conectado así toda la primera planta. Lo utilizan como almacén, alijo, y como piso franco cuando alguno de los miembros de la banda quiere ausentarse de su casa durante unos días y dejar que algún rastro caliente se enfríe.

Localizaciones del bar

a. Establecimiento. Aquí hay clientes. Es fácil entrar sin dar demasiado el cante, pero si empiezan a preguntar, la cosa puede cambiar. Hay un par de cámaras de vigilancia. Se pue-

den hackear con una tirada de *seguridad electrónica* (15) o de *electrónica* (18), pero hay que conectarse de alguna manera a ellas. Una opción es hacerlo desde una toma de registro eléctrico en el callejón, pero para verlo hay que pasar una tirada difícil (20) de *advertir/notar* o *seguridad electrónica*, lo que el PJ tenga más bajo. Las cámaras están conectadas al ciberojo del vigilante de turno.

b. Baño unisex. Hay que pedir la llave en la barra.

c. La barra. En la barra está el camarero. Si no es hora de dar comidas, estará también el cocinero matando el rato. Hay un teléfono público, una antigualla que todavía funciona. Detrás de la barra hay una puerta cerrada con un letrero que dice «privado». Tiene una mirilla.

d. Cocina. Es pequeña y no hay mucho espacio. Muchos cuchillos y sartenes, ideal para una buena pelea.

e. Almacén. En este pequeño cuartito se guarda comida y bebida.

f. Trastienda. Se accede por la puerta que hay detrás de la barra. Hay un vigilante, pero suele estar aburrido, por más que Gutab insista en que estos días hay que estar ojo avizor. De aquí se llega al garaje, a un cuartucho de almacenamiento, y una escalera que sube arriba.

g. Cuartucho. Trastos y papeles.

h. Taller. La persiana metálica está semiabierta, como dos palmos de altura. Hay herramientas, una moto, cajas de plástico con botellas. Con un poco de suerte se encontrará alguna herramienta que pueda necesitar un PJ mañoso.

i. Acceso condenado a las oficinas viejas. Este acceso está tapiado. Hay un cartel que dice que está clausurado por el ayuntamiento. Es falso, una argucia de la banda para que los vecinos no se inmiscuyan ni hagan preguntas. Al otro lado hay un armario archivador sin tapa trasera. Una pequeña carga de explosivo plástico se activa con un botón y abre un boquete en el tapiado, de forma que es posible escaparse.

j. Escaleras a la segunda planta. No están en el plano de obra original.

k. Almacén del taller. Aquí huele a grasa mineral y aceite de motor. Hay

Conseguir los planos:

Si el grupo se lo curra, tendrá los planos del lugar. Puedes entregarles la separata de planos del ayuntamiento. Están anticuados, pero serán suficientes para que hagan un plan de incursión más fluido.

Cualquier personaje que haya estudiado los planos tiene un +3 a las tiradas de sigilo.

Si un personaje no ha estudiado previamente los planos del lugar, podría despistarse. El sitio es estrecho, monótono y está mal iluminado. Aplica la siguiente regla: en caso de que haya disparos o una situación de tensión, por cada vez en que un jugador mueva al pasillo de la planta superior, debe pasar una tirada de frialdad. Si falla, tira 1d6 y aplica:

1 o menos: Todo el grupo que va con el PJ pierde el asalto.

2: Avanza en vez de retroceder. Si fuera a avanzar contra enemigos localizados, todo el grupo que va con el PJ pierde el asalto.

3: Retrocede en vez de avanzar. Si fuera a avanzar contra enemigos localizados, todo el grupo que va con el PJ pierde el asalto.

4: Se mete en el cubículo de enfrente.

5: Nada.

6: Nada.

Modificadores:

Nómadas: -1 al d6.

Si hay un compañero: +1 al dado

Una vez se haya confundido 2 veces, no tira más.

Armería de la banda:

- 30 granadas frag.
- 10 granadas de destello.
- 2x Uzi Miniauto
- 3x Militech-10 SMG
- 2x Arasaka Minami 10
- 2x Fed. Arms Light Assault Rifle
- 3x Escopeta militar Militech.
- 1x Militech Crusher
- 4x chalecos antibalas.
- 2x chaquetas ligeras de tirador.
- 1x Metal Gear completo.
- 4x Escudos de tirador.
- 20 cargadores de cada arma.

cajas y alguna pieza tirada por el suelo.

I.Tienda de conveniencia. Es un negocio legal atendido por dos señoras de origen albanés y sus ociosos sobrinos vigilan con un par de pistolas chinas. Si les preguntan a las señoras, dirán que a veces hay ruido arriba y que arrastran muebles. Que les parece que hay gente del bar de al lado, pero que tampoco quieren problemas. El taller de al lado está sin actividad, aunque a veces hay alguien haciendo una chapucilla. Si hablan con los sobrinos, dirán que no saben nada, que hablen con la dueña, una de las tías. Hay un 50% de probabilidades de que el sobrino con el que hablen sea simpatizante de la banda, ponga la oreja y avise de que llegan problemas.

m.Planta superior. Esta estancia en chafalán es una oficina vacía. Hay algo de mobiliario, un par de pantallas viejas de culo CRT (!). Las ventanas dan a la calle y se puede ver quién entra y quién sale. Puede haber un vigilante ocioso.

n.El contacto principal está secuestrado en esta habitación insonorizada y sin ventanas. La puerta está atrancada por fuera.

o.Pasillo.

p.Sacos de dormir, comida basura, una tele. Un tipo durmiendo y otro viendo un stim; por tanto, no se enteran de nada.

q.Despachos sin uso. Cajas vacías, trastos, pilas de guías telefónicas del año 1997, toda clase de mierda y hasta un ratón momificado. Las guías telefónicas tienen interés, pues apiladas forman una barrera con capacidad de parada de 15 CP, aunque los PDE sólo son 5. Hay cantidad suficiente para proteger a dos personas. Las ventanas están sucias y llenas de polvo. Han dejado adheridas pequeñas cargas de explosivo C4 para romper los cristales y escapar descolgándose si hace falta.

r.Una trampa. Esto puede ser un gancho para una secuela: entre la porquería de los despachos, destaca un maletín relativamente nuevo. Contiene un estuche con 7 chips de idiomas (ruso, yugoslavo, esquimal), a 200 E\$ cada uno, documentos antiguos, fotos viejas y 13.000 E\$ en

billetes. Hay un problema: el maletín y su contenido es propiedad legítima de un vecino del barrio que lo ha dejado en custodia a la banda. El vecino tiene un recibo y una lista de billetes numerados. El vecino reclamará su maletín, y pudiera ser que el NCPD investigara. Normalmente la fiscalía hará la vista gorda si desaparece un arma o dinero sucio de criminales, pero el depósito del vecino es legítimo. No hay que descartar que alguien del NCPD, la fiscalía o el ayuntamiento vea la oportunidad de quedar bien con los vecinos y para ello abran una investigación que, por supuesto, preguntará a los PJs ya que intervinieron en este lugar. La investigación tendrá más ahinco si hubo desmanes con el conductor, la fiscalía, el marshal...

s.Armería. Aquí está el alijo de la banda. Antiguamente funcionaba como la caja fuerte de la sucursal de seguros, donde se guardaban las pólizas antes de mandarlas a la central. Es una caja mecánica, *abrir cerraduras* difícil (20), junto con los malos apropiados a las circunstancias. Normalmente la habitación está cerrada con la puerta blindada. Si hay acción, a los 5 asaltos la abrirán para pertrecharse. Consulta el inventario en el lateral.

t.Pasillo distribuidor. Al fondo hay un armario.

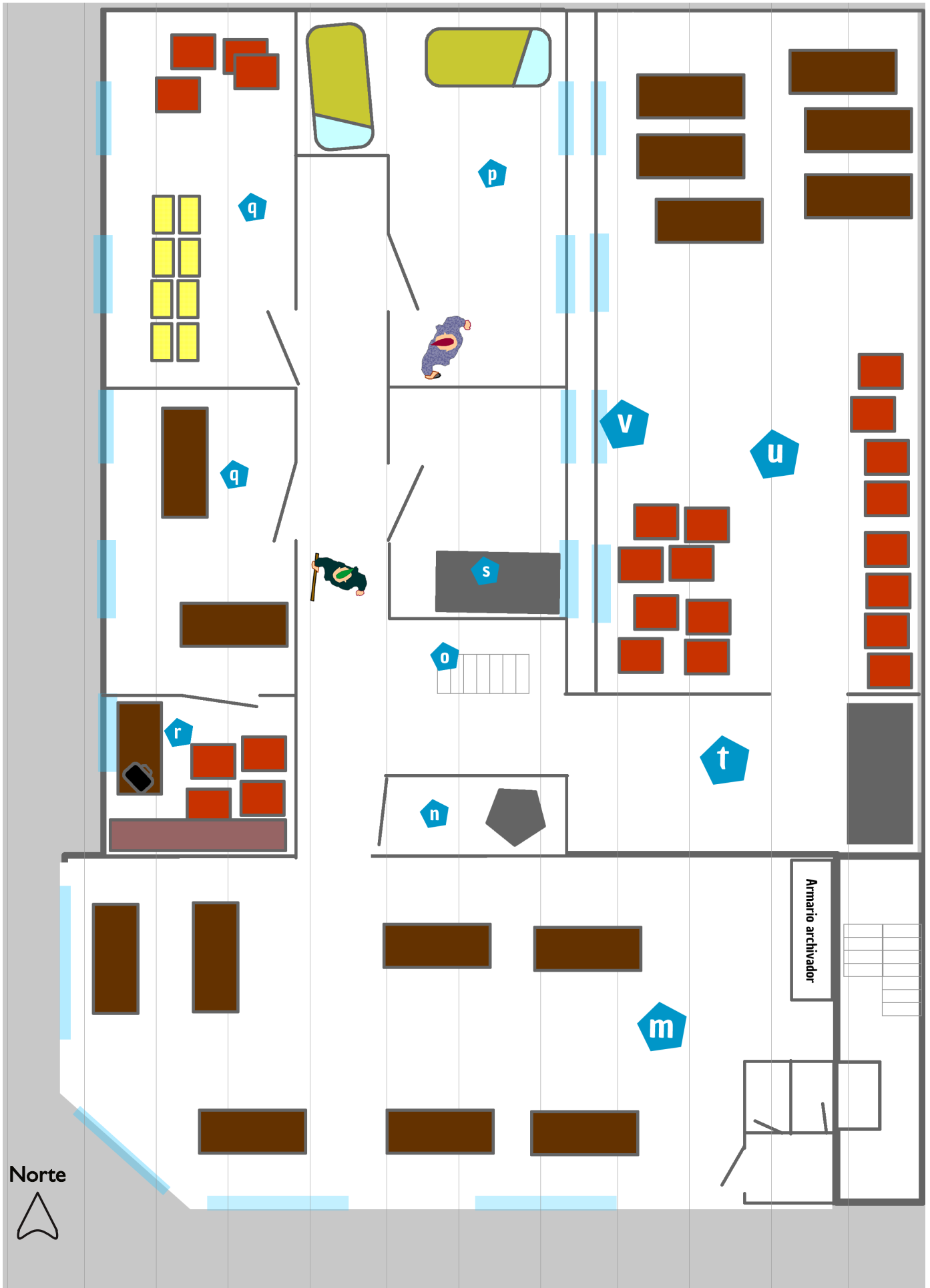
u.Un despacho grande. Hay muebles arrinconados y cajas. Alguien se podría esconder al fondo y tender una emboscada.

v.Las ventanas son falsas. Láminas de resina translúcida que conducen la luz que llega de un lucernario que sube hasta la azotea. El espacio que hay en medio está lleno de conductos de cableado, agua corriente y desagües.

Plano del catastro

El plano registrado en el ayuntamiento no refleja exactamente la actualidad del edificio:

1. El bar no está conectado con el taller.
2. El taller no tiene escalera y no accede a la segunda planta.
3. El plano muestra un acceso por las escaleras del portal que ahora está condenado.



Versiones del plano

Para esta escena, dispones de tres versiones del mapa: la que consta en los archivos municipales, la que tienes en estas páginas con tus notas, y la que puedes usar de plano de encuentro, y que los jugadores tendrán sobre la mesa.

Hay unas plantillas de recorte que puedes usar para tapar las diferentes zonas y dejar que las vayan descubriendo a medida que avanzan. Pega las plantillas sobre una cartulina para que tapen bien.

En <https://www.elcaballero-perdedor.com/aventuras/cyberpunk/maldini1> tienes los planos en PDF para imprimir en A3

4. El plano muestra un largo pasillo que accede a las oficinas del fondo. Han tirado las medianeras y ahora esa parte es diáfana.
5. Hay un baño común que ha sido eliminado.

Viviendas

Por encima de las oficinas hay 3 plantas de apartamentos, propiedad de la banda a través de sus testaferros. Casi todos los apartamentos están alquilados.

Los vecinos son gente normal y corriente, pues la banda no quiere atraer ni competencia ni otros criminales que llamen la atención.

Si hablan con los vecinos, estos serán discretos, dicen que no tienen problemas, que en el bar se come bien, que los okupas de la azotea no molestan, y que el casero es una señora mayor, que cobra uno de sus sobrinos, y que el sitio podría mejorar, por ejemplo el ascensor, pero que se vive bastante bien y el barrio es tranquilo para ser lo que es esta ciudad.

La pelea final

El bar Orleans y las oficinas son la guarida de la banda. Deberías orquestar esta escena de acuerdo con las expectativas de tu gente y ajustar la dificultad según el tamaño del grupo.

El ala este es una ratonera: no hay forma de salir. Pero el espacio es amplio y hay obstáculos para defenderse.

No debería haber muchos pandilleros. Pero puedes contar con un suministro de refuerzos de las viviendas cercanas, de manera que la escena final pueda alargarse como desees.

Si ha ocurrido el encuentro en el solar en construcción, o ha habido una escaramuza previa, la banda estará más preparada.

¿Y si la pelea no es el final?

Si no deseas que el rescate del rehén acabe la partida, puedes hacer que ni Gutab ni Jako estén en el bar. De esta forma, los líderes y gran parte de la banda sobrevivirán al asalto, y podrá haber un segundo encuentro.

O también puedes abrir una vía alternativa: durante el asalto los PJs pueden capturar un teléfono móvil de cualquiera de los pandilleros y que Jako o Gutab, o ambos, llamen para preguntar qué pasa, y entonces así contacten.

También es posible que Jako o Gutab o ambos busquen a los PJs ofreciendo opciones para terminar el asunto. O puedes dejar que los PJs recopilen información y sepan cómo encontrar al resto de la banda.

Negociar

A medida que pasa el tiempo, la banda comenzará a considerar que capturar el rehén fue una mala idea. Desde los miembros del montón a los líderes, todos desean deshacerse del problema, pero no se atreven a comentarlo en voz alta.

Jako cree que una espiral de violencia podría destruir la banda. Es partidario de devolver al rehén, pero no se atreve a parecer débil. También teme que la fiscalía y el NCPD reaccionen con dureza ante el secuestro de personal de los juzgados. No está seguro de cómo librarse sin que haya represalias.

Gutab reconoce que se ha equivocado: no debería haber secuestrado al contacto principal y teme las represalias de la ley. También es consciente de que, una vez emprendida la senda de la guerra, no es fácil reconducir los ánimos. Cree que su gente exigirá mano dura y necesita una salida digna.

Si los PJs contactan individualmente con Jako o Gutab, estos verán la oportunidad de salir indemnes, hasta el punto de que podrían traicionar al otro si ven que pueden salvar la banda. El drama de estos dos es que piensan parecido, pero desconfían la una del otro, y al mismo tiempo están aprisionados por sus roles en la banda.

Tienes más detalles de los intereses de Jako y Gutab en sus fichas.

Recompensas

Las recompensas dependen del final en la partida y de cómo se resuelven los acontecimientos previos.

Éxito insuperable: el contacto principal es rescatado, la banda del bar Orleans es neutralizada (cárcel, morgue, negociación, etc), «Kelmer» llega al juzgado (no importa si llega uno o dos días tarde), no hay incidentes en el viaje a San Diego o los resuelven con solvencia y sin disparar o con apenas disparos, no pierden los nervios.

1 punto de reputación en la ciudad, 3 puntos de reputación con el NCPD. 24 puntos de perfeccionamiento a elegir entre las habilidades empleadas en la aventura: sigilo, tecnología, técnica policial, advertir/notar, etc. 1 Punto de FRI. Una prima de 3.000 E\$ de Maldini a cada empleado.

Éxito medio. La aventura es un éxito, pero el detective se les escurre o no les da toda la información, requieren de ayuda excesiva del NCPD para atar cabos o recibir información, reciben demasiada ayuda del árbitro.

1 punto de reputación en la ciudad, 1 punto de reputación con el NCPD. 18 puntos de perfeccionamiento a elegir entre las habilidades empleadas en la aventura: sigilo, tecnología, técnica policial, advertir/notar, etc. Prima de 500 E\$ de Maldini a cada empleado.

Fallo. Cualquiera de los siguientes eventos implica un fracaso en la misión. Pierden los nervios en el traslado, la banda del bar Orleans no es neutralizada y Jako y Gutab se ocultan durante unos meses.

-1 punto de reputación en la ciudad, 6 puntos de perfeccionamiento a elegir entre las habilidades empleadas en la aventura: sigilo, tecnología, técnica policial, advertir/notar, etc. Prima de 500 E\$ de Maldini a cada empleado.

Catástrofe. Por cada una de las siguientes: «Kelmer» no llega, el conductor del juzgado muere, el marshal muere. -1 punto de FRI, -1 de reputación en la ciudad, -1 de reputación con el NCPD. Posible multa de empleo y sueldo.

Recompensas adicionales

Añadido a lo anterior, hay algunos asuntos colaterales que también requieren una retribución, según hayan terminado.

«Es personal»: el contacto principal muere. -1 punto de FRI, -1 de reputación en la ciudad.

«Os habéis pasado»: el detective muere. Además de lo señalado en el apartado del detective, rebaja en un nivel el éxito.

«Caso olvidado»: son capaces de desenterrar la pista fría de Kelmer. 10 puntos de perfeccionamiento, 1 punto extra de reputación.

PNJs

El prisionero, «Braun Kelmer»

Su nombre es desconocido y los tratos que tiene con la fiscalía son un misterio. Su única tarea en la aventura es llegar vivo al juzgado y poner nerviosos a los PJs. Rubio, caucásico, puede que austriaco o suizo, alto, orejas normales... desde luego no es el auténtico Braun Kelmer

Braun Kelmer (el auténtico) y Tikal

Estos dos son un macguffin, un pretexto para la trama. Ninguno de los dos hará acto de presencia salvo por la alargada sombra que proyectarán a lo largo de la aventura. Braun Kelmer está custodiado en un lugar seguro por la policía de San Diego, en aislamiento. Tikal se ha escondido con su banda lejos de la ciudad. Los Demonios le vigilan el garito.

Braun Kelmer: 32 años, chicano, 160 cm, delgado.

Tikal: 43 años, esquimal, 170 cm, gordo.

El bedel

Este es un personaje anónimo que conecta los puntos y dispara la trama. Los jugadores podrán inferir su existencia como alguien que ha podido chivarse desde el juzgado, pero no hay forma de concretar nada más. Ha cubierto bien sus huellas.

Marshal Scott

Este tipo es un *solo* con placa de agente judicial de los marshals, una de las pocas instituciones federales que sigue funcionando en los EE.UU. distópicos. En ningún momento habrá duda alguna sobre su lealtad. Su papel en la aventura es mantener al prisionero vivo para que la trama avance. Su motivación es llevar al prisionero ante el fiscal. Todo lo demás le da igual.

50 años, 185 cm, moreno, complexión delgada, camina con las piernas arqueadas como un cowboy. Tiene una boca grande y las comisuras ligeramente caídas con un gesto de escepticismo. Sonríe con los dientes apretados. Sombrero tejano, botas camperas, hebilla de plata y corbata vaquera. Se parece a John Wayne.

FRI: 10, REF: 8, Sentido del combate 7, disparar pistola: 8, fusil 8.

Arma: desert Eagle, fusil pesado.

Conductor del parque móvil de San Diego

Este funcionario policial es un buen conductor. No tiene nombre. No es corrupto. 7 en conducción, 6 en reflejos, 5 en frialdad, 6 en TCO, disparar pistola 5.

El contacto principal

Este personaje es alguien que conoce alguno de los PJs. Debería ser cualquiera que aparezca en la *vida pasada* del personaje, sección 4b, como un amigo: amante, pariente adoptivo, mentor, etc. Puede ser también la pareja. Es conveniente que le pongas nombre antes de empezar la partida. Puedes camuflar su importancia concretando más PNJs.

Sea como sea, esta persona trabaja en el juzgado de Night City, en la secretaría. No es jurista, sino que se dedica a tareas administrativas. Su sexo y edad son irrelevantes, pero debes concretarlos. Vive en la calle 36, en el distrito de Newton (NCA 56), en un edificio de oficinas reconvertido en edificio de apartamentos que domina la autopista. Fue secuestrado camino del trabajo, en su parada de autobús, por unos tipos que aparecieron en una furgoneta. Nadie vio nada y ninguna cámara registró el suceso.

Detective privado

El detective tiene INT 7, advertir notar 7, REF 6 y sigilo 6. Si quieren sorprenderlo, deberán tirar contra su advertir notar: 14 + 1d10.

Demonios Cromados

Código de riesgo: C4D. Eventualmente C2C. Unos 40 integrantes en NC, 30 en San Diego.

Los encuentros con esta banda pueden tener lugar en San Diego y Night City, pero todo dependerá de si los jugadores exploran sendas tramas secundarias.

Tikal está asociado a la banda, pero no es miembro de la misma. Él les hace de correo con el capítulo de San Diego, y a cambio ellos le prestan servicios de seguridad. Los Demonios están un poco mosqueados porque Tikal se ha largado sin dar muchas explicaciones. Saben que anda en tratos con la fiscalía, lo que no los tiene muy felices. Tikal les ha asegurado que el negocio está a salvo, que sólo ha vendido a un tipo.

El capítulo de NC saca pasta con algo de extorsión y protección por el barrio, y también realizan vuelcos de drogas. Han prohibido la venta de drogas en su territorio, tres manzanas en Nakajimo Plaza (NCA 58), al sur del centro de Night City. El modus operandi es interesante: dejan que algunos camellos emprendedores intenten abrir mercado en el territorio y, tras un par de semanas, los apalizan, asaltan los alijos y les roban la droga. Después colocan la mercancía en otro barrio. De tarde en tarde dan algún golpe de envergadura, como asaltar un furgón blindado en la autopista. En esos casos, el código de riesgo es mayor, C2C, puesto que reúnen toda la artillería que pueden. La última hazaña es que dispararon un misil antiaéreo contra un AV, pero las contramedidas neutralizaron el ataque. No les importó demasiado: sencillamente se habían agenciado un tubo y querían probarlo. El espectáculo de bengalas y ECM en el cie-

lo del atardecer les fue suficiente recompensa. En el barrio la gente hablará del asunto y habrá vídeos circulando.

El capítulo de San Diego se dedica a blanquear el dinero que la banda saca en Night City. Allí en San Diego se dedican sólo a la protección y a gestionar una red de lavanderías que hace el blanqueo.

A estos tipos les va el rollo motero con un sincretismo de complementos molones bastante heterogéneo: botas de cowboy, cascos alemanes con punta, caretas antigás, tatuajes polinesios, pantalones de cuero teñido, flecos tejanos, gafas sicodélicas de colores chillones y chupas de kevlar con motivos fluorescentes. Se mueven en motos estilo chopper, generalmente copias chinas de modelos Harley, todas ellas cromadas.

Recurrirán a cadenas, bates y navajas. Evitarán las armas de fuego en primera instancia, pero siempre las tienen a mano allí donde están asentados. Por ejemplo, en una furgoneta aparcada cerca de la tienda de Tikal.

Esta gente no es especialmente violenta para el estándar de NC. Irán de machitos si ven merodeadores, pero no sacarán la artillería salvo que uno de sus compañeros tenga problemas de verdad. Si pillan a los PJs, tratarán de ahuyentarlos. Si los PJs son tan torpes como para dejarse grabar o permitir que los pandilleros fichen matrículas o consigan pistas que los señalen, entonces Tikal podría devolverles la visita cuando se calme el asunto de Kelmer. Y también la banda podría organizar algo. Pero eso será un gancho para otra aventura.

Pandilleros rasos:

INT 5, REF 7, FRI 5, MOV 5, TCO 7. Chip de karate, ciberóptico de puntería. Sentido del combate +2, arma corta +2, pelea +2, conducir moto +4, cuerpo a cuerpo +2, atletismo +4, advertir notar +2, sigilo +2, subfusil +2, chaqueta de Kevlar CP 6.

Pandilleros veteranos:

INT 5, REF 7, FRI 7, MOV 6, TCO 7. Chip de karate, ciberóptico de puntería. Potenciador Kerenzikov, filtro nasal. Sentido del combate +5, arma corta +3, pelea +5, conducir moto +5, cuerpo a cuerpo +3, atletismo +3, advertir notar +3, sigilo +3, subfusil +3, chaqueta blindada CP 10.

Moto estándar: chopper china de color cromo.

100 MPH (160km/h) Ac/Dc 16/28 (25/45) Conductor: 1, pasajeros: 1. Autonomía: 372 millas (600 km) Equipaje: 54kg. Maniobra: -1, PDE: 20 CP: 0 120kg 2500E\$

Esta moto parece una Harley, pero sus prestaciones son algo menores. Aligera peso respecto al original a



costa de reducir estructura. El aspecto sigue siendo molón y suena con mucho espectáculo y unos buenos tonos bajos. Los pandilleros las han tuneado.

Banda del bar Orleans

Esta facción aparece en la aventura cuando ya han pasado varios días. La banda tiene actualmente 40 miembros. De los cuales, 10 son jóvenes y el resto veteranos de más de 30 años.

La banda se fundó hace veinte años como un grupo de vigilantes del barrio, hartos de la inacción del NCPD. Como nadie es perfecto, además de proteger a los vecinos, también los extorsionaban, especialmente a los que no colaboraban con la misión comunal de *proteger y servir*. Para ser competitivos y funcionar como vigilantes, era preciso armarse hasta los dientes y cromarse tanto como fuera posible. Dado que las armas y el cromo requieren pasta, en ocasiones se daba algún que otro golpe. La cercanía de la Zona de Combate y el empeoramiento general de la ciudad los hizo evolucionar de ser un grupo a tiempo parcial a tener gente permanentemente de guardia. El ecosistema de economía sumergida, el infraempleo y la ociosidad proporcionaban un caladero de músculo. Los veteranos de guerra licenciados aportaban el oficio y el cerebro. Lo normal es que, al cumplir los 30, y si es que llegaba vivo, el pandillero típico se retiraba y dejaba sitio a uno de los jóvenes.

El vecindario del barrio está compuesto principalmente por inmigrantes italianos y yugoslavos de los 90, refugiados del Medio Oeste norteamericano y unos cuantos supervivientes de la inundación de las tierras Cajún de Luisiana. Todos esos vecinos llegaron más o menos a la vez, localizados por los comerciales de la constructora que edificó el barrio. Ante la falta de un pegamento racial, y siendo un grupo vecinal,

los rasgos identitarios de la banda eran un batiburri- llo sincrético. Generalmente se traducía en las modas juveniles del momento.

Tras el tremebundo incidente que casi la borra del mapa, los veteranos volvieron de su retiro para hacerse cargo. Algunos de esos veteranos han pasado por la cárcel, todos han visto morir a compañeros y enemigos, y todos han conseguido montarse una vida, un curro más o menos regular y en general tener tanta estabilidad como es posible en Night City.

Siendo más viejos, miran las cosas con otra perspectiva. Para empezar, son alérgicos a la notoriedad, no alardean ni exhiben cochazos ni armas. Han abandonado el crimen generalizado, no asaltan bancos ni admiten trabajos por encargo como se hiciera antiguamente para diversificar y abrir mercados. No es que no les mole hacerlo, ni tienen consideraciones morales. Simplemente han llegado a la conclusión de que es más seguro así. Bastantes se han desequipado parte del ciberequipo. La necesidad que hizo surgir la banda sigue ahí, pero los pandilleros actuales tienden a resolver los asuntos de manera discreta. Vigilan el territorio, dan chivatazos anónimos al NCPD y raras veces atacan frontalmente a otras bandas. Al recibir el soplo sobre Kelmer, los viejos del lugar exigieron venganza. Necesitaban rapidez, pero tenían la peor herramienta para ello: una dirección colegiada que además estaba menos cohesionada de lo que parecía.

Gutab. 40 años, escocesa, azerí. Excontratista privada militar, jefa de guerra. De joven tuvo dos encontronazos por la ley. Un agente reclutador de Militech la sacó de la cárcel con una condición: le pagaban la fianza y se alistaba para un período de cuatro años. Renovó por otros ocho. Esta veterana de las guerras centroamericanas regresó a su barrio tras licenciarse y pronto se encontró con que los chavallillos de la banda necesitaban tutela.

Para cuando los PJs son conscientes de la existencia de la banda, Gutab estará dándose cuenta de que es posible que se haya pillado los dedos con el secuestro, que esa persona que tiene encerrada no sabe nada en realidad. Y además han pasado dos días y ha habido tiempo de que alguien se les adelante quitándoles el alijo de Kelmer. Por si eso fuera poco, tiene al bedel informando por si detectan un movimiento, pero el bedel dice que a «Kelmer» se lo han llevado a un sitio indeterminado. Y nadie ha visto a Kelmer en ningún calabozo o prisión.

Así que Gutab estará pensando en cómo quitarse el marrón del secuestro, tal vez negociando a cambio de un rescate. Su problema: que quiere hacerlo como sabe. Es decir, agresivamente, negociando fuerte. Pero tiene una debilidad: su hijo de diez años. Gutab y el chico viven con la suegra en un apartamento de 48 metros cuadrados al otro lado de la ca-

lle, enfrente del bar. Por las mañanas, dos miembros de la banda llevan al chico al colegio, una escuela pública siete manzanas al este. Viajan en coche, puntualmente, todos los días a las 8.30. Es cosa sabida.

Gutab tiene ganas de dejarlo todo atrás. De irse a otro lado, proteger al crío, cambiar de aires, moverse de barrio, aprovechar los ahorros que tiene, y que la banda se apañe. Siente que esperan de ella que sea un terminator, teme que la violencia arrastre al crío. Así que podría irse con cualquier PJ, hombre o mujer, que pueda ofrecerle una salida: otro barrio en NC, irse con los nómadas un par de años, bajar a San Diego. Es dura, desconfiada, y no se dejará engañar. La suegra, por cierto, va en el pack.

Jako, 36 años, yugoslavo. Mecánico de automóviles, jefe político de la banda. Dejó la banda en 2010 cuando el pastor de la parroquia evangélica le consiguió trabajo en un taller de coches. El chico tenía buenos mimbres y buena cabeza, así que, cuando el dueño se jubiló, recibió el negocio en traspaso. En 2018 se hizo cargo de la banda, con Gutab como lugarteniente.

Hasta hace dos días, a Jako se le consideraba más tranquilo y cerebral. Pensaba que hay posibilidades con lo de Kelmer, que alguien cometerá un fallo. La idea del detective ha sido suya, una forma de actuar sin actuar realmente. Su problema: que no puede aparentar debilidad. La banda comienza a escorarse hacia Gutab, que fue quien organizó el secuestro y Jako se lo encontró como un hecho consumado.

El miedo convertirá a Jako en un cobarde: teme que lo derroquen, piensa que quieren matarlo. Se ha decidido a pelear, a retar a Gutab, está dispuesto a venderla. Además, los miembros de la banda no le ven como un líder de guerra. Sólo un tercio lo seguirán si desea dar un golpe contra Gutab. Es vagamente consciente de ello, lo nota en las miradas de los otros, en ciertos silencios, así que optará por el juego sucio. Lanzará acusaciones y reproches, intentará enfrentar a unos con otros. Y, si tiene la oportunidad, disparará primero. Por la espalda.

Diana Odilucky, 60 años, originaria de Luisiana. Esta mujer es el testafarro de la banda. Ha perdido dos hijos. Brian Odilucky cayó muerto en el asunto de Kelmer. Era el jefe de entonces. Joe Odilucky es un tipo desastrado que está fuera de la circulación, escondido en algún lugar porque todo lo que toca acaba mal. Su madre lo sacó de varios problemas con la ley y lo considera un fracasado por haberse dejado pillar. Para ella es como si estuviera muerto.

Diana es el personaje que representa la facción que pide venganza y exige resultados. Está empujando a la banda a su perdición. Puede que sea vagamente consciente de ello, pero le da igual.

Jako, colider de la banda del bar Orleans

Jako Nikolich, 36 años, expandillero, mecánico de automóvil.

REF 8/8 INT 8 TEC 6 FRI 6 INI 1
 EMP 6 ATR 8 MOV 7 TCO 5 Rept 8
 Carrera 21 Salto 5.25 Transportar 200 Levantar 50

Vaqueros desgastados, sudadera de algodón.

Vehículo: coche corriente

Habilidades:

Abrir cerraduras: 11(5), advertir/notar: 13(5), carterista: 11(5), conocimiento de la calle: 11(5), cultura general: 9(1)ch, disfraz: 11(5), esconderse/evadirse: 13(5), falsificación: 11(5), farmacia: 9(3), intimidación: 11(5), mecánica básica: 11(5), motocicleta: 13(5), percepción humana: 11(5), persuasión y labia: 11(5), primeros auxilios: 9(3)ch, seguridad electrónica: 11(5), técnico de giroscopios: 9(3)ch.

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D 5	Brazo I 6	Pierna D 7-8	Pierna I 9-0
CP / PDE	0	0	0	0	0	0

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1
Aturd=0	Aturd=1	Aturd=2	Aturd=3	Aturd=4
MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
Aturd=5	Aturd=6	Aturd=7	Aturd=8	Aturd=9

N.SAL	MTC
5	-2

Blindaje: **CE = 0**

Sin blindaje.

Ciberequipo:

Granadas:

Biomonitor, Implante de hueso-músculo, Anticuerpos optimizados, Antitoxinas, elevador de adrenalina

Armas: Recarga: 1d4

1d10 +8 Armalite 44 P 0 CH E 4D6+1 (12mm) 8 1 M 50m 450 E\$

5	10	15	20	25	30	35	40	45
5	10	15	20	25	30	35	40	45
5	10	15	20	25	30	35	40	45

Bolsillos:

Llaves de su taller mecánico (está en la manzana). Teléfono desechable para hablar con el detective.

Gutab, jefa de guerra de la banda del bar Orleans

Gutab Aliza-McMillan, mercenaria retirada

REF 9/7 INT 9 TEC 8 FRI 7 INI 1
 EMP 7 ATR 9 MOV 8 TCO 8 Rept 4
 Carrera 24 Salto 6 Transportar 320 Levantar 80

Ropa deportiva táctica

Habilidades:

Sentido del combate: 5(5), advertir/notar: 14(5), armas cortas: 13(6), carterista: 11(3), esconderse/evadirse: 14(5), esquivar y eludir: 12(5), interrogatorio: 10(3), motocicleta: 12(5), pelea: 12(5), proezas de fuerza: 11(3), seguridad electrónica: 11(3), sigilo: 12(5), subfusil: 12(5), vestuario y estilo: 12(3), vigilar/rastrear: 14(5).

Gutab aparece con dos modalidades de blindaje: de normal usa una chaqueta de kevlar sobre el tejido dérmico. Si prevé acción, se coloca una camiseta de kevlar, chaqueta blindada ligera, casco y pantalones antibalas.

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D 5	Brazo I 6	Pierna D 7-8	Pierna I 9-0
CP / PDE	12	17	17	17	12	12
CP / PDE	24	22	19	19	24	24

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1
Aturd=0	Aturd=1	Aturd=2	Aturd=3	Aturd=4
MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
Aturd=5	Aturd=6	Aturd=7	Aturd=8	Aturd=9

N.SAL	MTC
8	-2

Blindaje: **CE = 2**

Tejido dérmico, camiseta de kevlar, chaqueta blindada ligera, casco de nylon, pantalones antibalas

Ciberequipo:

Granadas:

Injerto muscular, tejido dérmico, procesador neuronal, kerenzikov 1, conexión de arma inteligente.

Armas: Recarga: 1d4

1d10 +11 s Militech Elect. LaserCannon RIF 2 N R 1-5d6 10 2 PF 200m 8000 E\$

1d10 +9 s Barret-Arasaka Light 20mm HVY 0 N R 4D10 (20mm) 10 1 MF 450m 2000 E\$

1d10 +15 s H&K MP-2013 SMG 1 CH C 2D6+3 (10mm) 35 32 M 150m 450 E\$

5	10	15	20	25	30	35	40	45
5	10	15	20	25	30	35	40	45
5	10	15	20	25	30	35	40	45

Bolsillos:

Credenciales de la reserva de veteranos de Militech, cartilla de pensionista del ejército, foto de su hijo, foto de un tipo que podría ser el padre del chaval, pero nadie sabe quién es.

Pandilleros, banda del bar Orleans

REF 6/ INT 5 TEC 5 FRI 7
EMP 5/ ATR 5 MOV 5 TCO 7
Carrera 15 Salto 5 Levantar 280

N.SAL	MTC
7	-2

Estos pandilleros son novatos.

Habilidades: A/N 11, Subusil 11, Pistola 11, atletismo 10, esquivar 10, conducir moto 12.

Pandillero 7: Ruby Jo West

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D 5	Brazo I 6	Pierna D 7-8	Pierna I 9-0
Blindaje CP	0	17	4	4	4	4
Blindaje CP	0	20	4	4	4	4

Blindaje: camiseta de kevlar, tejido dérmico en torso, pantalón. Alternativa: chaleco de tirador

Granadas:

Ciberequipo: desgarradores 1d6/2, una mano. Tejido dérmico en torso.

Pandillera 8: Oph

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D 5	Brazo I 6	Pierna D 7-8	Pierna I 9-0
Blindaje CP	0	17	4	4	4	4
Blindaje CP	18	28	4	4	4	4

Blindaje: camiseta de kevlar, tejido dérmico en torso, cuero en el resto. Alternativa: añade chaleco de tirador (-1 a REF)

Granadas:

Ciberequipo: desgarradores 1d6/2, una mano. Tejido dérmico en torso.

Pandillera 9: Daisy Shorty Mae

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D 5	Brazo I 6	Pierna D 7-8	Pierna I 9-0
Blindaje CP	0	17	4	4	4	4
Blindaje CP	0	20	4	4	4	4

Blindaje: camiseta de kevlar, tejido dérmico en torso, pantalón. Alternativa: chaleco de tirador

Granadas:

Ciberequipo: desgarradores 1d6/2, una mano. Tejido dérmico en torso.

Pandillero 10: Beau Pretty Jackson

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D 5	Brazo I 6	Pierna D 7-8	Pierna I 9-0
Blindaje CP	0	17	4	4	4	4
Blindaje CP	0	17	4	4	4	4

Blindaje: camiseta de kevlar, tejido dérmico en torso, cuero en el resto.

Granadas:

Ciberequipo: desgarradores 1d6/2, una mano. Tejido dérmico en torso.

Pandillera 11: Sonja Kovac

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D 5	Brazo I 6	Pierna D 7-8	Pierna I 9-0
Blindaje CP	0	17	4	4	4	4
Blindaje CP	0	17	4	4	4	4

Blindaje: camiseta de kevlar, tejido dérmico en torso, cuero en el resto.

Granadas:

Ciberequipo: desgarradores 1d6/2, una mano. Tejido dérmico en torso.

Pandillero 12: Anja Vlc Markovic

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D 5	Brazo I 6	Pierna D 7-8	Pierna I 9-0
Blindaje CP	0	17	4	4	4	4
Blindaje CP	0	17	4	4	4	4

Blindaje: camiseta de kevlar, tejido dérmico en torso, cuero en el resto.

Granadas:

Ciberequipo: desgarradores 1d6/2, una mano. Tejido dérmico en torso.

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1	MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
Aturd#0	Aturd#1	Aturd#2	Aturd#3	Aturd#4	Aturd#5	Aturd#6	Aturd#7	Aturd#8	Aturd#9

12+d10 Federated arms tech assault II SMG 1 CXH C 1D6+1 (6mm) 50 25 M 150m 400 E\$

5	10	15	20	25	30	35	40	45
5	10	15	20	25	30	35	40	45
5	10	15	20	25	30	35	40	45

1d4

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1	MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
Aturd#0	Aturd#1	Aturd#2	Aturd#3	Aturd#4	Aturd#5	Aturd#6	Aturd#7	Aturd#8	Aturd#9

12+d10 Dai Lung Streetmaster 2d6+3 12 2 PF 50m

5	10	15	20	25	30	35	40	45
5	10	15	20	25	30	35	40	45
5	10	15	20	25	30	35	40	45

1d4

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1	MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
Aturd#0	Aturd#1	Aturd#2	Aturd#3	Aturd#4	Aturd#5	Aturd#6	Aturd#7	Aturd#8	Aturd#9

12+d10 Militech Ronin Light Assault RIF 1 N C 5d6 (5.56) 35 30 MF 400m 450 E\$

5	10	15	20	25	30	35	40	45
5	10	15	20	25	30	35	40	45
5	10	15	20	25	30	35	40	45

1d4

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1	MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
Aturd#0	Aturd#1	Aturd#2	Aturd#3	Aturd#4	Aturd#5	Aturd#6	Aturd#7	Aturd#8	Aturd#9

12+d10 Dai Lung Streetmaster 2d6+3 12 2 PF 50m

5	10	15	20	25	30	35	40	45
5	10	15	20	25	30	35	40	45
5	10	15	20	25	30	35	40	45

1d4

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1	MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
Aturd#0	Aturd#1	Aturd#2	Aturd#3	Aturd#4	Aturd#5	Aturd#6	Aturd#7	Aturd#8	Aturd#9

12+d10 Militech Ronin Light Assault RIF 1 N C 5d6 (5.56) 35 30 MF 400m 450 E\$

5	10	15	20	25	30	35	40	45
5	10	15	20	25	30	35	40	45
5	10	15	20	25	30	35	40	45

1d4

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1	MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
Aturd#0	Aturd#1	Aturd#2	Aturd#3	Aturd#4	Aturd#5	Aturd#6	Aturd#7	Aturd#8	Aturd#9

12+d10 Dai Lung Streetmaster 2d6+3 12 2 PF 50m

5	10	15	20	25	30	35	40	45
5	10	15	20	25	30	35	40	45
5	10	15	20	25	30	35	40	45

1d4

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1	MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
Aturd#0	Aturd#1	Aturd#2	Aturd#3	Aturd#4	Aturd#5	Aturd#6	Aturd#7	Aturd#8	Aturd#9

12+d10 UZI miniauto 9 2d6+1 30 35 MF 150m

5	10	15	20	25	30	35	40	45
5	10	15	20	25	30	35	40	45
5	10	15	20	25	30	35	40	45

1d4

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1	MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
Aturd#0	Aturd#1	Aturd#2	Aturd#3	Aturd#4	Aturd#5	Aturd#6	Aturd#7	Aturd#8	Aturd#9

12+d10 UZI miniauto 9 2d6+1 30 35 MF 150m

5	10	15	20	25	30	35	40	45
5	10	15	20	25	30	35	40	45
5	10	15	20	25	30	35	40	45

1d4

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1	MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
Aturd#0	Aturd#1	Aturd#2	Aturd#3	Aturd#4	Aturd#5	Aturd#6	Aturd#7	Aturd#8	Aturd#9

12+d10 Dai Lung Streetmaster 2d6+3 12 2 PF 50m

5	10	15	20	25	30	35	40	45
5	10	15	20	25	30	35	40	45
5	10	15	20	25	30	35	40	45

1d4

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1	MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
Aturd#0	Aturd#1	Aturd#2	Aturd#3	Aturd#4	Aturd#5	Aturd#6	Aturd#7	Aturd#8	Aturd#9

12+d10 UZI miniauto 9 2d6+1 30 35 MF 150m

5	10	15	20	25	30	35	40	45
5	10	15	20	25	30	35	40	45
5	10	15	20	25	30	35	40	45

1d4

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1	MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
Aturd#0	Aturd#1	Aturd#2	Aturd#3	Aturd#4	Aturd#5	Aturd#6	Aturd#7	Aturd#8	Aturd#9

12+d10 Dai Lung Streetmaster 2d6+3 12 2 PF 50m

5	10	15	20	25	30	35	40	45
5	10	15	20	25	30	35	40	45
5	10	15	20	25	30	35	40	45

1d4

Notas: habilidades sumadas a la característica. Si no consta la habilidad, considera que la tirada es 4 y suma la característica. Balas: tacha según gastes. Una vez termines el último cargador, tira el dado que aparece al final. Si saca uno, tiene otro cargador a mano. Si no saca 1, mala suerte. Puede recoger del suelo si hay bajas cerca. Puedes hacer una tirada de FRI normal o difícil (15, 20) si la cosa está malita. Si no pasa, no tira. Si está en su territorio, base, vehículo, etc, supera la tirada de aprovisionamiento con 1 y con 2. Una vez se queda sin balas, sólo encontrará lo que haya cerca. Pandillear: capacidad especial de los pandilleros rasos. Consulta el manual.

Lider de los demonios cromados

Fantasma

Thorvik Johansson

REF 8/6 INT 8 TEC 6 FRI 9 INI 0

EMP 5 ATR 5 MOV 9 TCO 9 Rept 4

Carrera 27 Salto 6.75 Transportar 360 Levantar 90

Chaqueta de cuero roja, pantalones ajustados de cuero negro, botas de combate, gafas de sol negras y varios tatuajes brillantes.

Moto: Harley-Davidson Thundergod.

170kmh 29/48 1 370 1 45kg +1 35 (2) 0 140kg 5.040 E\$

El jefe del capítulo de San Diego tiene una auténtica Harley ganada en una partida de billar contra su peluquero, aunque la leyenda afirma que fue arrebatada a un enemigo caído.

Habilidades:

Advertir/notar: 13(5), armas cortas: 11(5), armas pesadas: 9(3), armero: 11(5), artes marciales: 9(3), combate cuerpo a cuerpo: 9(3), conocimiento de la calle: 14(5), esconderse/evadirse: 11(3), esquivar y eludir: 9(3), interrogatorio: 14(5), intimidación: 14(5), liderazgo: 10(5), motocicleta: 11(5), otro idioma: 11(3), pelea: 9(3), persuasión y labia: 8(3), primeros auxilios: 11(5), proezas de fuerza: 12(3), sigilo: 9(3), subfusil: 11(5), vigilar/rastrear: 11(3).

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D 5	Brazo I 6	Pierna D 7-8	Pierna I 9-0
CP / PDE	27	27	0	0	10	10

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1
Aturd#0	Aturd#1	Aturd#2	Aturd#3	Aturd#4
MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
Aturd#5	Aturd#6	Aturd#7	Aturd#8	Aturd#9

N.SAL	MTC
9	-3

Blindaje: **CE = 2**

Placa corporal (cabeza), gafas, placa corporal (torso), camiseta de kevlar, pantalones de kevlar

Ciberequipo: Granadas:

Placas en torso y cabeza, editor de dolor, destripadores

Armas: Recarga: 1d4

1d10 +12 H&K MP-2013 SMG 1 CH C 2D6+3 (10mm) 35 32 M 150m 450 E\$

1d10 +11 CMMMC Goaxing CM-3 P 0 CH C 2d6+1 (9mm) 8 2 M 50m 75 E\$

1d10 +9 Nunchaku/Tonfa Mel 0 L C 3D6 NA NA NA 1m 15 E\$

Destripadores, 2d6

Bolsillos:

Credencial de trabajo, monedero, frasco con píldoras sin identificar, bolsa de manzanas deshidratadas.. Reverb: Una droga que mejora las habilidades musicales y creativas. Se administra a través de un parche dérmico que se adhiere al cuello.

Conductor de furgoneta

Mansell

Nolan Hames. Es el cacharrero de la banda y lleva una furgoneta de apoyo.

REF 6/4 INT 8 TEC 7 FRI 7 INI 0

EMP 6 ATR 5 MOV 8 TCO 12 Rept 1

Carrera 24 Salto 6 Transportar 480 Levantar 120

Buzo azul petróleo de obrero siderúrgico con refuerzos acolchados, camiseta blanca.

Vehículo: 130 24/64 480km 1750kg, 5 PDE 40 CP 20 40,000 E\$

Furgoneta de cinco plazas, puerta lateral y amplio espacio de carga trasero. Ideal para toda clase de chanchullos. Tiene un doble fondo (advertir/notar difícil para encontrarlo) donde habrá 1d3x2.000 E\$ y una bolsa con tranquilizantes o la droga que te parecra.

Habilidades:

Advertir/notar: 13(5), armas cortas: 9(5), armero: 12(5), combate cuerpo a cuerpo: 7(3), conocimiento de la calle: 12(5), esconderse/evadirse: 11(3), esquivar y eludir: 7(3), furgoneta: 10(6), interrogatorio: 12(5), intimidación: 12(5), liderazgo: 11(5), motocicleta: 9(5), otro idioma: 11(3), pelea: 7(3), persuasión y labia: 9(3), primeros auxilios: 12(5), proezas de fuerza: 15(3), sigilo: 7(3), subfusil: 9(5), vigilar/rastrear: 11(3)

Lugarteniente

Simba (Leónen swahili)

Luigi Amato (italiano)

REF 7/5 INT 7 TEC 8 FRI 8 INI 0

EMP 5 ATR 8 MOV 5 TCO 6 Rept 3

Carrera 15 Salto 3.75 Transportar 240 Levantar 60

Camiseta blanca ajustada, pantalones vaqueros, zapatos de punta de acero y una cadena de oro gruesa alrededor del cuello.

Moto: chopper japonesa

165kmh 28/50 1 370 1 45kg 0 35 (2) 0 138kg 6.000 E\$

El lugarteniente lleva una moto japonesa. Corre menos, pero frena mejor, así que puede limar más porque puede frenar más tarde. No es muy heroico, pero nadie se da cuenta porque lo que importa es salir pitando del semáforo, ¿no? El pique, vamos. Un tipo listo, el lugarteniente: el jefe siempre gana los piques y él va seguro.

Habilidades:

Advertir/notar: 12(5), armas cortas: 10(5), armero: 13(5), carterista: 11(3), combate cuerpo a cuerpo: 8(3), conocimiento de la calle: 13(5), esconderse/evadirse: 10(3), esquivar y eludir: 8(3), interrogatorio: 13(5), intimidación: 13(5), liderazgo: 10(5), motocicleta: 10(5), otro idioma: 10(3), pelea: 8(3), persuasión y labia: 8(3), primeros auxilios: 13(5), proezas de fuerza: 9(3), sigilo: 8(3), subfusil: 10(5), vigilar/rastrear: 10(3).

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D 5	Brazo I 6	Pierna D 7-8	Pierna I 9-0
CP / PDE	8	24	4	4	0	0

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1
Aturd#0	Aturd#1	Aturd#2	Aturd#3	Aturd#4
MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
Aturd#5	Aturd#6	Aturd#7	Aturd#8	Aturd#9

N.SAL	MTC
6	-2

Blindaje: **CE = 2**

Blindaje subcutáneo, camiseta de kevlar, chupa de cuero, casco de moto

Ciberequipo: Granadas:

Injerto muscular, blindaje subcutáneo, ciberojo derecho, amplificador de imagen, sistema de puntería, antideslumbrante, infrarrojos

Armas: Recarga: 1d4

1d10 +6 s Techtronica M40 Pulse Rifle RIF 0 N R EMP 6 0.5 M 50m 3500 E\$

1d10 +11 s Militech Mini-Gat SMG 0 L P 1d6 (.22C) 120 40 M 100m 695 E\$

1d10 +11 s Texas Arms 351 Gyrojet P 0 CH C 2d6+1 (9mm Gyro) 8 2 PF 50m 420 E\$

1d10 +8 Slamdance Inc. Spawnblade Mel 0 CH P 1d6+BOD NA NA M 1m 450 E\$

Bolsillos:

Pasaporte robado, billetera llena de créditos falsificados, un objeto pequeño y valioso robado de una exposición de arte, dispositivo de bloqueo de rastreo.. Viper: Una droga que mejora las habilidades de combate y la agresión. Se administra a través de una jeringa de un solo uso.

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D 5	Brazo I 6	Pierna D 7-8	Pierna I 9-0
CP / PDE	0	28	4	4	4 / 25	4

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1
Aturd#0	Aturd#1	Aturd#2	Aturd#3	Aturd#4
MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
Aturd#5	Aturd#6	Aturd#7	Aturd#8	Aturd#9

N.SAL	MTC
12	-5

Blindaje: **CE = 2**

Placa corporal (torso), camiseta de kevlar, chupa de cuero, pantalones de cuero

Ciberequipo: Granadas:

Implante hueso músculo, injerto muscular, ciberpierna (d), pistolera oculta (escopeta recortada), placa corporal en torso.

Armas: Recarga: 1d4

1d10 +9 Armalite 44 P 0 CH E 4D6+1 (12mm) 8 1 M 50m 450 E\$

Patada: 2d6 (Ciberpierna corriente)

Arma oculta: Militech Crusher SSG ESC -1&CHC 3D6 (20ga) 2 2&M25m

Demonios de cromo

REF 7/ INT 5 TEC 5 FRI 7
 EMP 5/ ATR 5 MOV 5 TCO 7
 Carrera 15 Salto 5 Levantar 280

N.SAL
7

MTC
-2

Estos pandilleros son curtidos. Usa las reglas de Ángel Paredes (sayko2k20: <https://acortar.link/XJIUwK>)

Habilidades: A/N 12, Subusil 12, Pistola 12, atletismo 10, esquivar 10, conducir moto 12.

Pandillero 1; Lenny

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D 5	Brazo I 6	Pierna D 7-8	Pierna I 9-0
Blindaje CP	0	22	4	4	4	4

Blindaje: camiseta de kevlar, blindaje subcutáneo, cuero en el resto.

Granadas:

REF: +1, Ciberarmas: Desgarradores: 1d3 Ciber equipo: 3: Tatuaje luminoso | 40: Elevador de adrenalina | 46: Desgarradores | 56: Ciber ojo básico | 64: Amplificador de imagen | 65: Sistema de puntería | 67: Teleópticos | 71: Termógrafo | 54: Blindaje subcutáneo

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1	MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aturd#0	Aturd#1	Aturd#2	Aturd#3	Aturd#4	Aturd#5	Aturd#6	Aturd#7	Aturd#8	Aturd#9

Vehículo (12+1d10): chopper china. 160km 25/45 1 1 600 km 54kg. -1, PDE: 20 CP: 0 120kg 2500E\$

13+d10 H&K MPK 2013 SBF +1 CH 2d6+3 35 32	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	5	10	15	20	25	30	35	40	45
	5	10	15	20	25	30	35	40	45
	5	10	15	20	25	30	35	40	45

12+d10 Dai Lung Streetmaster 2d6+3 12 2 PF 50m

	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	5	10	15	20	25	30	35	40	45
	5	10	15	20	25	30	35	40	45
	5	10	15	20	25	30	35	40	45

Pandillera 2; Milika Pink Bush

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D 5	Brazo I 6	Pierna D 7-8	Pierna I 9-0
Blindaje CP	12	25	17	17	12	12

Blindaje: chaqueta de kevlar, tejido dérmico, blindaje subcutáneo

Granadas:

REF: +1 =8 , TCO: +2=9

7: Tecnopelo | 41: Injerto muscular | 8: Procesador neuronal | 9: Potenciador Kerenzikov | 15: Editor de dolor | 18: Conexión de arma inteligente | 31: Detector de movimiento | 54: Blindaje subcutáneo | 55: Tejido dérmico

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1	MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aturd#0	Aturd#1	Aturd#2	Aturd#3	Aturd#4	Aturd#5	Aturd#6	Aturd#7	Aturd#8	Aturd#9

Vehículo (12+1d10): chopper china. 160km 25/45 1 1 600 km 54kg. -1, PDE: 20 CP: 0 120kg 2500E\$

13+d10 UZI miniauto 9 2d6+1 30 35 MF 150m	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	5	10	15	20	25	30	35	40	45
	5	10	15	20	25	30	35	40	45
	5	10	15	20	25	30	35	40	45

12+d10 Federated Arms X-9 2d6+1 12 2 M

	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	5	10	15	20	25	30	35	40	45
	5	10	15	20	25	30	35	40	45
	5	10	15	20	25	30	35	40	45

Pandillero 3; Stretch Zoran

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D 5	Brazo I 6	Pierna D 7-8	Pierna I 9-0
Blindaje CP	0	10	4	4	4	4

Blindaje: camiseta de kevlar, cuero en el resto.

Granadas:

Aplastamiento: 2d6(Ciberbrazo corriente) Puño: 1d6(Ciberbrazo corriente) Desgarradores 1d3, lanzagranadas 46: Desgarradores | 96: Ciberbrazo corriente (bi) | 144: Escudo de microondas IEM (bi) | 146: Recubrimiento plástico (bi) | 238: Lanzagranadas (bi)

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1	MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aturd#0	Aturd#1	Aturd#2	Aturd#3	Aturd#4	Aturd#5	Aturd#6	Aturd#7	Aturd#8	Aturd#9

Vehículo (12+1d10): chopper china. 160km 25/45 1 1 600 km 54kg. -1, PDE: 20 CP: 0 120kg 2500E\$

12+d10 Arasaka Minami 10 CH sd6+3 40 20 MF 200m	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	5	10	15	20	25	30	35	40	45
	5	10	15	20	25	30	35	40	45
	5	10	15	20	25	30	35	40	45

12+d10 Dai Lung Streetmaster 2d6+3 12 2 PF 50m

	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	5	10	15	20	25	30	35	40	45
	5	10	15	20	25	30	35	40	45
	5	10	15	20	25	30	35	40	45

Pandillero 4; Svet Svetlana

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D 5	Brazo I 6	Pierna D 7-8	Pierna I 9-0
Blindaje CP	0	10	4	4	4	4

Blindaje: camiseta de kevlar, cuero en el resto.

Granadas:

TCO: +4 = 11

1: Biomonitor | 41: Injerto muscular | 42: Implante de hueso-músculo | 102: Ciberpierna corriente (pd) | 177: Realskinn (pd) | 314: Arma oculta (pd): DaiLungStrmstr

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1	MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aturd#0	Aturd#1	Aturd#2	Aturd#3	Aturd#4	Aturd#5	Aturd#6	Aturd#7	Aturd#8	Aturd#9

Vehículo (12+1d10): chopper china. 160km 25/45 1 1 600 km 54kg. -1, PDE: 20 CP: 0 120kg 2500E\$

13+d10 UZI miniauto 9 2d6+1 30 35 MF 150m	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	5	10	15	20	25	30	35	40	45
	5	10	15	20	25	30	35	40	45
	5	10	15	20	25	30	35	40	45

12+d10 Dai Lung Streetmaster 2d6+3 12 2 PF 50m

	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	5	10	15	20	25	30	35	40	45
	5	10	15	20	25	30	35	40	45
	5	10	15	20	25	30	35	40	45

Pandillero 5; Teo Waltz

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D 5	Brazo I 6	Pierna D 7-8	Pierna I 9-0
Blindaje CP	12	28	12	12	12	12

Blindaje: chaleco de tirador, tejido dérmico

Granadas:

REF: +2=9 (K2); Disparar +3 (arma inteligente) Ciber equipo: 8: Procesador neuronal | 10: Potenciador Kerenzikov 2 | 15: Editor de dolor | 18: Conexión de arma inteligente | 56: Ciber ojo básico | 65: Sistema de puntería | 55: Tejido dérmico

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1	MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aturd#0	Aturd#1	Aturd#2	Aturd#3	Aturd#4	Aturd#5	Aturd#6	Aturd#7	Aturd#8	Aturd#9

Vehículo (12+1d10): chopper china. 160km 25/45 1 1 600 km 54kg. -1, PDE: 20 CP: 0 120kg 2500E\$

11+d10 Ingram MAC 14 4d6+1 20 10 M 200m	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	5	10	15	20	25	30	35	40	45
	5	10	15	20	25	30	35	40	45
	5	10	15	20	25	30	35	40	45

13+d10 Dai Lung Streetmaster 2d6+3 12 2 PF 50m

	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	5	10	15	20	25	30	35	40	45
	5	10	15	20	25	30	35	40	45
	5	10	15	20	25	30	35	40	45

Pandillero 6; Matt Adonakis

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D 5	Brazo I 6	Pierna D 7-8	Pierna I 9-0
Blindaje CP	0	10	10	10	10	10

Blindaje: mono de mecánico del ejército (kevlar).

Granadas:

REF: +1=8 (K1); advertir/notar con oídos: +3 = 15 Ciber equipo: 8: Procesador neuronal | 10: Potenciador Kerenzikov 1 | 15: Editor de dolor | 30: Bolsillo subcutáneo | 31: Detector de movimiento | 34: Radar | 77: Módulo básico | 80: Escucha amplificada | 81: Radio | 86: Editor de sonido | 87: Ampli. del umbral de audición | 88: Wearman™ | 91: Radio de seguridad | 92: Escáner radio de banda ancha | 95: Atenuador de nivel

LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTAL0	MORTAL1	MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aturd#0	Aturd#1	Aturd#2	Aturd#3	Aturd#4	Aturd#5	Aturd#6	Aturd#7	Aturd#8	Aturd#9

Vehículo (12+1d10): chopper china. 160km 25/45 1 1 600 km 54kg. -1, PDE: 20 CP: 0 120kg 2500E\$

13+d10 UZI miniauto 9 2d6+1 30 35 MF 150m	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	5	10	15	20	25	30	35	40	45
	5	10	15	20	25	30	35	40	45
	5	10	15	20	25	30	35	40	45

13+d10 Dai Lung Streetmaster 2d6+3 12 2 PF 50m

	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	5	10	15	20	25	30	35	40	45
	5	10	15	20	25	30	35	40	45
	5	10	15	20	25	30	35	40	45

Notas: habilidades sumadas a la característica. Si no consta la habilidad, considera que la tirada es 4 y suma la característica. Balas: tacha según gastes. Una vez termines el último cargador, tira el dado que aparece al final. Si saca uno, tiene otro cargador a mano. Si no saca 1, mala suerte. Puede recoger del suelo si hay bajas cerca. Puedes hacer una tirada de FRI normal o difícil (15, 20) si la cosa está malita. Si no pasa, no tira. Si está en su territorio, base, vehículo, etc, supera la tirada de aprovisionamiento con 1 y con 2. Una vez se queda sin balas, sólo encontrará lo que haya cerca. Pandillaje: capacidad especial de los pandilleros rasos. Consulta el manual.

La agencia Maldini

Maldini Associates LLC

Maldini es un contratista de Night City que proporciona servicios policiales privados y que trabaja con pequeños negocios, algunas personalidades y con el NCPD. Acepta encargos de investigaciones privadas, escolta, ciberseguridad, traslado de prisioneros, cazarrecompensas, consultoría de seguridad, y peritajes judiciales, actividades para las que dispone de permisos y licencias en NorCal.

La agencia está certificada por los U.S. Marshals, el Departamento de Estado, el Servicio Secreto, por la Fiscalía estatal, la policía estatal, y los departamentos de policía de las principales ciudades de NorCal: FPD (Fresno), NCPD, OPD (Oakland), SPD (Sacramento), SFPD (San Francisco). Está adherida a convenios de colaboración con el LA Metroplex y SoCal, que facilitan la emisión de permisos para sus agentes. Cuenta con un permiso especial para internarse 100 millas en SoCal en el caso de persecuciones en caliente. Es también un agente reconocido para extradiciones.

La agencia está dirigida por Larry «Frank» Maldini, accionista mayoritario y director, un hombre de 63 años, natural de Kentucky, que heredó el negocio familiar de su madre, una agente de fianzas que en 1968 se mudó a California en busca de mejor clima. Ángela, la hija pequeña del Sr. Maldini, podría heredar el negocio. De momento está integrada en un equipo táctico.

La agencia cuenta con 38 empleados fijos y una plantilla flotante de unos 20-30 contratistas privados que colaboran con mayor o menor intensidad.

- 4 administrativos que llevan el departamento legal, administración y compras.
- 3 netrunners para la seguridad interna.
- 17 especialistas en seguridad privada organizados en 3 equipos.
- 2 detectives privados.
- 9 mercenarios para un retén de seguridad privado que funciona en tres turnos de 3 personas y se dedica en exclusiva a vigilar las instalaciones.
- Un equipo técnico formado por 2 armeras y 1 mecánico.

Además, la agencia contrata personal de refuerzo para trabajos de información, seguimiento, músculo extra, etc. Es gente que trabaja horas sueltas o para trabajos específicos, y donde tienen cabida desde mercenarios, polis, fixers, periodistas, rockeros, ejecutivos, chapuzas, médicos. En este equipo encajan los PJs.

Los ingresos de la compañía provienen del sector público y del sector privado.

Sector privado

Equipos de seguridad de refuerzo para personalidades. Generalmente, el equipo de seguridad de alguna personalidad (una abogada importante, un cantante, una estrella del simestim, un ejecutivo) requieren refuerzos en situaciones concretas: un concierto, un caso mediático, el rodaje de un stim, un viaje... El responsable de seguridad del VIP contrata a Maldini para el segundo anillo de seguridad. Mientras que el equipo permanente del VIP se ocupa del anillo interior, el equipo de Maldini asegura el perímetro exterior, vigila la limo, etc. Son actividades de esfuerzo medio y duración media.

Investigaciones privadas. Desde casos de divorcio, espionaje industrial, comprobación de antecedentes, solvencia, consultoría de seguridad... Son trabajos que a Maldini le vienen bien, ya que no requieren una resolución inmediata y son muy compatibles con el refuerzo de VIPs. Implican una labor de fondo, seguimientos, y le ayudan a ajustar plantilla y dedicaciones. La duración se mide en semanas, pero el esfuerzo es bajo.

Intervenciones de choque: extracciones, resolución de secuestros, arresto de fugitivos violentos. Son acciones puntuales donde todos los recursos disponibles se concentran en la resolución de una situación que normalmente no dura más de 24 horas de esfuerzo intenso.

Sector público

La agencia compite en subastas de trabajos, principalmente del NCPD y la Fiscalía. Protección de testigos, traslado de prisioneros, traslado de bienes incautados, recuperación de vehículos robados... La política del NCPD es concentrar su valioso personal en patrulla e investigación, y subcontratar las tareas secundarias a pequeñas empresas privadas, agentes de fianzas, cazarrecompensas, y toda clase de independientes.

Sede

Las instalaciones de Maldini están en el puerto de NC, en el distrito de Upper Marina, donde ocupan una nave industrial aislada de 3400 metros cuadrados, distribuidos en dos plantas y sótano (2000 y 1100, y 300 m² respectivamente) con techo y paredes blindadas, subsuelo protegido, completamente cubierta a excepción de una dársena de maniobra de 100 m² a la que se accede cruzando una valla por una puerta automática. Las instalaciones cuentan con armería, calabozo homologado por el NCPD y permiso de detención, garaje, taller mecánico, armería, galería de tiro, polvorín, almacén, vestuarios, zona recreativa, oficinas, dormitorios de guardia, cocina. Se supone que la agencia puede aguantar un asedio de una semana.

Visión empresarial

Como filosofía de empresa, Maldini ha tratado siempre no verse desfondado y absorbido por un exceso de trabajos que le obliguen a mantener una fuerza de seguridad alquilable de más de 30 personas. Esos trabajos de seguridad son lucrativos, pero tienen el problema de que, tan pronto tienes a todos los recursos comprometidos al límite durante semanas sin horas libres que tensionan la plantilla, como de repente tienes un mes de sequía con la mitad de la plantilla mano sobre mano y cobrando un dineral. Se evitan los trabajos de cárnica (vamos, las ETTs, o la mera subcontratación de personal subrogado), que implican hacerse responsable de proporcionar personal permanente a terceros: Maldini opina que es problemático contratar gente a la que pierdes de vista, y encima cae sobre la agencia la responsabilidad de reemplazar a esa persona si se larga del cliente, sin tener medios para asegurar la calidad del puesto de trabajo.

En los dos últimos años, la agencia ha comenzado a pujar más fuerte por las subcontratas del NCPD: extradiciones, custodia de detenidos, e, incluso, se rumorea que se está estudiando ejecutar operaciones diseñadas por el NCPD, aportando el 100% del personal táctico, la dirección y el diseño táctico, aunque todavía no se ha ganado ningún concurso.

La agencia mantiene una red de informadores y dedica parte de sus recursos a mantener un servicio de inteligencia propio y tienen una información razonablemente buena de quién es quién en el mundo criminal de NC.

La agencia Maldini no se mide con Arasaka ni otras grandes corporaciones. Es pequeña, casi una boutique de seguridad. Su mayor reclamo comercial es, precisamente, no ser Arasaka.

Los grandes operadores como Arasaka y Militech no compiten con enanos como Maldini: no pujan en las mismas subastas ni concurren en los mismos pliegos. Ni siquiera hacen chistes: los ignoran y ni piensan en empresas tan nimias que ni una subsidiaria pequeña compraría. En el plano operativo, hay algo más de contacto, y casi todo el mundo en Maldini conoce a alguien de Arasaka y Militech. Los rangos tácticos de Arasaka y Militech tienen respeto profesional por la gente de Maldini, ya que han tenido ocasión de trabajar en operaciones conjuntas, pero son mandos intermedios de sucursales regionales, muy alejados de las oficinas centrales de Tokio y DC, respectivamente, y realmente pintan poco. A Maldini le gusta que las cosas sean así.

El NCPD y la Fiscalía de NC favorecen a compañías como Maldini para minorar la aplastante dominancia de las grandes corporaciones.

Personalidades

Chuck Street

Es el director técnico y también el jefe del equipo alfa. Un reputado mercenario nacido en 1979, con experiencia en las guerras corporativas (arquetipo: mercenario). El equipo alfa está compuesto por 5 hombres, 3 de ellos escogidos personalmente por Chuck. Últimamente a este equipo no le va del todo bien: hay un pique interno, han tenido un herido por negligencia. El ambiente es mejorable.

Luningning Cruz, «Lu»

Jefa del equipo beta. Mercenaria, ex-US Army. Lleva el equipo beta, el más grande, con 7 personas, dos de ellos hombres y el resto mujeres. Lu no ha elegido a nadie: acepta a quien le dan. La llaman «el herrero», porque te forja.

Equipo gamma

Es un equipo esqueleto de 5 personas de la empresa. En el gamma es donde normalmente se integran los eventuales de refuerzo. El jefe suele rotar.

Marlon Alonzo

Es el responsable del equipo de inteligencia. Coordina a los detectives (él mismo y otra persona, más los eventuales). Generalmente, es el que se ocupa de contratar a los colaboradores externos (o sea, a los PJs). Arquetipo: fixer.

Siobhan Abdala, «Jenny»

De origen peruano y libanés, esta mujer de 50 años se ocupa de la armería junto con Amanda Jansen. Entre las dos ayudan también a Roger C, un mecánico que se ocupa del parque móvil.

Luis Morales

Responsable de administración, pagos, etc, coordina un equipo de otras 3 personas para llevar la oficina.

Larry «Frank» Maldini

(Frankfort, Kentucky, 1957, 63 años), es un empresario que heredó el negocio de agentes de fianzas de su madre en 1991 y lo hizo crecer hasta un tamaño en el que se siente cómodo. Su madre emigró a California en 1968, donde empezó de cero el negocio de las fianzas, aunque no es un oficio que le resultara ajeno, pues su padre, el abuelo de Larry, lo practicaba en Kentucky y ella misma había crecido en un ambiente de informantes, cazarrecompensas, policías y tribunales. El sistema de fianzas consiste en que si una persona detenida no tiene pasta para pagar la fianza, pide un préstamo a la agencia de fianzas, que es quien deposita la fianza en el tribunal. La agencia se queda con la garantía que deposita el detenido si este rompe el compromiso de presentarse ante el tribunal. La agencia tiene potestad para perseguir y arrestar a quien no honre la fianza.

Frank Maldini estudió derecho en la McGeorge School de Sacramento, California, asociada a la Uni-

versidad del Pacífico, aunque nunca ejerció la profesión. Desde los 21 años se dedicó con su madre al negocio familiar, persiguiendo fugitivos, reuniendo fianzas y haciendo de asistente social. De esa época tiene un montón de contactos en el inframundo que le deben favores. Es un neoconservador que cree que el verdadero capitalismo reside en empresas pequeñas, y aborrece a las grandes corporaciones a las que considera como auténticos estados comunistas. En cualquier caso, exige una cortesía profesional con los empleados de las grandes corporaciones, ya que sostiene que son como ciudadanos de la URSS: es decir, prisioneros en su propio país sometidos por una dictadura totalitarista. Se puede decir que es actualmente un defensor de la cosa pública. De confesión baptista, se considera a sí mismo un moderado.

Aunque todo el mundo le llama Frank, en realidad se llama Larry. El apodo de Frank le viene de cuando siendo adolescente, para distinguirse de otro chaval de su clase llamado Maldini, él decía ser «Maldini el de Frankfort, Kentucky», y así se le quedó lo de Frankfort Maldini, posteriormente acortado a Frank. Maldini es el apellido de su madre.

Hace tiempo que Larry Maldini no interviene en acciones tácticas, pero sigue metiendo horas como un burro y sigue tratando con intermediarios, concejales, capitanes del NCPD y toda clase de personajes del sistema judicial de California. Vive en North Haven, un barrio residencial bastante seguro a 4 kilómetros al oeste de la sede de la agencia. Su arma preferida es una Beretta M97P de 9mm. Le gusta porque es un arma precisa, con un cargador grande que le garantiza suficiente capacidad de supresión, y acostumbra a empaquetar munición perforante en camisa plástica.

Dirección

Larry Maldini - director general, accionista principal, 63 años, de Kentucky. Hijo de la fundadora.

Administrativos

Luis Morales - jefe de Administración y Finanzas.

Emily Simmons - Coordinadora Legal.

Carlos Rivera - jefe de Compras.

Leonard Hayes - Asistente Administrativo.

Netrunners

Cynthia «Cypher» Wu - Netrunner Senior.

Eric «EagleEye» Johnson - Netrunner.

Linda «Firewall» Davis - Netrunner.

Especialistas en seguridad privada (3 equipos)

Equipo alpha

Chuck Street - Líder de equipo, director técnico de Maldini Associates.

Walter Li - Especialista en armas.

Omar «Ozone» Patel - Comunicaciones.

Henry «Hubcap» Wilson - Infiltración y recopilación de inteligencia.

Harold Jensen, *Molly* - Demoliciones.

Equipo beta

Luningning Cruz, *Lu* - Líder de equipo.

Ray Adams - Especialista en armas.

Sophia Kim - Comunicaciones.

Natasha Petrova, «Nebula» - Infiltración y recopilación de inteligencia.

Derek «Dynamo» O'Neil - Demoliciones.

Angela Maldini - Operaciones tácticas.

Rachel «Raven» Alexander - Especialista en armas.

Equipo gamma

Robert «Ranger» Lee - Líder de equipo.

Michelle Williams - Especialista en armas.

Steve «Switch» Thompson - Comunicaciones.

Benjamin «Blizzard» Miller - Infiltración y recopilación de inteligencia.

Fiona O'Connor - Demoliciones.

Detectives privados

Marlon Alonzo - Detective Senior, responsable de inteligencia.

Paul «Pulse» Turner - Detective.

Mercenarios (Equipo de seguridad interna)

Tony «Tiger» Young - Turno 1.

Ellen «Echo» Hall - Turno 1.

Isaac Wright - Turno 1.

Craig «Cobra» Scott - Turno 2.

Laura «Lynx» Davis - Turno 2.

Vincent «Viper» Clark - Turno 2.

Sharon «Suboru» Lewis - Turno 3.

Keith «Kestrel» Simmons - Turno 3.

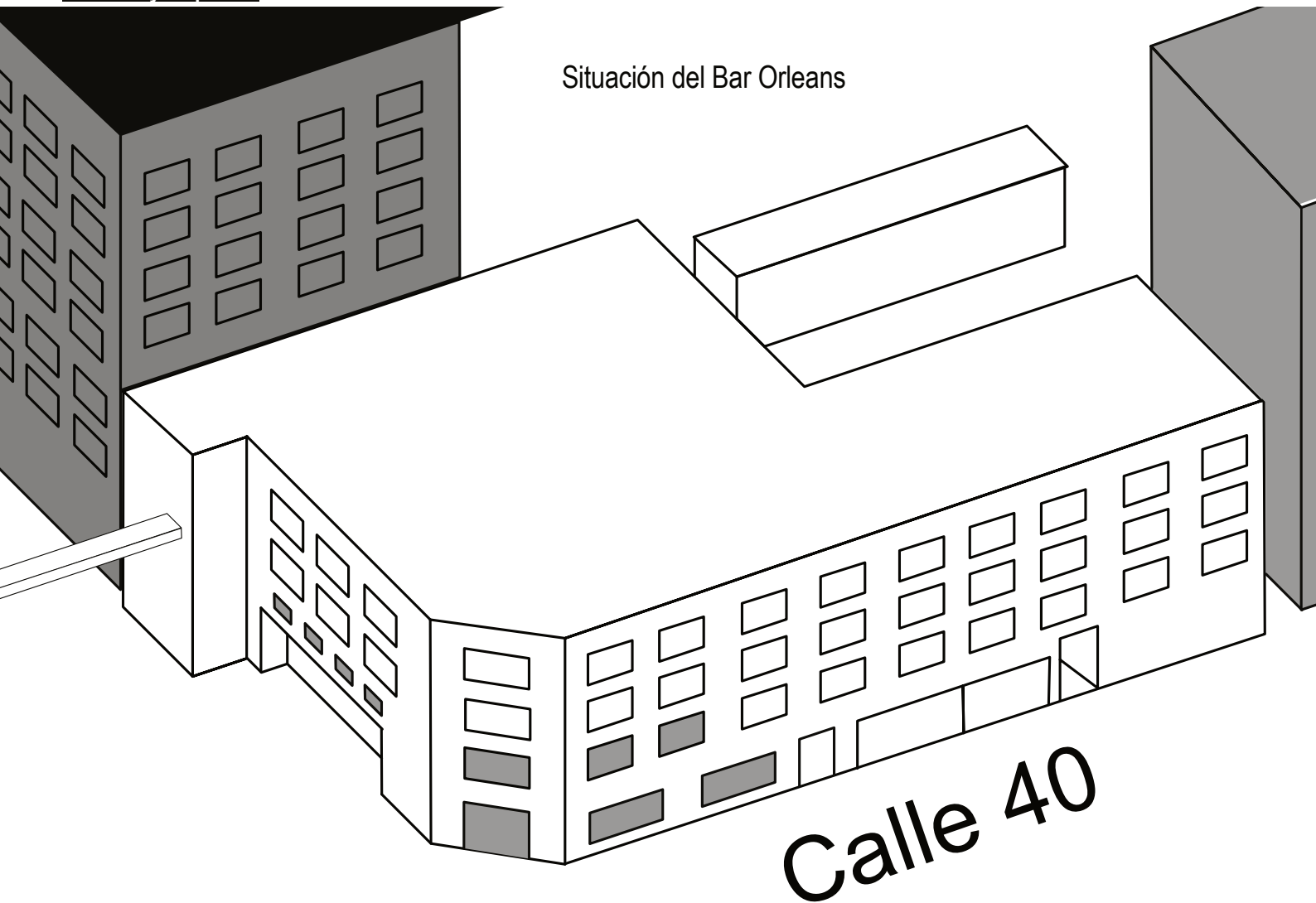
Nina «Iceman» Evans - Turno 3.

Equipo técnico

Siobhan Abdala, *Jenny*. - Armera, sargento de armas.

Amanda Jansen - Armera.

Roger C. - Mecánico.



Encontrarás los planos en PDF para imprimir en A3 en:

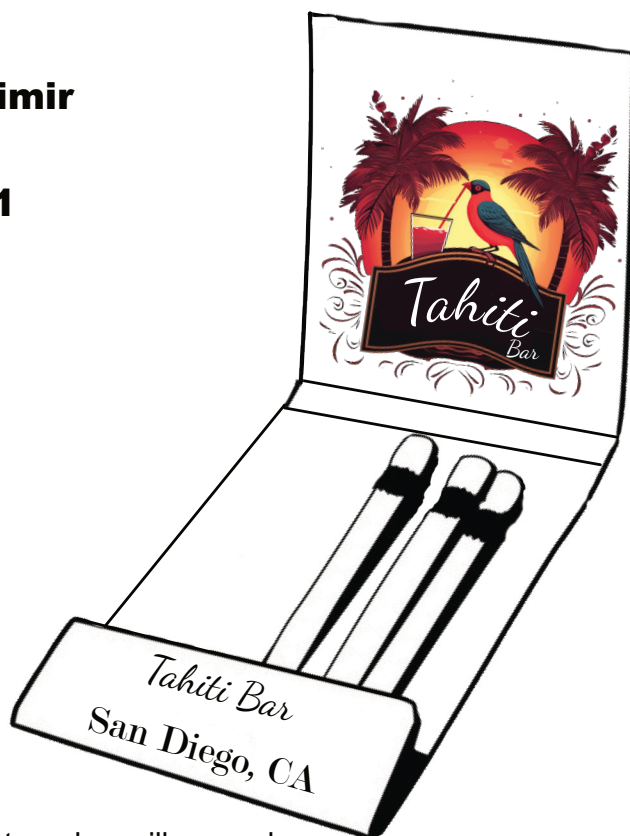
<https://www.elcaballeroperdedor/maldini1>

Resumen de las rutas:

Ruta 1: 700 km, 7 horas con suerte, pero se puede ir 10 fácil por los atascos. Puede haber de 1 a 6 atascos. Más urbana y menos desierto. Difícil llegar a tiempo el miércoles. Previsible pasar noche en el piso franco.

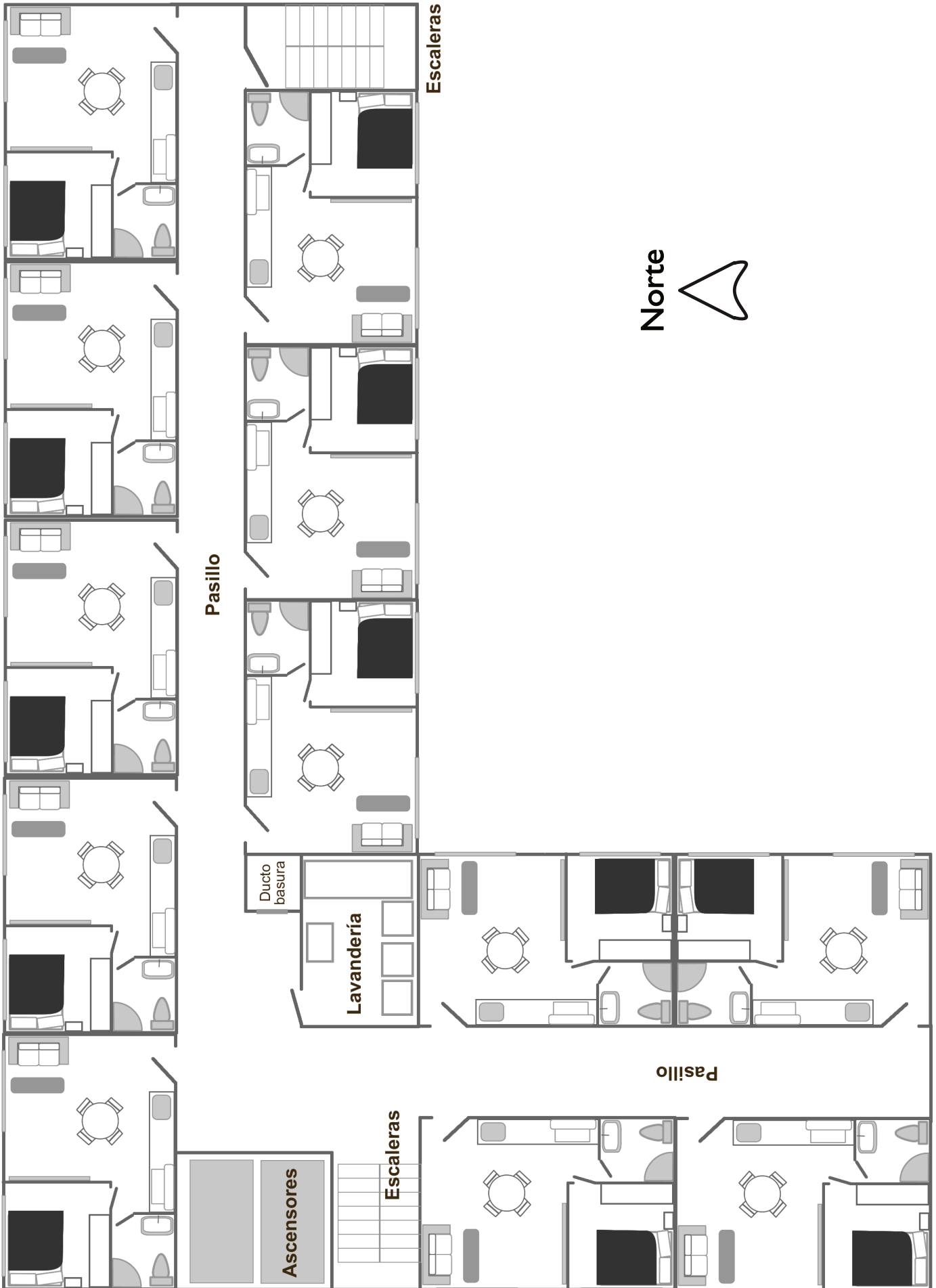
Ruta 2: 850 km, 7 horas si no hay atascos. Previstos entre 0 y 2 atascos. Menos urbana y más desierto. La carretera es peor, pero hay menos atascos y por ello es más rápida y se puede llegar el miércoles y ahorrarse la noche en el piso franco.

Ruta 3: 1000 km, 10 horas o más. Entre 0 y 2 atascos. Atraviesa mucho desierto, requiere vehículos todoterreno. No recomendable sin guías.

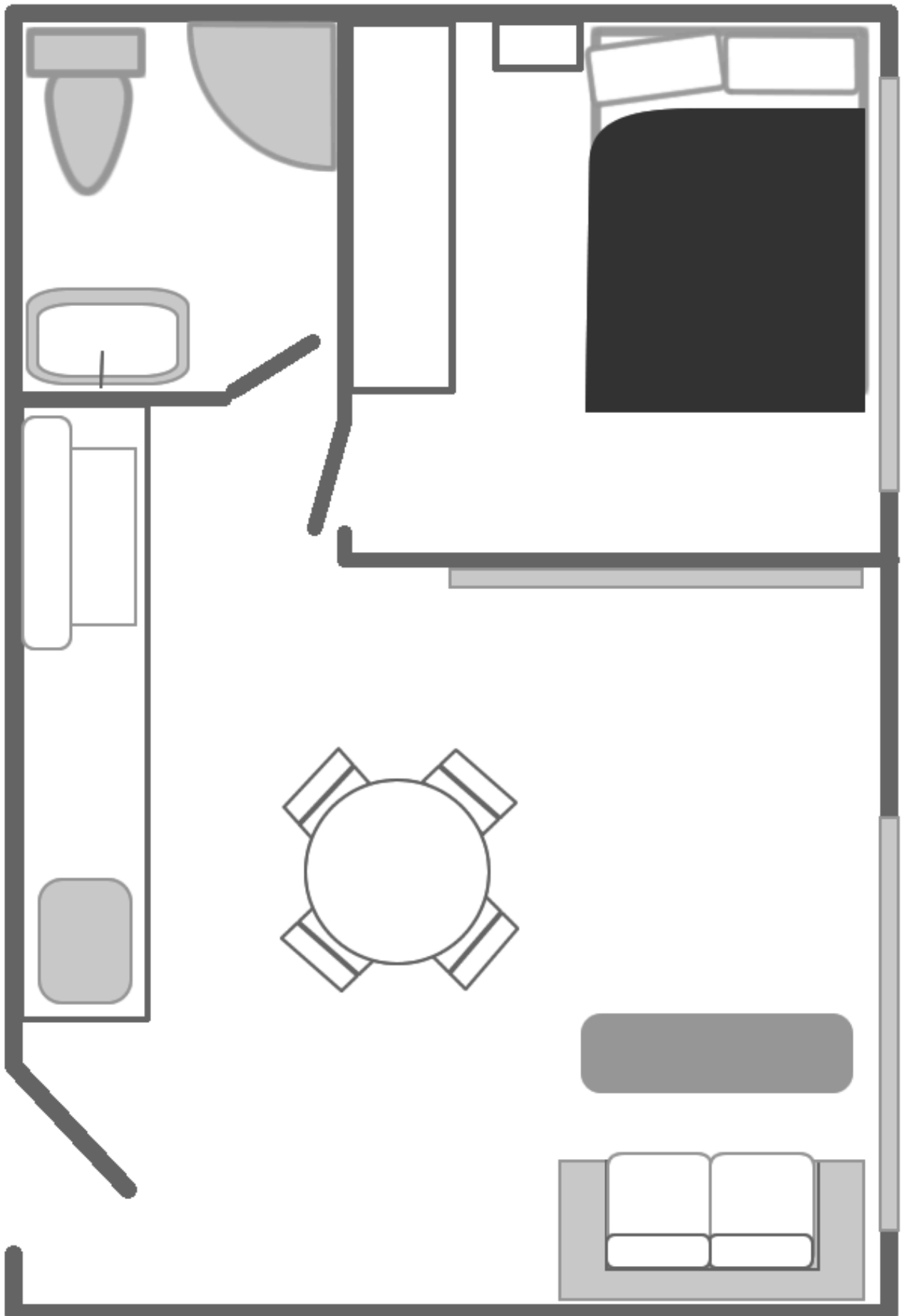


Cartera de cerillas en el taller de Tikal

Planta de apartamentos del piso franco

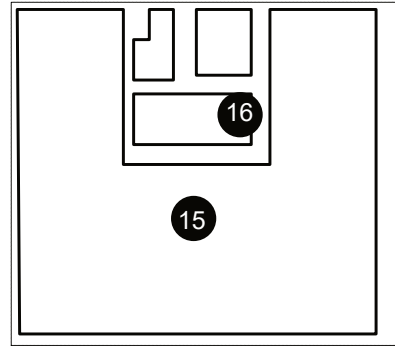
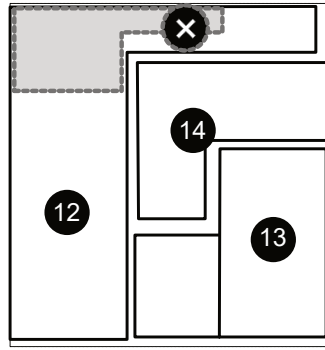
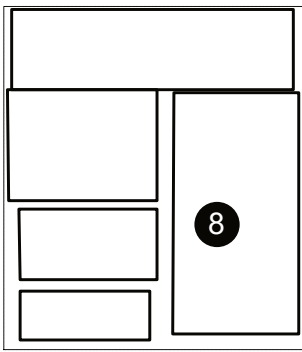


Piso franco

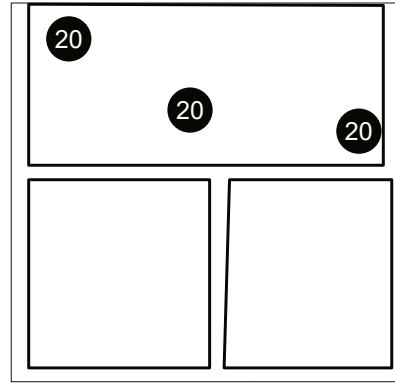
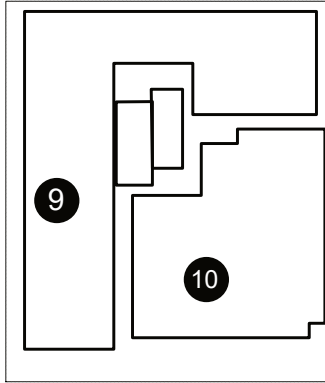
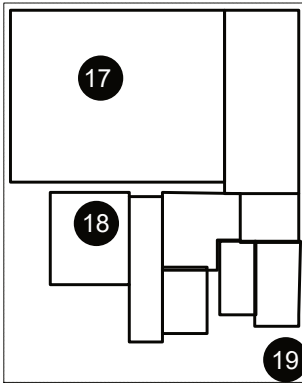


Piso franco

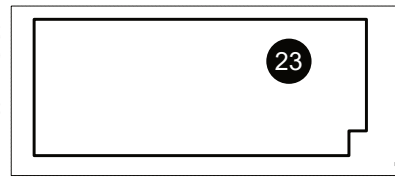
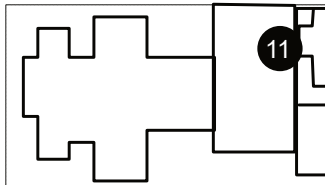
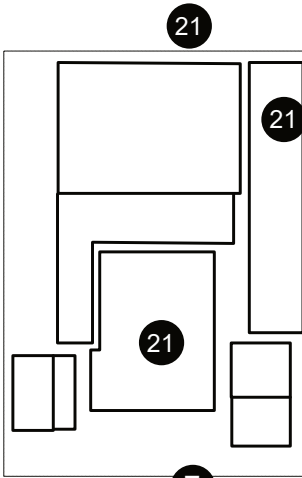
Centro urbano de Night City



Calle 1ª



Calle 2ª



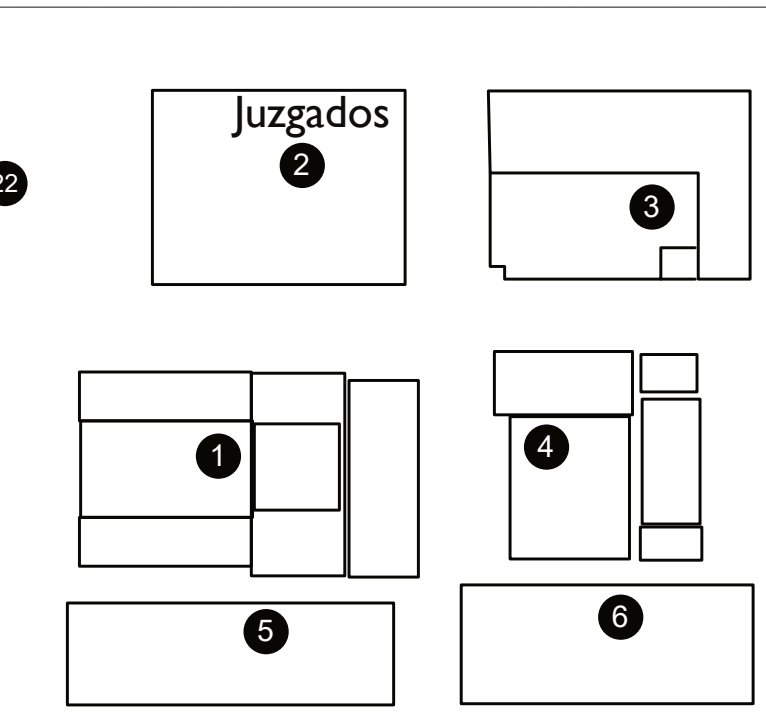
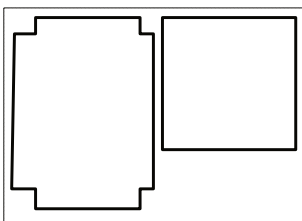
Rucker st.

Betancourt st.

Meridian st.

Delany st.

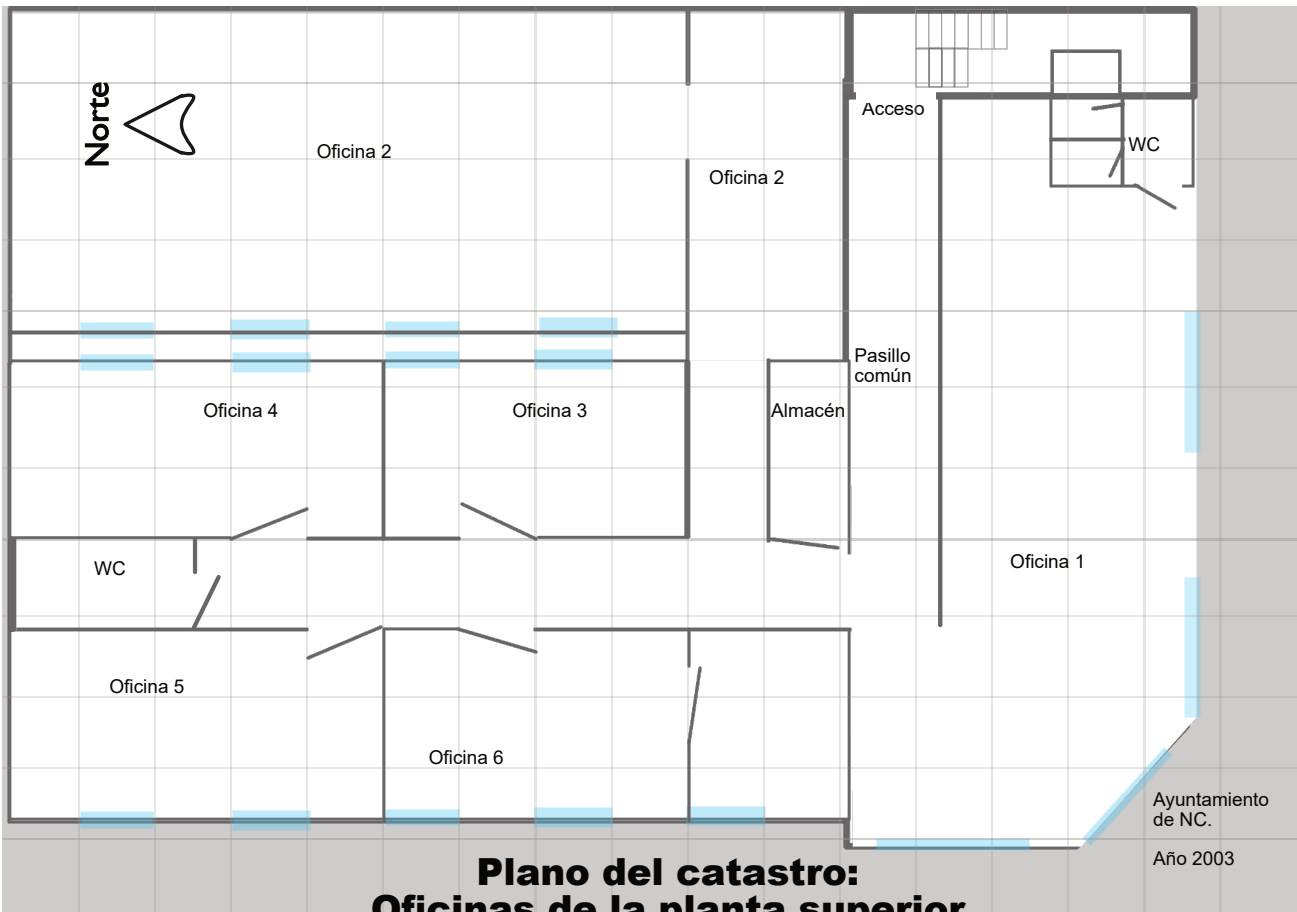
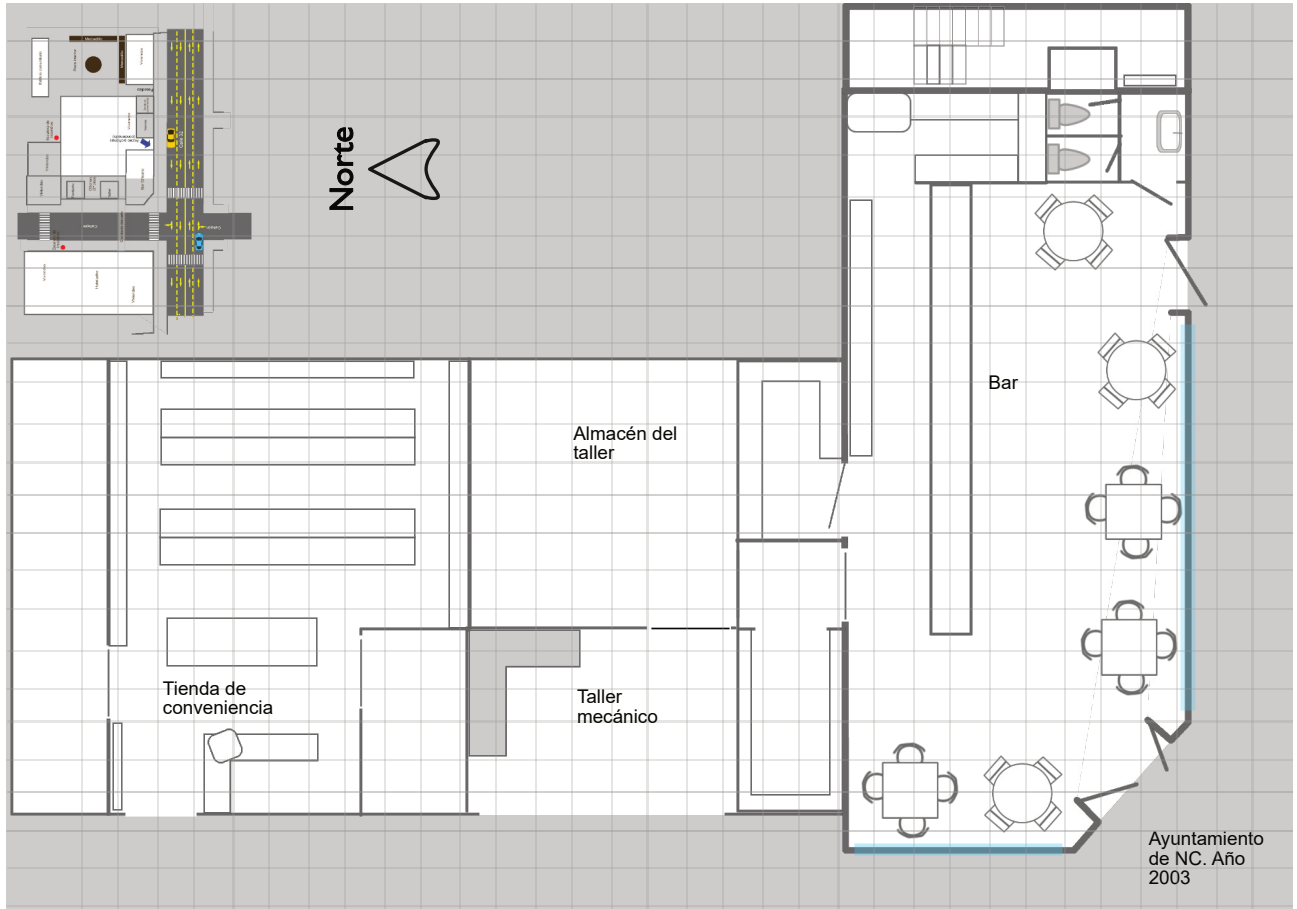
CMC



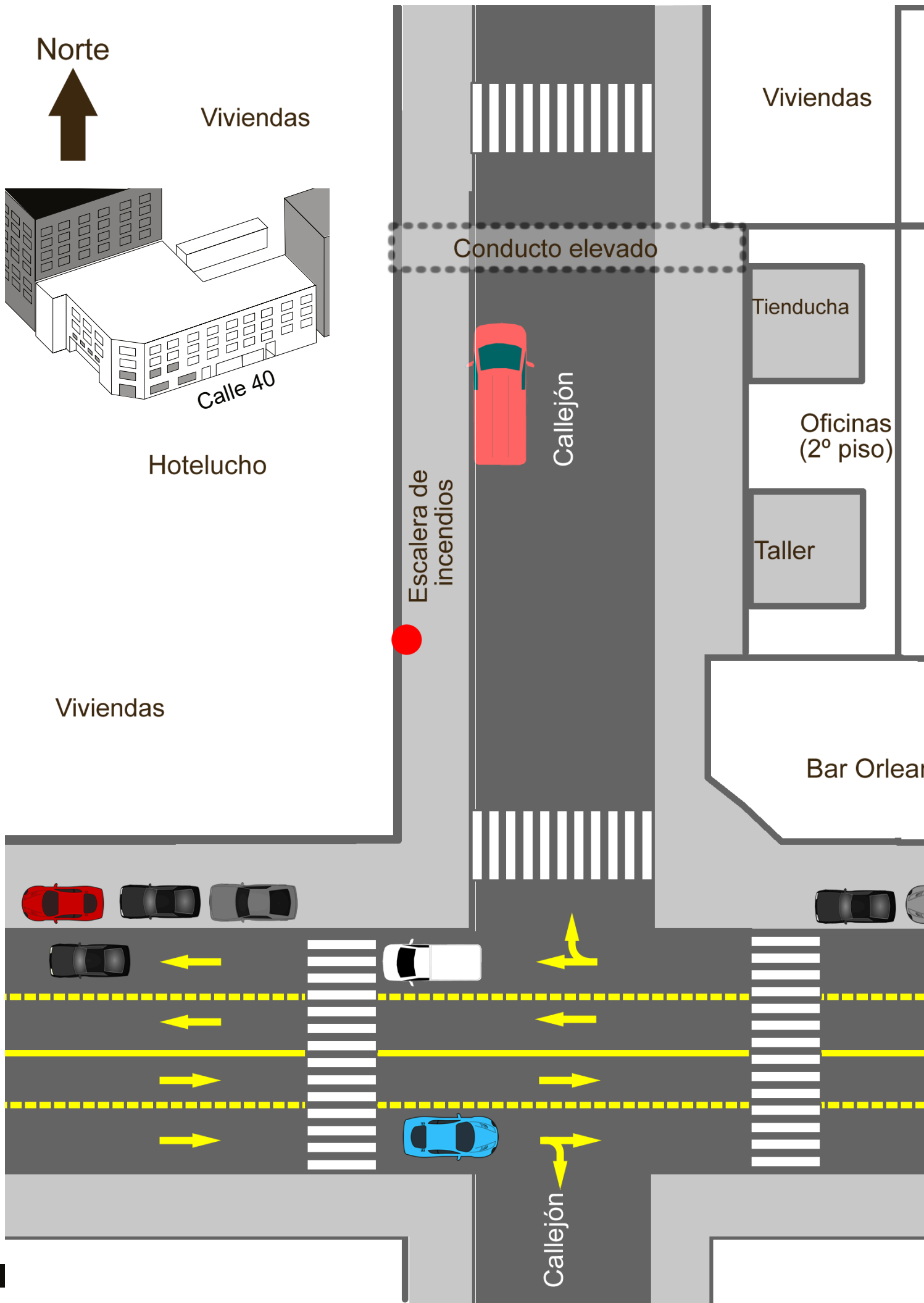
Numeración correspondiente al suplemento de Night City

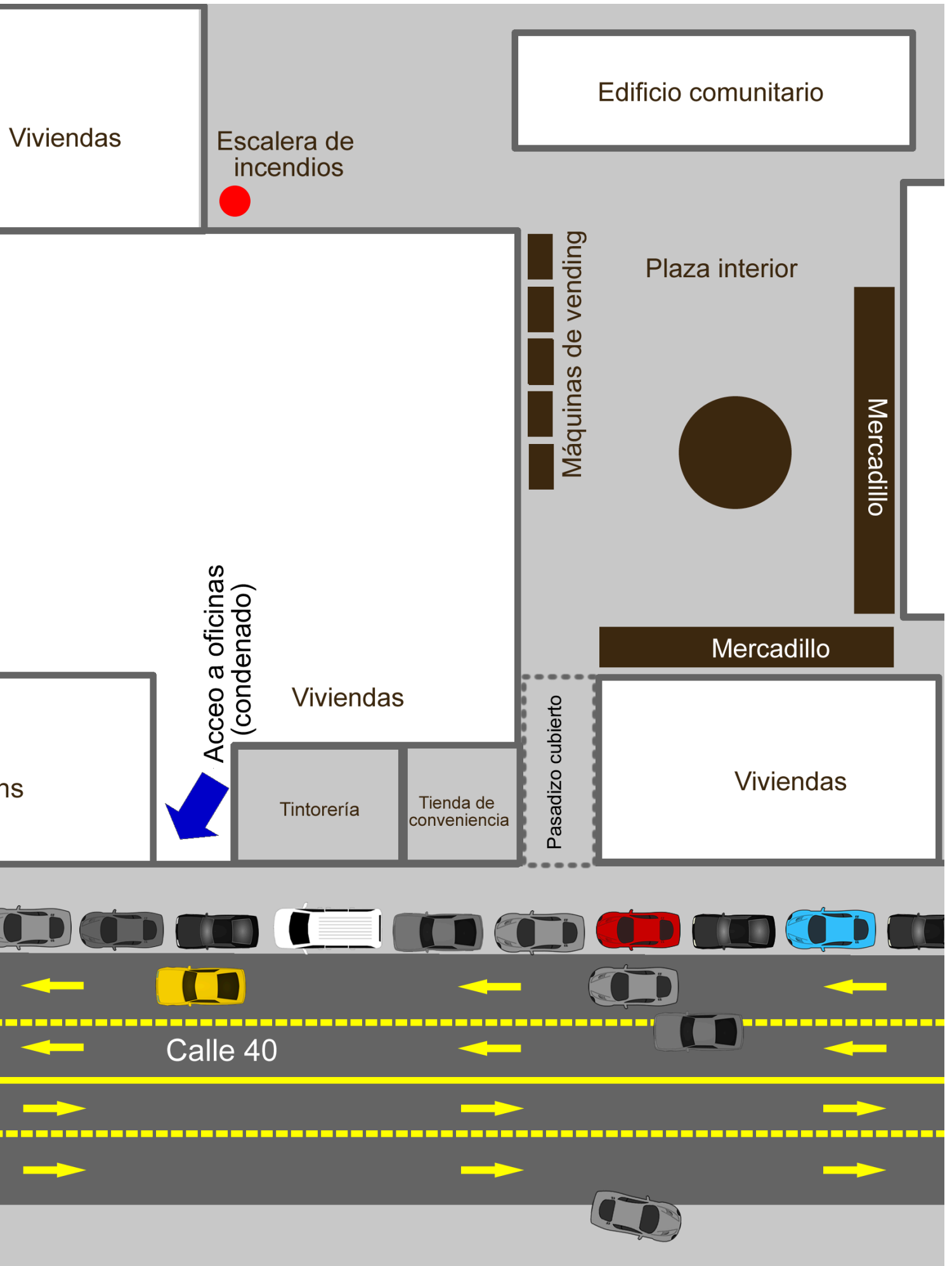


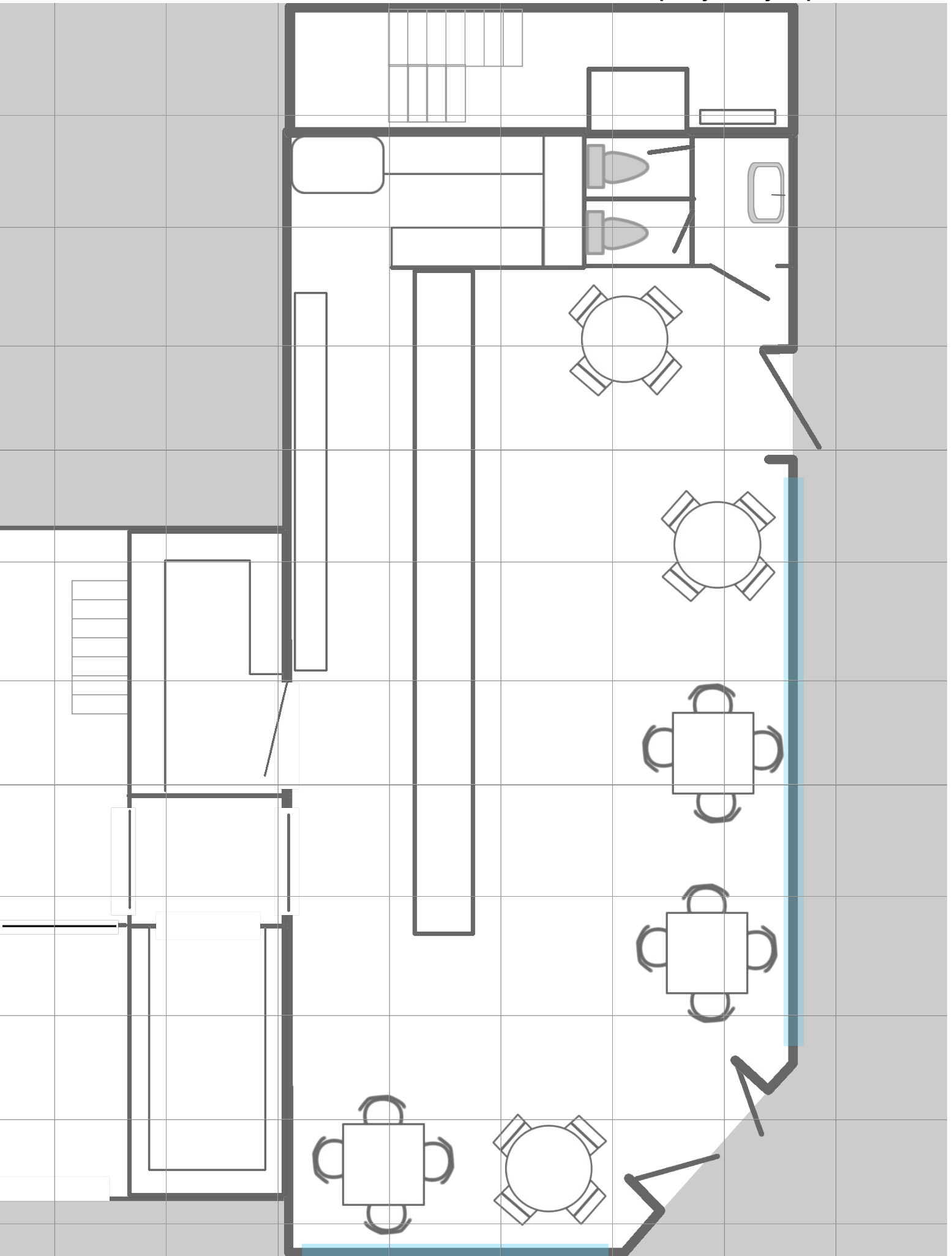
Plano del catastro: Bar Orleans y comercios aledaños



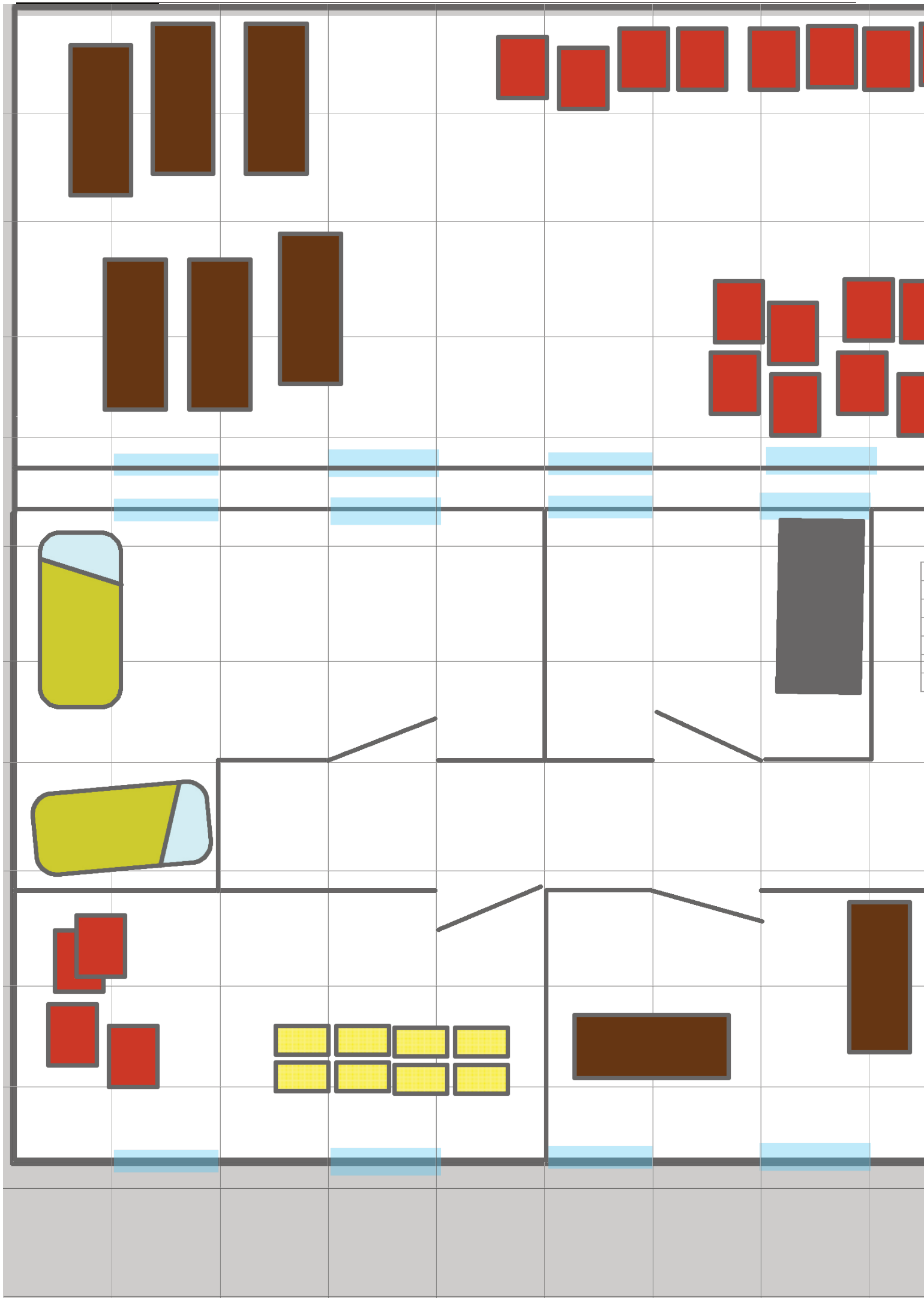
Plano del catastro: Oficinas de la planta superior







El pasajero. Cyberpunk 2020





Armario archivador

NIGHT CITY POLICE DEPARTMENT PERSON

SUSPECT PERSONAL FILE REPORT 568-998-1223-33



PERSON'S NAME (LAST, FIRST, MIDDLE)					ALIAS
Kelmer, BRAUN, (none)					Pink, Bugs, Elfo
SEX	DOB, PLACE	RACE	WEIGHT	HT	KNOWN ASSOCIATES
M F	1998-3-16, Night City	latino	67 kg	171	jets gang, Juan Shorty,

PLACES Calle 40, calle 38, Marina Este. Última vez visto en Metroplex, es incierto. Informante menciona San Diego, sin confirmar.

KNOWN MODUS OPERANDI
Robo con escalo, tironeo, vigilante de esquina, oportunista, trapicheo, v

FILE

Ingresas en el sistema penal a los 14 por varios delitos de faltas, hurtos. Historial borrado, recuperado mediante informantes.

2009-12. Termina condena en el correccional juvenil de NC.

2010-02. Detenido con 17 dosis de encaje negro. La droga es inerte y queda detenido por estafa y atentado contra la salud. 3 meses de arresto.

2010-07. Posiblemente involucrado en la distribución de neuros musicales robados.

2011-08. Intento de venta de armas a un agente de paisano. 4 años en el penal número 7.

2015-01. Excarcelado por cumplimiento de condena.

2016-02. Rechazado como informante del NCPD. Causa: desordenado e inconcluyente.

2016-04. Asociado a bandas de la calle 38 y 40. Candidato a los Jinx-X. El confidente 155-1809 dice que se niega a pasar la prueba de ingreso que consiste en asesinar a un transeúnte.

2016-08. Identificado como fan de los Jets, los Carnivals, y los Dixies. Vigilante de esquinas.

2017-03. Arrestado por una violación a Marina Este, pero es liberado cuando se detiene al autor.

2018-01. Detenido por un robo sin violencia en una tienda en el barrio chino #2. Pendiente de juicio, no se presenta (2019-02-12).

2018-02. Detenido por robo con escalo en Marina Este, resistencia a la autoridad. Pendiente de juicio.

2018-02. Involucrado en la agresión a un vigilante en Jackson's Mall. Juicio pendiente.

2018-02. Identificado en un atraco con arma. El arma es simulada o descargada.

2018-03. Posiblemente involucrado en un tiroteo de la calle 40 con 23 bajas confirmadas entre miembros de bandas rivales. Rumores de que ha huido con botín y la banda de los Jets lo busca.

2018-03. El confidente 155-3849 informa que fue visto en la estación intermodal del Metroplex, posiblemente el 2018-03-06. Posible destino San Diego, sin confirmar.

- Atkins, Margaret, jueza del juzgado número 3 4, 6, 15, 22–23
- Banda del bar Orleans 5, 23, 29, 35, 37
- Bar Orleans 26–27, 34. Consultar también Banda del bar Orleans
- Bar Tahiti 15, 18, 19
- Bedel 5, 17, 23, 36, 38
- Contacto principal 3, 5, 23, 26–27, 32, 34–36
- Demonios Cromados 15–16, 18, 19, 36
- Detective 23, 24–25, 26, 35–36, 38
- Fiscalía 4, 6, 15–16, 18, 19, 22, 32, 34, 36
- Gasolinera de Mack 18, 20–21. Consultar también Mack's
- Gutab 23, 26–28, 30, 34–35, 38
- Jako 23, 26–28, 34–35, 38
- Jueza. Consultar Atkins, Margaret, jueza del juzgado número 3
- Kelmer 4, 5–6, 12, 14–16, 18, 19, 22–23, 24, 26–27, 35–38
- Let's Flow 30
- Mack's 17, 21. Consultar también Gasolinera de Mack
- Margaret Atkins. Consultar Atkins, Margaret, jueza del juzgado número 3
- Marshal 6, 9, 11–12, 19, 21, 22–23, 32, 35–36. Consultar también Scott
- Nación Yeah! 20
- NCPD (Night City Police Department) 3, 7, 14, 16, 27, 32, 34–35, 37–38
- Nómadas 10–11, 17, 18, 20, 22, 32, 38
- Odilucky 27, 30, 38
- Piso franco 6–7, 10–12, 14, 22, 35
- San Diego 4, 37–38
- Scott 6, 11, 19–21, 22–23, 36. Consultar también Marshal
- Tikal 4
- Weird Luck Investments 30. Consultar también Odilucky

El pasajero es un módulo no oficial para Cyberpunk 2 0 2 0

Puede funcionar para un grupo de 1 a 6 PJ ajustando el número de enemigos. Con no mucho esfuerzo puede adaptarse a cualquier época desde 1900 hasta 2077, y puede adaptarse a otros sistemas.

Pertenece al «ciclo Maldini», unas aventuras alrededor de una agencia de seguridad privada de Night City (NC).



CC BY NC SA 2023

El caballero perdedor

<https://www.elcaballeroperdedor.com>

No es material oficial. Publicado al amparo de la licencia de contenido casero de Talsorian.

El pasajero is unofficial content provided under the Homebrew Content Policy of R. Talsorian Games and is not approved or endorsed by RTG. This content references materials that are the property of R. Talsorian Games and its licensees.