

Disco Bar By-Pass

Amalric

El Bar

El dueño de este disco-bar es Jhon Edo, un emigrante americano a europa, que tras hacer fortuna volvió hace cuatro años con la idea de un pub inglés en la cabeza y con ganas de implantarlo en America, en su Night City querida

El bar es un pub inglés clásico pero al estilo cyberpunk, en el local hay unas 20 mesas con sillones grandes y mullidos (pero transparentes para las balas, el respaldo es de gomaespuma).

El local es bastante grande, con dos barras paralelas situadas en ambas paredes laterales (y con un buen arco de vision sobre todo el local, sin rincones oscuros a cubierto) en total

hay unos 10 camareros (200 metros² de superficie). Todos los camareros estan bioesculpidos con la apariencia del jefe y la mitad son tías con la apariencia de la mujer perfecta del jefe (la preciosa Sandra Bullock).

Estos tipos estan bioesculpidos perfectamente, un trabajo de artista (5 chicos y 5 chicas), todos expertos combatientes, además de camareros de calidad (son mercenarios).

Ademas de la planta baja, donde esta el bar, el edificio incluye dos plantas por arriba y una subterránea en las superiores. Ahí esta la oficina, la casa del jefe y una sala de control de todos los equipos de vigilancia del local. El subterráneo es un almacen lleno de recuerdos de Europa tales como diferentes cultivos de

CYBERPUNK

INT	6	SUE	2
REF	7	MOV	5
TEC	4	TCO	8
FRI	8	EMP	7 / 5
ATR	5	HUM	40

IMPLANTES

Reloj subcutaneo
Potenciador sandevistan
Implante sexual Mr stud
Bbolsillo subcutaneo
Grabadora digital
Dispositivo telefonico
Realskinn
Arma oculta (federated arms x-9) nrzo

EQUIPO

Con sus contactos puede conseguir cualquier cosa en un par de dias. Siempre lleva el arma oculta en el brazo y procura no sacarla salvo en casos desesperados. También lleva siempre su Esternmeyer 35 colgando del cinturón. Prefiere no llevar armamento pesado al mismo, pero siempre esta cerca de él algún colega con un A-80 en la mano y preparado para disparar, tiene dinero para pagar casi cualquier cosa.

John Edo

ROL Mercenario

HABILIDADES

Advertir/notar: 3	Armas cortas 6
Armeria 3	Atletismo 7
Cuerpo a cuerpo 5	Fusil 3
Pelea 6	Sigilo 6
Subfusil 5	Vestuario/estilo 3
Nadar 2	Intimidar 4
Vida social 4	Contabilidad 2
Supervivencia 6	Conducir 4
Baile 2	Falsificacion 4
Primeros auxilios 2	

NOTAS

Con este tipo (pelo largo y blanco, unos 45 años pero nadie esta seguro, chaquetas de cuero, elegante y utilitario, y siempre un arma en el bolsillo) hay que tener cuidado, suele pasearse por el bar y saludar a los socios, con sus gafas de sol negras estilo martini siempre puestas. Es muy chulo y simpático, cae bien por sistema pero es observador y muy retorcido.

CYBERPUNK

INT	5	SUE	5
REF	7	MOV	8
TEC	6	TCO	4
FRI	4	EMP	5 / 5
ATR	4	HUM	41.5

IMPLANTES

Potenciador sandevistan
Editor de dolor
Filtros nasales
Implante anticonceptivo (sólo las mozas)
Detector de movimiento.

EQUIPO

Igual que Edo pueden conseguir cualquier armamento que estos necesiten en un par de días, pero siempre pueden coger de la reserva del subterráneo. Suelen llevar encima una Militech Arms Avenger con dos cargadores.

Camareros/as

ROL Mercenario

HABILIDADES

Armas cortas 4	Artes marciales 3
Conducir 3	Esquivar 4
Fusil 6	Sigilo 3
Vestuario 2	Contabilidad 5
Rastrear 4	Disfraz 3
Abrir cerraduras 2	Moto 1

NOTAS

Por cierto, las chiquillas van en bikini y con la pistola colgando de la pieza inferior(que sufran un poco tus jugadores al imaginárselo).

nuevas drogas, un par de nuevas enfermedades con sus respectivas vacunas, y armamento para un pequeño ejercito,este es el pequeño secreto de Jhon (como él lo llama, su “jubilación”), ningun socio del bar conoce la existencia de este subterráneo.

En la casa del jefe, que es la parte mas alta del edificio, están sus habitaciones, una para dormir, otra con ordenador y television, otra que cumple las funciones de un gimnasio, y finalmente un despacho, donde esta el ordenador, que no esta conectado a la red, donde guarda la contabilidad del local, la lista de socios y la informacion reciente de trabajillos especiales. No hay la menor referencia a los recursos del sotano, con una tirada dificil de ¿hacking? se pueden obtener los datos de la ultima operación en la sombra realizada por su escuadrón (sólo si se realizó en al ultima semana). El resto de la informacion comprometedora, la guarda en el sótano.

En la planta intermedia (encima del bar) están las habitaciones de los camareros, con las camas para todos (12). Siempre hay cuatro aquí que no están de servicio, ya sea

durmiendo o descansando, con los ordenadores, las consolas y unos cuantos juguetes. Además aqui hay otro gimnasio, más grande para los camareros y un pequeño arsenal (todas las pistolas automáticas del juego así como las pesadas, muy pesadas y Uzis (24) con abundantes municiones). En este piso tambien hay una sala de control informatizada (una LAN) que controla, desde las luces del edificio hasta lo más importante, el control del armamento oculto en los paneles del techo del bar.

Y por fin... la jubilación, el subterráneo mágico. Se accede desde el cuarto de baño de señoras, en la ultima taza al fondo para entrar hay que hacerlo con el código secreto, diferente para cada camarero y el maestro de Jhon Edo. Al bajar por una escalera se ve una gran sala y ahí apiladas en cajas de madera y sobre estanterias de metal y mesas de trabajo por todo el subterráneo (hay un poco de desorden) hay:

- 20 Militech arms avenger
- 200 cajas de munición para cada tipo de pistola, fusil, cañones

- 40 Federated armsx-9mm
- 12 Colt amt
- 200 Arasaka rapid assault 12
- 100 Minami 10
- 100 c-6
- 60 Uzi miniauto
- 9 granadas dispersas de todos los tipos en numero variable
- 40 Ingran mac 14
- 26 Militech ronin
- 30 Kalashnikov a-80

Grabaciones de seguridad del bar por las que muchas personas pagarían una fortuna, y datos que deberían ser secretos a tutiplen; hala, aquí tienes una reserva de información.

Y en botes contenedores irrompibles (cp-15) el virus ebola mejorado por unos laboratorios europeos, que desaparecieron del mapa. Si se suelta esto en dos días mata, no tiene síntomas hasta que te explota la tripa. Se trasmite por el aire, y via sexual, y resiste enquistado una semana. Pero Edo dispone de un antídoto, unas gotas por vía ocular que inmunizan para toda la vida. Dispone del estudio en un disquete y 200 dosis, del virus posee muestras en un bote de 2 litros. Con eso puede acabar con toda la costa oeste por sí sólo.

También dispone de la neo lepra, de la misma procedencia. Simplemente te salen sarpullidos y acné juvenil, a lo bestia, asqueroso pero inocuo. Posee la misma cantidad que antes sólo que de esta tiene 1000 dosis del antídoto que no cura sino que hay que tomarlo diariamente para evitar que aparezca. Sino al día siguiente vuelve la enfermedad. También dispone de 150 dosis del antídoto real que te limpia completamente.

Posee una nueva droga, del mismo lugar (a edo en su epoca de shadowrunner le hicieron que destruyera una clínica de investigacion de una corporación enemiga y la "limpió" antes de destruirla) la droga se llama Tomey. Es alucinógena, eufórica, afrodisíaca, fuerza +2 y los efectos secundarios son: esterilidad y temblores, los efectos duran 1d6+1 minutos. Precio de venta de la dosis son 750 ed. De esta tiene 2000 dosis.

Existe otra version sin los efectos secundarios y mayor duracion 1d6+1 horas solo

para socios. La fabrica un laboratorio clandestino amigo, y dispone de unas 20 semanales y 50 en la reserva (vale 1875 ed dosis).

La Clientela

El bar lo frecuentan chicas bonitas escogidas entre lo mas selecto y suelen estar programadas con diferentes chips de personalidad, a gusto del consumidor. Y por supuesto la salsa de la vida, los ejecutivos, que son los dueños de este local, ya que es un club privado, con un número limitado de socios (150), que pagan 30000 ed al mes por el derecho a pertenecer al club y 1000 ed por traer a alguien de fuera (las chicas y los chicos los pone el local). En la puerta hay un par de tipos inmensos (matones de las mismas características de los camareros pero con mas gana de pegar).

Es un bar de mega lujo, con una ambientacion semi oscura pero elegante con una musica de fondo rap-opera muy guays y con mucho estilo. La decoracion es bastante recargada con toques metálicos combinados con la suavidad y la delicadeza que solo el mejor dinero puede pagar.

Una de las diferencias entre este bar y todos los demas es que es un bar privado y solo pueden entrar los socios con algun amigo, así que para hacerse socio de este local ante todo hay que saber que existe, y que sólo es para socios, lo que ya criba a mucha gente, y las necesidades monetarias criban a otra gran parte. Luego los que desean hacerlo deben hacer una solicitud formal a Edo, y al cabo de unos dias de profunda investigacion por parte de los muchachos de edo, recibirá de una forma muy chula (cuando salga de la ducha, en el cajón junto a la pistola) una notificación de si está o no en la lista de aspirantes, y de su posicion (cuantos pretendientes hay delante de él para conseguir la plaza de socio) y por supuesto ninguna informacion de quienes son los socios o los aspirantes.

Se han llegado a dar casos de corporaciones que contrataban a ejecutivos solo por ser socio del bar, además es una gran

muestra de estatus ser socio, aunque mejor no publicarlo mucho por que los aspirantes son muy malévolos.

El bareto tiene un servicio de vigilancia del cagarse, con armamento pesado automaticos dirigidos por una AI situada en el ordenador de arriba (sala de control) que se activan y apuntan al usuario de armas no autorizadas (las que no sean de guardias, camareros ni socios) y que acaban con los asaltantes sin derribar a los socios ni a los camareros, excepto si por una orden verbal de Jhon dejan de ser socios.

El sistema de vigilancia se compone de cuatro barret-arasaka situados en el techo y equipados con un giróscopo móvil y que cubren el local al completo, controlados por el ordenador del piso superior. Se considera que el ordenador tiene habilidad 10 en armas pesadas (no hay ningun atributo aplicable). Están cubiertos por una placa metalica (como el resto del techo que tiene el hormigón tapado con planchas de acero), así que son invisibles normalmente. Cuando se activan, las placas del techo se caen, y las armas asoman y empiezan la fiesta. Están conectadas con el almacén y tienen munición ilimitada a efectos de juego. Para desactivarlas hay que... VOLARLAS.

Considera que tienen blindaje pesado metal gear (por que lo tienen) y 20 pd. También podemos tirar al giróscopo (-4 y sin blindaje con 5 pd).

Muchos ejecutivos listillos usan este bar para hacer negociaciones difíciles, sabiéndose cubiertos y a salvo. El ordenador realiza grabaciones de seguridad de todo lo que ocurre en el bar y de vez en cuando toda esta información se almacena, junto con la jubilación de Jhon Edo.

Por cierto que todos los camareros son shadowrunners (por usar un termino de otro juego) de gran experiencia y realizan trabajos de calidad, además de los 10 que estan sirviendo copas hay otros cuatro descansando o haciendo otro tipo de trabajos, y por supuesto Jhon Edo, que incluso se pone de camarero y resulta indistinguible directamente.

Ya ha ocurrido un par de veces que algún socio ha sido asesinado por alguien con interes en hacerse socio a su vez, pero que no podía debido a la falta de plazas libres, o que de repente la corporación ha obtenido información de alguien de alguna forma extraña cuando hizo algo que no le gustó a la gente del bar.

