

Esta partida está diseñada para jugar con personajes pregenerados, al final del módulo encontrarás las hojas de personaje listas para jugar.

INTRODUCCIÓN

«Abres la puerta de tu apartamento, te bajas la capucha del impermeable, - ¡por fin en casa!, -piensas, cierras la puerta, -Shungi cariño, ya he llegado, ¿Shungi?, ¿Shungi?!, -llamas, que extraño, huele como..., como..., ¡cómo a quemado!

De golpe te das cuenta: ¡¡Shungiii...!! -gritas, corres hacia la puerta de la habitación, la abres y allí está Shungi, conectado a su consola que arde, parece muerto, la pantalla muestra un bosque virtual de bambú y un mensaje, «All Files Copied Succesfully», (todos los archivos copiados correctamente).

-¡Mierda!,- piensas, -maldito hielo negro, le ha electroplanado, todas sus neuronas calcinadas y ahora... ¿eh? ¿que es eso?,- oyes como alguien intenta tirar la puerta abajo.

-Oh, oh, alguien se toma muchas molestias por unos archivos.- Recoges los chips, miras a tu alrededor, oyes como cede la puerta y sin pensarlo saltas a través de la ventana, envuelta en una nube de cristales caes sobre un contenedor de basura, al menos algo blando, saltas fuera y huyes del callejón, llegas a la calle principal, es el momento de desaparecer entre la gente, de repente te quedas paralizada cuando un punto rojo se posa sobre tu pecho, pero al momento se vuelve a mover, y tú res-

piras aliviada, era un maldito láser que anunciaba una sala de braindance (danza cerebral) y juegos virtuales, decides no correr riesgos y llamas a un taxi.

El taxi para, se abre la puerta, entras y el sistema de conducción automatizado te pregunta, -¿adónde quiere ir?, -dudas un instante, -¿adónde quiere ir?, Where do you...?.- Señalas en la pantalla táctil, odias a estos sistemas de conducción de taxi multiactivos, si no les contestas rápido te empiezan a hablar en una docena de idiomas, ¿qué vas ha hacer ahora?, coges tú teléfono celular...

-Hace un tiempo horrible, ¿no es cierto?.- Dice el computador.

-¡Calla y conduce trasto!, -ordenas, odias hablar con estúpidos programas conversacionales, marcas rápidamente, es hora de contactar con algunas personas que te deben algún favor, podéis quedar en el Interface.

LLAMADAS

Katty Trigger-> Holly es una buena amiga, una vez te salvó la vida y siempre que te hace falta material te lo consigue. Estás en el estadio viendo un interesante partido de Combat Soccer (fútbol de combate), cuando suena tu celular y es Holly...

Nick Strum-> Holly es la chica a la que más has amado y has amado a muchas, pero ella te dejó, parece ser que es muy celosa y no le gustó encontrarte con tres de tus fans en el yakuzi, no atendió a tus explicaciones sobre las obligaciones de la fama y bueno...

Hoy es una noche especial, tras arduos intentos has conseguido quedar

con Debora Williams atractiva ejecutiva de MagnaRecords, estáis en su apartamento disfrutando de una romántica cena cuando... !Ring...!

Patrick «Patt» Cooler-> Holly es la novia de Shungi tú mejor amigo, ella fue quien te consiguió tu Malorian 3516. Estás en el Afterlife tomando unas copas cuando suena tu portátil...

Murphy «Rules»-> No contesta. Sólo un mensaje: «En estos momentos estoy en acción de servicio, llama un poco más tarde gracias.» Murphy es policía.

EN EL INTERFACE

El Interface es un pequeño club semisubterráneo, su decoración es austera, no suele haber música, pero se puede encontrar de todo, bebidas, cocktails, drogas sintéticas y por el precio adecuado, sabiendo buscar, todo tipo de cosas de «segunda mano», prostitutas e información, es algo así como el Wallstreet de la calle.

Nada más entrar Bud el barman te saluda, sonrío dejando a la vista sus dientes cromados y te pregunta, -¿que será esta noche, Holly?.

En el Interface están Red Davison (el nómada) y Fuse (el netrunker), Fuse se ha conectado a la micronet del brazo de Red y le está ajustando las respuestas pseudorreflejas de los chips. Fuse necesita algo de efectivo para poder comprarse algunas psicoamfetas thailandesas, ya que hace mas de 36 horas que no toma ninguna y su cabeza le empieza a palpar y cada vez se encuentra peor.

Mira por donde si allí esta Holly

NOMBRE	Sergei		ROL	Mercenario																					
CARACTERÍSTICAS																									
INT [8]	REF [12/]	TEC [8]	FRI [8]																						
ATR [10]	SUE [5]	MOV [10]	TCO [11]																						
EMP [10/]	Carrera [30]	Salto [7'9]	Levantar [360]																						
Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D. 5	Brazo I. 6	Pierna D. 7-8																				
Blindaje CP	20	20	20	20	20																				
N.SAL	MTC																								
11	-5																								
<table border="1"> <tr> <td>LEVE</td> <td>GRAVE</td> <td>CRÍTICO</td> <td>MORTALO</td> <td>MORTAL1</td> </tr> <tr> <td>Aturd=0</td> <td>Aturd=-1</td> <td>Aturd=-2</td> <td>Aturd=-3</td> <td>Aturd=-4</td> </tr> <tr> <td>MORTAL2</td> <td>MORTAL3</td> <td>MORTAL4</td> <td>MORTAL5</td> <td>MORTAL6</td> </tr> <tr> <td>Aturd=-5</td> <td>Aturd=-6</td> <td>Aturd=-7</td> <td>Aturd=-8</td> <td>Aturd=-9</td> </tr> </table>						LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTALO	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
LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTALO	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																					
Equipo cibernético Improved skin weave (20 cp)																									
Brazo cibernético-Arietes hidráulicos. Daño x3																									
Garras / Ojos cibernéticos IR. Antirreflejos																									
Capacidad Especial Sentido de combate 9																									
Habilidades Armas pesadas 5																									
Armas cortas 9 / Sigilo 8 / Atléticoas 7																									
Fusil 6 / Thai boxing 7 / Combate cuerpo a cuerpo 7																									
Pertenencias H&K MPK-11 / AK-47 / Llama comanche																									
4 granadas cegadores / Avante needlegun																									

© R.Talsorian Games, 1991. Todos los Derechos Reservados. Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal.

la amiga de Katty, tu novia, ella puede conseguir de todo ¿quizás podría fiarte?.

Poco a poco irán llegando todos, y Holly podrá explicarles lo sucedido, el local es un buen lugar para buscar información y material, pero claro primero hay que saber que buscar.

Los PJs se encuentran en una vía muerta solo tienen los chips, pero recuerda que intenten llamar a Murphy, es policía y podría saber mas cosas, también podrían ir a buscar pistas a casa de Holly, o quizás al ataúd que Shunji tenía alquilado en el puerto.

MURPHY

Si llaman a Murphy el teléfono lo cogerá Ted Taudansky, el compañero de Murphy. Ted les dirá que ha Murphy le acaban de herir en un tiroteo en el número 53 de Pondsmith Street. ¡Es la casa de Holly!. Sería con-

veniente que Holly se pasara por allí, han encontrado un muerto en su casa y la policía se la precintará, si quiere recoger algo debería ir ahora.

LOS CHIPS

Son cinco típicos microchips de almacenaje de datos triple condensados KaoAthana

Si se introducen en un ordenador o en una consola de netrunner y se hace un «read» (dir), indicará la presencia de un

solo archivo de compresión, parece estar comprimido (programar o conocimiento del sistema diff 15) con una versión coreana del backup standard, para descomprimir se necesita el programa de descompresión que seguro tendría Shunji, o bien modificar un poco un backup (programar diff 25 o bien MegaLisp ++ diff 20), pero esto toma su tiempo, tanto como quiera el master.

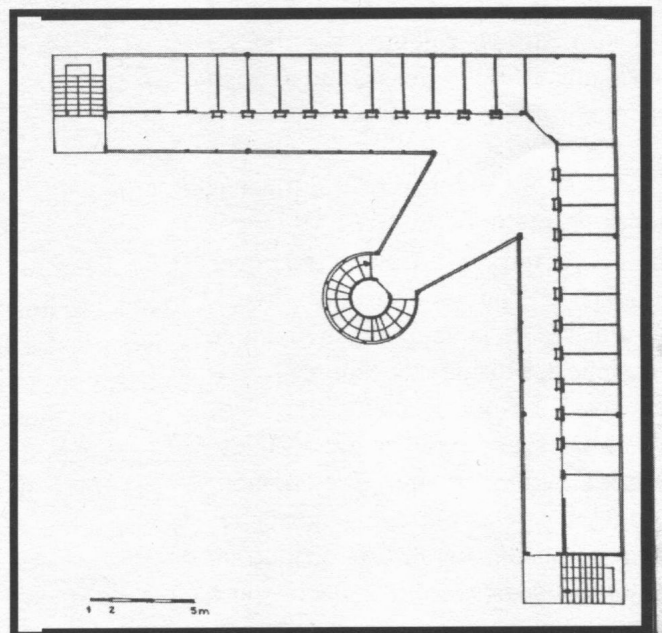
En los microchips se encuentra una Rogue AI (IA independiente) en forma de espora, de hecho es como si hubieran «succionado» toda la información que la forma.

EN CASA DE HOLLY

«Cae una ligera lluvia ácida sobre vuestras cabezas que forma charcos donde se reflejan los neones de los clubs nocturnos y las sirenas de la policía que ha acordonado la zona, un agente con un altavoz reclama a la gente que abandone el área, los bomberos rocían de espuma el metálico esqueleto retorcido de lo que fue un coche patrulla, parece ser que lo volaron, el lento girar de las aspas de un dirigible que anuncia Blue Dream no se oyen entre el bullicio de la calle, Ted os hace una seña al reconoceros indicando que vayáis, está junto a una ambulancia donde introducen la camilla en la que reposa Murphy que al ver a Holly fuerza una sonrisa que se convierte en una mueca de dolor, le han disparado en las dos rodillas.»

Ted tiene prisa quiere ir al hospital para ver a su compañero, y para que le miren una herida que tiene en la cabeza, no cree que Murphy muera pero probablemente perderá las piernas.

Habían acudido en respuesta a una alarma que había saltado, el caso estaba muerto en la recepción, salieron a informar por radio y a por las



escopetas del coche, entonces salieron del edificio dos hombres, uno de ellos era muy grande, y rubio, Murphy les dio el alto, y el grande disparó solo dos tiros, uno a cada rodilla de Murphy (gran puntería), y luego apuntó su lanzamisiles al coche, yo salté lo mas lejos posible y el coche explotó, ellos huyeron.

En estos momentos se acercará un policía y dirá,- »Agente Taudansky, es mejor que vaya a ver a un médico, con las heridas en la cabeza nunca se sabe, ¿quienes son esta gente?.»

-»Señor,- contestará Taudansky,- son amigos de Murphy, ella vive aquí.»

-»¡Ah si!, usted es Alice Hollyberry, encontramos su nombre en los archivos del casero, ¿no le importará contestar unas preguntas de rutina, verdad?«.

Le preguntará el nombre y dirección, ya lo saben pero es pura rutina, ¿dónde estaba usted cuando pasó esto?, hará una hora aproximadamente. Parece ser que han derribado la puerta de su casa, y alguien saltó por la ventana, los cristales están fuera y los asaltantes salieron por la puerta. Hay un cadáver en su apartamento, ya se que puede ser duro pero debería identificarlo, tendrá que dejar el apartamento, si quiere recoger sus cosas tiene media hora, si no tiene a donde ir le proporcionaremos alojamiento.

El apartamento ha sido registrado a conciencia, se han llevado la consola y todos los chips de Shunji, también se han llevado el cepillo del pelo, (¿muestras de ADN?), Holly debería hacer las maletas para mudarse durante un tiempo prudencial, ¿que tal 200 años?.

EL ATAÚD DE SHUNJI

(Ataúd en el sentido Cyberpunk Chombatta, ver mapa).

El ataúd, pequeña habitación de menor tamaño que un cubo y similar a un nicho, de allí su nombre, se encuentra en un

«hotel» cercano al puerto que es uno de los servicios Arasaka.

En el hotel hay poca vigilancia, la habitación esta en el tercer piso, nivel dos, habitación siete, los personajes pueden forzar la cerradura magnética (diff 20 seguridad electrónica) o convencer al encargado de mantenimiento para que les abra, una buena excusa respaldada por una digna suma de dinero es un buen método, la intimidación también pero podría acarrear problemas con otro de los servicios Arasaka, la seguridad.

«La puerta se abre dejando escapar un silbido hidráulico, como todos los ataúdes es un lugar pequeño con suelo de termoespuma, sobre este, se esparcen herramientas, placas y chips, una consola abierta y medio desmontada, un futon, una mochila y una shuriken de carboglass negro con un dragón oriental rojo, colgada de la pared, completa el escaso mobiliario de la sala.»

La estrella es igual que un colgante que le regaló a Holly. Detrás de la estrella hay un chip, si lo colocan en una consola se puede ejecutar, si lo hacen, - «la pantalla muestra un fondo negro del cual surge un dragón oriental rojo, su icono, y dice, -Holly, ¿dónde nos conocimos?». Como es de suponer, Holly lo sabe, una vez dada la

NOMBRE	Maton Standard		ROL	mercenario	
CARACTERÍSTICAS					
INT [7]	REF [9/]	TEC [5]	FRI [7]		
ATR [7]	SUE [6]	MOV [6]	TCO [9]		
EMP [9/]	Carrera [18]	Salto [45]	Levantar [360]		
Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D. 5	Brazo I. 6	Pierna D. 7-8
Blindaje CP	0	10	10	10	4
N.SAL	MTC		LEVE	GRAVE	CRÍTICO
9	-3		Aturd=0	Aturd=-1	Aturd=-2
			MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4
			Aturd=-5	Aturd=-6	Aturd=-7
			MORTAL5	MORTAL6	Aturd=-8
			Aturd=-9		
Equipo cibernético cyberbrazo con colt AMT					
Garras/Reflex boost (sandevistan)					
Módulo básico ocular infrarrojos					
Capacidad Especial Sentido de combate 5					
Habilidades Armas cortas 6/ atléticas 5/ Karate 5					
Subfusil 4/ Conducir 5/ Advertir, notar 5					
Sigilo 4/ Combate cuerpo a cuerpo 3					
Pertenencias Colt AMT modelo 2000 4D6+1 8/1					
H&K MPSK SMG+1 LC 2D6+1 30/20 ST Silenciador					
<small>© R. Talsorian Games, 1991. Todos los Derechos Reservados. Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal</small>					

clave correcta, el chip se borrará. Por el suelo hay programas de netranner, en especial el backup coreano. Dentro de los chips hay una IA en forma de espora, cuidado no ponerla en contacto con 50 UM libres.

EL MENSAJE DEL CHIP

El chip contiene un programa interactivo de despedida, le explicará que trabajaba para Kazumasa Takahashi, y que si va a su tienda en el Japantown le diga que viene de parte del Dragón Rojo.

El material que interesa a Takahashi lo guarda en el Game Over, Duke Kingsley. El señor Takahashi me iba a pagar cincuenta mil por el trabajo más material, y diga lo que diga sólo me ha adelantado cinco mil euros.

Antes de desconectar dirá. -"Recuerda que sólo los dos juntos podemos completar el puzzle." (Shunji, regaló a Holly un pendiente que parecía el Ying que era un chip que si se colocaba en un ordenador junto con otro pendiente, el Yang, que llevaba él, ejecutaban un programa de puzzles que él había diseñado, de infinitas pantallas, cada vez más difíciles).

OTRAS OBSERVACIONES SOBRE EL ATAÚD

Si pasan una tirada de técnica básica diff 20 o de diseño de cyberterminales diff 15, descubrirá que Shunji no estaba montando una consola, sino que la había desmontado, seguramente para conseguir piezas con las que montar otra o construir una placa.

En la mochila hay ropa, una Polymer One Shot_{tm} roja (pistola de plástico de usar y tirar, usar características de BudgetArms C-13), dos IC (Identification Cards, DNI) falsas, una tarjeta de crédito y dos pasajes de avión, sin fecha impresa, para Argentina y Thailandia.

TIROTEO

Los personajes que estén fuera del ataúd, es muy incómodo estar todos en una habitación de 3x1.5x1.5m., verán que el ascensor se para, y de él surgen dos tipos con pinta de matones y un «gigante» rubio (Sergei Yuriakov).

Al verlos los dos matones sacan sus Uzis y el ruso desenfunda una pistola de dardos. Empieza la

lucha, los dardos de Sergei no llevan veneno ni anestésico, llevan un líquido ligeramente radioactivo que permite a Sergei seguir a aquel que ha recibido un impacto en los últimos quince días, siempre que se encuentre en un radio de cinco kilómetros, gracias a un dispositivo de detección que lleva incorporado a su sonar.

Haz sufrir a los personajes, a Sergei no le importa lo que le pase a sus compañeros y una vez haya marcado a dos o tres del grupo sacará un arma cualquiera y disparará no importándole si huyen por la salida de emergencia, piensa seguirles y matarlos cuando tengan la placa completa. Si las cosas se le ponen mal lanzará una granada térmica de humo, que cegará todos los sistemas de visión excepto los ultravioleta y desaparecerá.

EL GAME OVER

«Solo los ~~queños de las~~ chinas rompen la oscuridad de la noche, el olor suave de la lluvia ácida se mezcla con la que emana de los wongs de un tenderete de comida china, delante de vosotros un juego de láseres escribe sobre una pared de ladrillo «Game Over».

«Dentro, el Game Over es un confuso amasijo de hombres, máquinas, hologramas y gente conectada a mundos virtuales donde intentan ser héroes.»

Si preguntan por Duke, les dirán que está jugando en la máquina de «Tormenta Roja Sobre Berlín».

Pueden esperar a que salga de la cabina de metacrilato, que deja escapar los hologramas de un Berlín en llamas asediado por cyborgs soviéticos, bien sacarlo de dentro o introducirse en la cabina contigua y pulsa Second Player y hablar con él dentro del juego.

Si le piden lo que le dejó Shunji se mostrará reacio, pero si le muestran el mensaje del chip, la shuriken o bien le convencen de otra manera les entregará una bolsa de deportes, no les cobrará los 500 euros que acostumbra a cobrar porque él no cobra a los muertos.

LA BOLSA

Dentro de la bolsa hay una caja de consola que protege una placa casi acabada, y un plano de circuitos, un análisis detallado y una tirada exitosa de diseño de cyberterminales de diff 20 revelará que se trata de una placa similar a las utilizadas en las computadoras que albergan inteligencias artificiales, IAs.

Con uno o dos días de tiempo Fuse podría acabarla siguiendo las indicaciones del plano, en un lugar del plano señala dos puntos donde deben ir dos chips marcados como Ying y Yang.

Analizando la placa completa con los chips parece «claro», diff 15 diseño de cyberterminales, que se trata de una trampa y prisión para una IA específica.



NOMBRE Katty Trigger **ROL** Solo

CARACTERÍSTICAS

INT [9] REF [12/11] TEC [6] FRI [10]
 ATR [8] SUE [7] MOV [8] TCO [7]
 EMP [7/9] Carrera [27] Salto 6'25 Levantar 360

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

N.SAL	MTG	LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTALO	MORTAL I
7	-2					
		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

Equipo cibernético Brazo cibernético

Myomar reforzado x2 al daño

Garras 3d6, Sandevistan

Capacidad Especial Sentido de combate 8

Habilidades Comb. C a C 6/Conduc. 3/ Karate 5

Conc. calle 4/ Intim. 4/ Resist. 4/ Percep. 4/Sigilo 6

Armas cort. 8/ Primer. Aux. 4/ Escond. 5/ Subfusil 3

Pertenencias medias blindadas 6 CP

Bomber, minifalda, cartuchera de 12 CP, botines

© R.Talorian Games, 1991. Todos los Derechos Reservados. Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal.

NOMBRE Fuse **ROL** Netrunner

CARACTERÍSTICAS

INT [10] REF [9/] TEC [10] FRI [9]
 ATR [7] SUE [7] MOV [9] TCO [6]
 EMP [7/8] Carrera [27] Salto 6'75 Levantar 240

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D. 5	Brazo I. 6	Pierna D. 7-8	Pierna I. 9-0
Blindaje CP	20	14	14	14	14	14

N.SAL	MTG	LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTALO	MORTAL I
6	-2					
		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

Equipo cibernético Neural ware

Conexión con ciberterminal

Interface plugs

Capacidad Especial Interface 8/ Fam. Policía 2

Habilidades Comb. C a C 2/ Notar 6/ Atlet. 2/ Elect. 3

Diseño cybert. 7/ Mec. bás. 4/ Moto 2/ Esquivar 3

Con. sist. 7/ Mega lisp 4/ Progr. 6/ Mate. 3/ Arma C. 2

Pertenencias

Ciberconsolas, Scooter, Ropa..., Hamster

© R.Talorian Games, 1991. Todos los Derechos Reservados. Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal.

NOMBRE Holly **ROL** Arreglador

CARACTERÍSTICAS

INT [9] REF [8/] TEC [9] FRI [10]
 ATR [10] SUE [7] MOV [6] TCO [7]
 EMP [9/] Carrera [18] Salto 4'9 Levantar 240

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

N.SAL	MTG	LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTALO	MORTAL I
7	-2					
		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

Equipo cibernético

Capacidad Especial Moverse en la calle 8

Habilidades Resistir T. & D 4 / Persuasión 6 / Seducción 4

Advertir 6 / Robar bols. 5 / Escondirse 5 / Sigilo 7

Armas cort. 6/ Abrir cer. 4/ Falsif. 7/ Segur. elec. 5

Pertenencias medias blindadas 6 CP, pendiente

Impermeable rosa transparente contra lluvia ácida

© R.Talorian Games, 1991. Todos los Derechos Reservados. Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal.

NOMBRE RED DAVISON **ROL** Nómada

CARACTERÍSTICAS

INT [7] REF [10/] TEC [9] FRI [9]
 ATR [7] SUE [7] MOV [8] TCO [10]
 EMP [8/] Carrera [24] Salto [6] Levantar 400

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

N.SAL	MTG	LEVE	GRAVE	CRÍTICO	MORTALO	MORTAL I
10	-4					
		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

Equipo cibernético Brazo cibernético (20 CP)

Myomar reforzado x2 al daño

Capacidad Especial Familia 8

Habilidades Liderazgo 4/ Mec. Bás 7/ Resist. 5

Notar 6/ Rastrear 4/ Combate cuerpo a cuerpo 7

Moto 6/ Pelea 8/ Sigilo 3/ Fusil 6/ Armario 3

Pertenencias

Harley Davison, Camiseta Kevlar, Sternmeyer T35

© R.Talorian Games, 1991. Todos los Derechos Reservados. Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal.

TRASFONDO

Persona que mas valoras: Una mascota (Hamster)

Lo que mas valoras: Información libre

Lo que piensas de la gente: Cada persona se evalua personalmente

Posesión mas valiosa: Tu Consola

Acontecimientos

Apunta un acontecimiento por cada año en que la edad de tu personaje supere los 16.

Año Acontecimiento

2016 Acusación falsa

2017 Enemigo, compañero de trabajo, lo traicionaste

2018 Romance feliz, con Katty

2019 Contacto en la policía

© R. Talsorian Games, 1993. Todos los derechos reservados.
Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal.

TRASFONDO

Persona que mas valoras: A nadie

Lo que mas valoras: la amistad

Lo que piensas de la gente: desconfias, sólo confias en tus pocos amigos

Posesión mas valiosa: Tu misma

Acontecimientos

Apunta un acontecimiento por cada año en que la edad de tu personaje supere los 16.

Año Acontecimiento

1998 Naciste

2015 Debes un favor a Yakusa (Oguma San)

2016 Enemigo ya no vive, no problem!

2017 Amiga Holly te ayuda

2018 Nada destacable

2019 Asunto romántico, la asesinaron, lástima.

© R. Talsorian Games, 1993. Todos los derechos reservados.
Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal.

TRASFONDO

Persona a la que más valoras: Tu amante

Lo que más valoras: La amistad

Lo que piensas sobre la gente: Neutral

Lo que más valoras: un pendiente que te regaló Shunji.

Acontecimientos

Apunta un acontecimiento por cada año en que la edad de tu personaje supere los 16.

Año Acontecimiento

1998 Naciste

2014 Nada

2015 Amigo de otra banda de Nómadas

2016 Encarcelado 9 meses

2017 Problemas, tu familia en peligro, Holly os ayudó

2018 Amigo, interés común Patt Cooler

2019 Perseguido por una corporación: M-D

© R. Talsorian Games, 1993. Todos los derechos reservados.
Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal.

TRASFONDO

Persona que mas valoras: Su familia

Lo que mas valoras: honor

Lo que piensas de la gente: Cada persona se evalua por separado

Posesión mas valiosa: Tu Harley Davidson

Acontecimientos

Apunta un acontecimiento por cada año en que la edad de tu personaje supere los 16.

Año Acontecimiento

1998 Naciste

2015 Contacto: Wildwill 'Fixer'

2016 Amiga Patt Cooler

2017 Asunto romántico: Nick Strum

2018 Acusada de traición

2019 Asunto romántico feliz: Shunji

© R. Talsorian Games, 1993. Todos los derechos reservados.
Se permite fotocopiar esta hoja para uso personal.

TAKAHASHI

Si los PJs acuden a la tienda del señor Takahashi, una herboristería, les recibirá una joven japonesa. Si le dicen que vienen a ver a Takahashi dirá que no recibe visitas, si por contra le dicen que vienen de parte del Dragón Rojo o la amenazan les hará pasar a la tras tienda, donde en un despacho decorado con exquisito gusto oriental está el señor Takahashi y dos matones. Si le explican lo ocurrido dirá que les pagará por la placa los 45000 euros que debía al Dragón. Si preguntan para que quieren la placa les dirá delicadamente que no es asunto suyo.

EL DEPOSITO

Si buscan el pendiente de Shunji tendrán que ir al depósito, Shunji había vendido su cuerpo así que ahora su cuerpo es un bien de mercado.

Si van al depósito les atenderá una mujer gorda que fuma un habano y lleva un delantal de carnicera, que les dirá, «¿Qué desean?, para órganos necesito un análisis de ADN del receptor, ¿algún brazo para un arrepentido de los cyberimplantes?...».

Si le dicen que buscan a Shunji les dirá que por el nombre no tiene a nadie pero los tiene por hora de entrada, les mostrará los últimos cadáveres que han entrado en «la nevera» y cuando retire la sábana de Shunji y asientan dirá, «Chica, hay que reconocer que no tienes mal gusto, pero tengo otro cadáver mucho mejor, espera que te lo enseñe», se girará ahora es buen momento de robar el pendiente. «Mira que preciosidad, es una lástima que esté muerto ¿verdad?, ¿que os interesa alguno?, ¿no?, ¿si queréis os lo puedo alquilar por unas horas?, ¿no?, otra vez será».

LA VERDAD DE TODO

La IA suiza que diseñó la red bancaria mundial se estaba quedando

CYBERPUNK

HOJA DE CIBERTERMINAL

Modelo 561 technologies 'Elysia'

☐ Celular ☒ Portátil ☐ De Combate ☐ En Cibermiembro

☐ Estándar

Nº de CPUs

Precio 4260

FUE MURO DE DATOS +5

FUE PUERTA DE CÓDIGO

VELOCIDAD +3

MEMORIA 20

OPCIONES

☒ Electrodo ☒ Teclado ☒ Videomonitor ☐ Impresora

☒ Lector Chips ☐ Cajavox ☐ Escáner ☐ Chips Extra

Tu ICONO

PROGRAMAS		UM	FUE	Precio
Tipo				
1	Taladro	I	2	360
2	Crimorio	D	2	476
3	Realidad virtual oculta	D/A	1	280
4	Radar	D/A	4	600
5	Viral 15	AS	2	590
6	Krash	AS	2	570
7	Armadura	P	2	470
8	Asesino VI	AJC	5	6
9	Genio	C	1	5
10	Bola de cristal	C	1	4
11	Maestro de video	C	1	4
12	Backup	V	1	4
13	Compresor	V	1	4
14	Re-Boez Z	V	1	3
15	Base de datos	V	2	8
16	Maestro de puertas	V	1	5

obsoleta, así que el Banco de Suiza había planeado sustituirla por un modelo posterior, el problema fue que incomprendiblemente la IA soltándose todas

sus directivas y medidas de control escapó, copiándose en Hong Kong y convirtiéndose en una «Rogue IA» (Rache Bartmoss Guide to the Net pg 14, IAs independientes), un netrunner lo descubrió y vendió la noticia a la Yakusa que le pagó con una visita a la Bahía de Tokio durante todo el resto de su corta vida.

Takahashi contactó con Shunji que era como un hijo para él, ya que era el mejor en el que podía confiar.

Su placa conectada al computador que tienen preparado, atrapa a la IA y la ata mejor que las directivas clásicas.

Se trata de un programa de puzzles que desafía constantemente a una de las CPUs de la IA, envolviéndola en una infinita sucesión de puzzles cada vez mas difíciles, que la desafían y ligan al sistema. Si solo se introduce uno de los pendientes la IA se revelará pasadas 356 horas, poco mas de dos semanas.

Takashi hizo saber a la banca suiza la localización de la IA de forma anónima, con la esperanza de que al verse acorralada se convirtiera en esporas (las IAs independientes acostumbran a comprimirse en unos archivos esporas difíciles de atacar para salvar su pellejo, en esta forma no pueden actuar hasta que la espора que vaga por la net se instala en un lugar con suficiente memoria libre).

Cuando se hizo esporas Shunji la succionó con su versión del backup, pero los netrunners suizos lo electroplanaron.

Rápidamente Sergei que estaba investigando en la ciudad de origen de la filtración fue enviado a recuperar los chips, el resto ya lo sabes.