

-¡¡¡ATENCIÓN!!! LAS IMÁGENES QUE ESTÁN A PUNTO DE VER PUEDEN HERIR LA SENSIBILIDAD DEL EXPECTADOR. POR FAVOR, ABSTENGANSE DE VERLAS PERSONAS CON PROBLEMAS DE CORAZÓN Y PERSONAS CON PROBLEMAS DE CYBERPSICOSIS-

Se oyen gritos de personas, como en una manifestación o algo así, la cámara enfoca y se ve un barullo de gente, y nosotros, como espectador subjetivo estamos entre ellos... Levantan los brazos y vitorean, algunos dejan ver brutales ciberbrazos, pero otros, en cambio (de hecho, la gran mayoría) llevan trajes de Eji de Japón o Cryo-Max. La cámara se adelanta pasando entre la multitud, moviéndose de un lado para otro, de repente, se detiene cuando empiezan a gritar más y más alto. Gritan un nombre: “¡¡Kessen Bensen!! ¡¡Kessen Bensen!! ¡¡Kessen Bensen!!”

Ahora... todos callan.

Una voz amplificada habla: “Damas y Caballeros, ha llegado el momento que todos estábamos esperando... llegado desde más allá de la Alemania del Euroteatro... y listo para machacar al pardillo de esta noche..... (una gran pausa) ¡¡Keeeeeesseeeeeeeeeennnnnnnnnnnnnn Beeeenseen!!!!!!”

Un gran alarido por parte de la multitud apaga el ruido residual del improvisado sistema de megafonía, y todo el mundo vuelve a gritar de nuevo; “¡¡Kessen Bensen!! ¡¡Kessen Bensen!! ¡¡Kessen Bensen!!”

La cámara vuelve a avanzar entre los empujones de la gente, ello causa ruido dentro de la imagen.

Cuando la cámara vuelve en sí se puede ver una especie de ring improvisado y una mole de al menos dos metros y medio levantando sus musculosos brazos a la vez que la gente vitorea. Su gutural cara está cubierta por una barba rubia y su cabeza por unas melenas descuidadas.

Las voces se levantan aún más cuando aparece otro personaje en escena. Es, sorprendentemente bajo y enclenque, con cara asustada. Y aunque no parece posible, las voces se levantan aún más cuando ese tal Kessen Bensen coge al tipo como si fuese un muñeco y le arroja contra el suelo. La cámara está tan cerca que se puede ver su asustada cara en un primer plano y apreciar que incomprensiblemente, este pobre hombre no posee nada de ciberequipo.

Cuando aún nos preguntamos qué es lo que pasa aquí, la mole Alemana coge al infeliz y lo pone de pie, cosa que provoca una gran carcajada en el público.

A pesar de que el hombre no tiene ninguna posibilidad intenta inútilmente de defenderse poniéndose en posición de lucha. Acto seguido Kessen le golpea con el antebrazo, le coge poniéndole horizontalmente y le lanza por los aires, y, antes de caer, le golpea con una mortal patada voladora, quedando así los dos... esto... ¿púgiles? en el suelo, eso sí, con la víctima de Tzzzz Neurocity tzzzz Kessen retorciéndose. Kessen se levanta, la gente vuelve a gritar de emoción cuando coge a la desvalida víctima, la levanta, ésta grita, Kessen también,

aunque de una forma amenazante. Le levanta en horizontal de nuevo y le deja caer la espalda del hombrecillo sobre su rodilla flexionada, realizando una técnica llamada, la quebradora...

La cámara se aleja, y aparecen las letras renderizadas volando por el aire de “Detrás de la Verdad”, programa de Net 54 de periodismo de investigación.

La imagen se funde y aparecen en un estudio dos personas. La presentadora del programa Lousie Reina y el periodista de investigación japonés más famoso de estos últimos... meses, el gran Haike Sosura.

Los dos se miran falsamente afectados por las imágenes y comienza a hablar Lousie:

- Impactantes estas imágenes, ¿no cree señor Sosura?

- Realmente, señorita Lousie.

- Esta noche en “Detrás de la Verdad” desenmascaremos un tipo de violencia que ha nacido en el corazón de nuestras calles y de la cual, nuestro intrépido y sagaz reportero Haike Sosura ha sido testigo y nos lo ha traído hasta nuestras retinas a riesgo de su vida.

Cuéntenos, señor Sosura, ¿en qué consisten estas peleas? ¿qué hay detrás de todo ello? ¿Se pueden explicar las impactantes imágenes que acabamos de ver?

- Antes de nada, quería mandar un saludo y mandar mis respetos a mi ayudante Mike, que fue herido mortalmente cuando huíamos de ese infierno con esta información que hemos acercado a sus hogares. Mike, esta va por ti, Recupérate.

La cara del señor Sosura se pone más dramáticamente seria.

Esto que acaban de vivir señores telespectadores, no es más que la punta del iceberg, Esa noche, tras ese pobre desgraciado, fueron otros cuatro. Es un monstruo que se esconde en el corazón de nuestra ciudad, y, que sin duda nos afecta a todos. Este tipo de peleas, si se puede llamar así, se realizan clandestinamente en antiguas instalaciones deportivas abandonadas, en las zonas llamadas por la policía; zonas no controladas. Por lo cual estos... villanos andan a sus anchas asesinando a pobres inocentes.

Este tipo de peleas dan a sus organizadores miles y miles de Eurodólares por noche.

A la vez que va hablando Haike Sosura, aparecen imágenes de coches lujosos aparcados en las inmediaciones de un edificio abandonado, que no se puede identificar qué es. Los coches están guardados por moles con fusiles de asaltos, seguramente para evitar que algún pandillero se acerque.

Tras conseguir camuflar mi cámara, entramos en el edificio, seguramente algún antiguo estadio polideportivo o teatro de la dicha zona. Las medidas de seguridad son estrictas, te tzzz neurocity tzzz revisan la cibertecnología, y lo que llevas encima. Pero yo conseguí camuflar la mini video cámara gracias a uno de mis contactos.

- Y, díganos, Señor Sosura, ¿qué tipo de gente acude a este tipo de brutal y escalofriante espectáculo?

- Gente que nos sorprendería, no por lo extraña o extravagante que pueda ser, sino por todo lo contrario, es gente que pueden ser nuestro vecinos, la persona que nos vendió un coche la semana pasada o ese ejecutivo que desayuna en nuestra cafetería. Eso es realmente lo que asusta...

La entrada cuesta unos 2000 Ed. por lo que sólo la gente que está dispuesta a gastarse eso en una noche...

>>>>>>> FIN DE LA TRANSMISIÓN –

Prólogo

Esta aventura está diseñada para un grupo de 4 a 6 jugadores con bastante músculo y mala leche. Un netrunner o un técnico no vendrá nada mal, aunque no es imprescindible. También conviene que los personajes tengan actitudes de la calle por lo que un arreglador también sería de gran ayuda.

Sería recomendable tener el suplemento Night City de Cyberpunk 2020.

Respecto al nivel de los PNJ, no dudes si tienes que subir o bajar su potencial según el poder de los PJs, poniéndoles armas más letales en sus manos o más blindaje.

En esta aventura los personajes deberán intentar rescatar a la estrella del wrestling Hulk Hogan, que mientras estaba tranquilamente retirado en un asilo casi olvidado por su familia, fue secuestrado para participar en un sangriento espectáculo de moda entre la cruel población de Night City.

Lo que has podido leer al principio, es una descripción de un video ya emitido cuando empieza la aventura. Recomiendo que los personajes hayan oído hablar de él, pero no lo hayan visto todavía, ya llegará el momento de verlo con detalle a lo largo del módulo.

Durante el vídeo, también se podrá ver un interferencia de un sitio llamado Neurocity, que no lleva a ningún sitio en esta aventura, pero da ambiente en el vídeo. Neurocity, es una BBS monstruosa que avanza por la red de ciudad en ciudad. Posee casinos, bares virtuales, juegos online, mercado negro de programas y todo lo que se te ocurra. Es una especie Las Vegas para Netrunner. Usa esta idea durante la aventura como creas conveniente.

Escena 1 Inicio

Eddie DosDedos es un arreglador mediocre de Night City que ha oído hablar de los personajes como grupo cyberpunk e intenta anotarse un punto con Shelly una chica con la que estuvo hace dos noches, a la cual, mientras intentaba meter mano, ella le contaba una historia de su abuelito. No se enteró muy bien de qué iba la historia, pero propone un negocio a los personajes: ellos le hacen quedar bien con la chica, y él no les cobra comisión por conseguirles el trabajo. La información que dará Eddie a los personajes será que la chica le contó algo sobre su abuelo, a quien quiere mucho. Seguramente sea sacarle de algún asilo o algo así. Para más detalles, que se entrevisten con ella. Él la describe como una pelirroja de grandes tetas

(literalmente) y unos labios y tal que así y un culo tal que asá. (Animo desde aquí al director de juego que se sienta libre de dar una calenturienta descripción de la muchacha. Después de todo, la describe Eddie, no el DJ).

Mientras la información de Eddie puede ser dada por teléfono, la chica quedará allá donde digan los personajes en el centro de Night City y no sea demasiado peligroso. Eddie se encargará de los detalles de la cita.

Escena 2 El encuentro con Shelly

Allá donde hayan quedado con Shelly ella aparecerá.

Eddie tenía razón, es una chica muy guapa, pero se la ve como fuera de contexto. Parece una pija que nunca ha salido de su megaurbanización.

Cuando se presenten los personajes dirán algo como: “¿son ustedes los amigos de Eddie? Yo soy Shelly ¿Ustedes me ayudarán?”

La chica es una inepta a la hora de negociar, y sólo dispone de 7500 €, así que lo ofrecerá sin más y no será muy difícil convencerla de que lo dé por adelantado o lo que quieran. Es demasiado inocente y los personajes incluso podrían estafarla... pero no queremos eso, ¿no? Hemos venido a jugar.

Se presentará algo tal que así: “Bueno, verán, yo, es que... temo que mi abuelo esté en peligro. Mis padres no le aprecian mucho, a pesar de lo que fue... yo siempre he sido su fan número uno y lo seguiré siendo hasta el día de su muerte. Le metieron en ese horrible asilo de suspensión atendida... y bueno, lo han secuestrado, pero a mis padres parece no importarle. Mi abuelo se llama Terry Bollea, ahora tiene 66 años (si se juega en 2020) y tiene demencia senil. Por favor, encuéntrale, les dejo una foto y la dirección del asilo donde estaba” Shelly rompe a llorar. “estoy preocupada”.

El abuelo estaba internado en el Castillo del Jubilado de Night City, un asilo el cual conecta a los pacientes a divertidas realidades virtuales donde su incapacidad de movimiento no es motivo para no disfrutar de una vida plena y motivadora (o eso es lo que dicen en la publicidad). A partir de ahora toca investigar por parte de los personajes. Un punto de partida puede ser el Castillo del Jubilado, pero gran parte de la acción estará en la calle.



Escena 3 El Castillo del Jubilado de Night City.

Hay dos formas de visitar el asilo; una es visitarlo físicamente y otra es por la red.

Físicamente, se encuentra en la zona sur de la ciudad, una barriada mediocre donde se centran la mayoría de los guetos y que en un tiempo mejor, fue una gran barriada de gente obrera, con sus viviendas de dos plantas típicas americanas. Es un edificio con una gran valla electrificada y un par de guardias haciendo rondas, la zona es muy tranquila. Los personajes pueden pasar a recepción libremente aunque serán vigilados muy de cerca por uno de los guardias. De la agria y administrativa que está en recepción en un primer momento sólo sacarán que fue secuestrado y que se puso la correspondiente denuncia. Con una tirada media de seducción o una difícil de intimidar, persuasión y labia o entrevista, sonsacarán que la seguridad en el edificio es bastante deficiente y que durante el secuestro hirieron a un guardia, los secuestradores iban con pasamontañas y huyeron en una furgoneta. Como la seguridad en red tampoco es para tirar cohetes, sufrieron simultáneamente un ataque informático, y las grabaciones de seguridad fueron borradas.

Por la Red, el asilo aparece como un icono de un palacio británico con un aspecto impecable. La seguridad externa son un par de Perros Guardianes. Una vez dentro de sus muros de datos (de FUE 3) o pasando por sus puertas de código de FUE 4, si algún personaje entra, se puede encontrar con dos CPU y otro Perro Guardián. Dentro de las unidades de memoria, están los vídeos de seguridad de los últimos días (no están los del secuestro), así como varias realidades virtuales para que se entretengan los abueletes, algunas de ellas son; un edificio en construcción, un campo de golf, diferentes castillos, un parque con pájaros, un parque natural y un (ponga aquí, señor director de juego el cliché que considere más oportuno). También hay varios terminales, para conectar a los abuelos vía trodos, un terminal de oficina y cámaras. Aunque no hay sysop, cualquier detección de intrusión se solucionará desenchufando el sistema y avisando a la policía. Tras una detección, la desconexión se producirá tras 1D6+2 turnos de netrunning.

Definitivamente, el Castillo del Jubilado, es un callejón sin salida en la investigación.

Escena 4 La calle.

En la calle parece que nadie sabe nada del abuelo hasta que tras dar un par de vueltas por ahí superando tiradas de moverse en la calle o conocimientos de la calle (pon aquí la dificultad que quieras, para tenerles entretenidos) algún soplón les informará que “dentro de 3 noches tendrá lugar la muerte de una gran estrella de la lucha libre contra el campeón”. Refiriéndose a la muerte de Hulk Hogan ante Kessen Bensen. El soplón no sabrá ni quién es el campeón, sólo vino un tipo, le soltó 200 €\$ y le dijo que fuese por ahí contándolo. Lo único que dirá del tipo que le pagó es que tenía sobrero y era muy serio.

Aunque los personajes no hayan visto el vídeo con el que se abre esta aventura, sí habrán oído hablar de las peleas ilegales que se limitan a la ejecución en plan espectáculo de lucha libre, donde la víctima lucha contra una especie de vikingo o algo así. De todas formas, se podrá encontrar más información de la siguiente manera:

- Vía Red: Desde aquí se puede acceder al holovideo de Net54 que abre esta aventura.

- Bandas hostiles: Con una tirada de Moverse en la Calle de 15 o una tirada de Conocimiento de la Calle de 20, oirán que las Reinas Negras y el Matadero andan metidos en ese asunto. Otra nueva tirada de dificultad 15 tango de Conocimiento de la Calle como de Moverse en la calle será necesaria para que los PJs tengan alguna noción a cerca de estas bandas (si no la tiene ya por años y años jugando a Cyberpunk). Los Reinas Negras son una pandilla de traficantes de drogas relativamente pacífica. Y el Matadero son unos chungos que actúan también por la zona norte. Una pifia en esta tirada mandará a los PJs directos al Matadero (oh... curiosa coincidencia) como si esta banda hubiese sido una víctima de la lucha libre mortal (llamémosla así).

Pero nada más lejos de la realidad: Las Reinas Negras contarán que perdieron un miembro cuando aceptó una pelea ilegal, nunca llegando a imaginar a lo que se enfrentaba, ya que el Reina Negra era un experto manejando la cadena, pero la lucha resultó ser sin armas. La banda fue a protestar tras eso, armados hasta los dientes, pero el despliegue de armamento del rival les hizo replanteárselo. Fueron unos chinos, unos tal Chong, que tienen un prostíbulo en el barrio chino, en el mercado Hong Kong. Además encargarán una tarea a los personajes “vengad a Jimmy tíos...”

Por otro lado está el Matadero que se encargan de captar gente para la pelea. Si los personajes van preguntando por la lucha libre mortal, intentarán que los personajes (o alguno de ellos) lo sepa de primera mano cogiéndole como “voluntario”. En grupo son bastante peligrosos y no durarán en enfrentarse a los personajes. Pero puede que a nuestros chicos, los jugadores, se les ocurra pillar alguno en solitario y sonsacarle las cosas como sólo se les puede sacar a esta gente: a golpes. Una tirada de intimidar podría valer, a dificultad 25, pero tal vez unas cuantos golpes lo bajen a 20 e incluso dejarlo en mortal consciente y estabilizado lo baje a 15. Lo malo, es que no toda la banda está enterada del asunto, y sólo hay un 35% de posibilidades de que sepa algo. Ni que decir, que una tirada de persuasión y labia aquí no vale. Si el pandillero sabe algo, éste dirá que le pagan unos chinos, un tal Le y un tal Bu y que se les puede encontrar en el mercado Hong Kong. Tienen un pequeño prostíbulo allí.

- Contratación de Mercenarios. También puede ser, que los PJs se muevan por los garitos de contratación de mercenarios. Si algún mercenario supera una tirada de Conocimiento de la Calle de 15 o cualquier otro personaje una de dificultad 25 (o un arreglador, de Moverse en la Calle dificultad 20), escucharán que en el Mas Allá (garito típico de Night City donde se contratan mercenarios), hay un tipo que contrata músculo para un espectáculo secreto. Si los personajes saben sumar 1 + 1 digo yo que sabrán a qué espectáculo secreto se refieren. Lo malo es que el tipo ha sido discreto y no ha dejado tarjeta, así pues, si los personajes pasan algún tiempo en el bar siendo amigables e invitando gente para sonsacar información, gastarán 50 €\$ la hora y habrá un 15 % de posibilidades de que haya alguien contratado, que amigablemente les dirá que un tal Li Ao, ha sido quien le ha contratado e incluso le pondrá en contacto al PJ con dicho Arreglador, que por la recomendación del medio borracho mercenario-nuevo-mejor-amigo, contratará al personaje tras una entrevista diciéndole que dónde ha trabajado, que si mata mucho y todas esas cosas que se preguntan a los mercenarios de Cyberpunk 2020. Ahora al menos un personaje ha pasado a ser parte del personal de seguridad del recinto donde se va a celebrar el evento. Aunque Li Ao no ha dicho ni qué va a ser ni dónde, sólo ha dicho que es una especie de evento

deportivo en el cual se necesitará controlar la seguridad. Avisará al personaje por teléfono dos horas antes de dicho evento para decirle el lugar.

INTERMISION

Juega esto en cualquier momento en el que te venga bien para que no decaiga la acción:

En algún momento en el que un PJ se encuentre solo, aparecerá un extraño tipo cabizbajo y tímido que le hará la siguiente pregunta de manera reservada:

“Disculpe señor ¿Le gustaría que le matase?” Cuando el personaje pregunte “¿PERO QUÉ CO...?” Este amable caballero se explicará: “Si, que si quiere, le puedo matar, por sólo 500€\$, lo hago muy bien, de una sola puñalada...”

El hombre insistirá un poco con argumentos como “mis clientes nunca se han quejado” y cosas así. Si el PJ no acepta (reíros, reíros, pero en uno de mis grupos un jugador llegó hasta a regatear con el tipo) finalmente éste se irá...

...Para reaparecer esgrimiendo un cuchillo rajando a diestro y siniestro, a ser posible con todo el grupo presente y con un casco puesto (CP 20) con una calavera serigrafiada y donde se puede leer “Hi, I’m the Death”

Puede que un PNJ con un cuchillo no presente mucha amenaza, yo utilizaba la regla que si se tiene esgrima +X, ese +X de la habilidad se suma al daño. Siéntete libre de modificar al cyberpsicópata como quieras (sí, es un cyberpsicópata aunque puede que nos haya engañado por su amabilidad, jeje).

Escena 5 Chong

Los jugadores, podrán visitar a los hermanos Chong con dos ideas: sonsacarles dónde retienen a Terry Bollea o intentar infiltrarse como luchadores.

Los hermanos Chong tienen un pequeño prostíbulo con farolillos rojos y ese tipo de decoración en la parte externa, es un pequeño edificio de una planta baja y otra alta. En la fachada de la alta se puede ver un balcón, también todo en imitación a madera roja y farolillos de rojo y oro. Dentro del local predomina también el color rojo. Hay mesas y una barra. La verdad que el local es pequeño y un poco claustrofóbico, por no hablar de mal iluminado y un permanente olor a rancio. Los personajes occidentales serán ignorados por las prostitutas vestidas con una versión sexy del traje tradicional chino, no muy atractivas en general y que además, sólo saben mandarín. La barra, es atendida por un casi desdentado viejo de pelo rapado y barba blanca de tres días. Aunque entiende y habla algo de inglés, en todo momento hará como que no entiende a los personajes y si alguno habla mandarín, dirá que no sabe quién son los Chong. Si intimidan al viejo; ya que tiene poco aguante (dif 15 en intimidar) dirá algo tal que así: “Los helmanos Chong aliba, estal aliba!” acojonado.

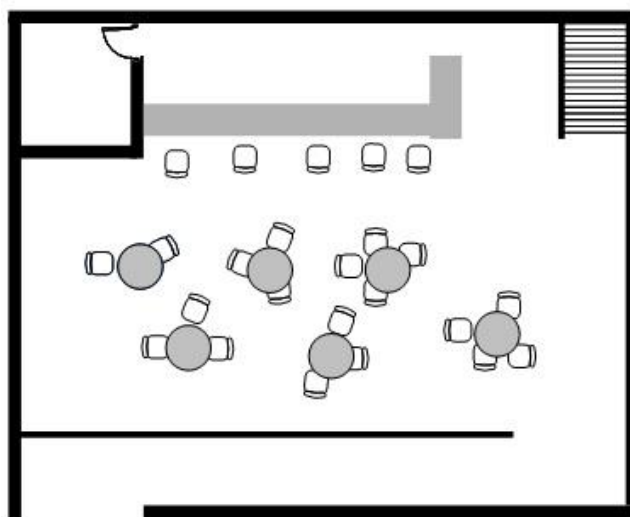
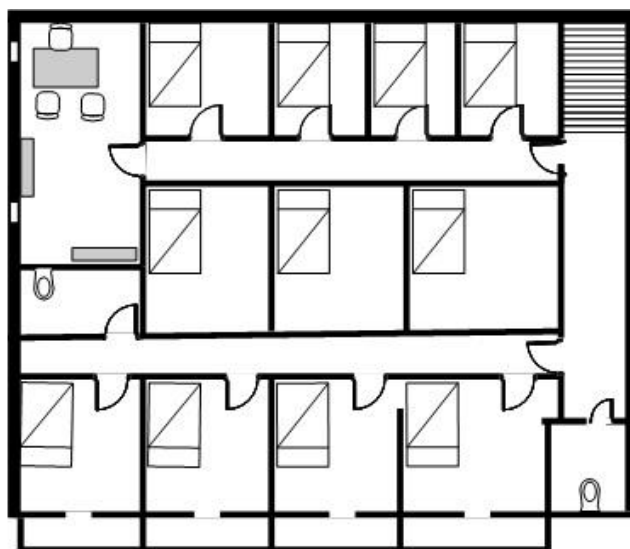
En ese momento, alguna de las prostitutas o el camarero avisarán a las tríadas de que algo va mal, y éstas mandarán a unos matones a solucionar el problema, lo bueno, es que tardarán un rato. Los personajes pueden evitar que esto ocurra, controlando muy de cerca a la gente que está en la planta de abajo, que serán unas 4 prostitutas, el camarero y ningún cliente en este momento.

El piso de arriba, con la misma decoración en rojo y oliendo aún más a rancio, posee pequeñas habitaciones en las que apenas cabe un camastro. Las que están ocupadas por prostitutas y clientes estarán ajenos a lo que ocurra, algunas de ellas (ver mapa) tiene acceso a los balcones. Al fondo, está la oficina de los hermanos Chong. En ese momento sólo está Le Chong tras su desordenada mesa, en un sobrecargado despacho de pobres imitaciones de arte chino, haciendo como que es ajeno a todo lo que ocurre abajo (tiene un monitor por el cual ve lo que está ocurriendo en todo momento, por lo que sabe de la llegada de los PJs). Le, es un tipo gordo con nariz de cerdo con un ridículo gorrito chino.

Si alguno de los personajes se presenta ante Chong como voluntario para el combate, no tiene por qué ocurrir nada violento, pero si insisten que dónde está Hulk Hogan y demás. Éste les responderá con evasivas, dirá que no sabe, se liará con algún concepto idiomático y todo lo que viene a ser marear la perdiz para que lleguen los refuerzos, que lo harán, tras 5 minutos de conversación.

Pueden que traten de intimidarle, pero la dificultad es 25, persuadir 30, incluso seducir (si se es oriental y mujer 25, sino, imposible), si se intenta alguna de estas tiradas, es importante que los jugadores cuenten qué hacen, qué dicen y cómo lo dicen o directamente que lo interpreten, que esto es rol, ¡leñe!. El director de juego, debe interrumpir estas interpretaciones haciendo como que no entiende, que lo expliquen de otra forma, etc., etc.... Y mientras el reloj corre y si pasan 5 minutos, aparecen las tríadas. Centrémonos en las tiradas si se superan dentro del tiempo. Lo único que se sacará de Chong es que realmente tienen a Hulk Hogan y que en dos noches será el evento (el tiempo para el evento puede variar dependiendo de lo que hayan estado haciendo los personajes).

Los matones de las tríadas son tantos como PJs + 3 y aunque se dedican al negocio de matar, son bastante desordenados, por lo que entrarán a tropel dejando a los personajes como



huida el balcón al que se accede desde las habitaciones de arriba.

Utiliza la ficha de los mercenarios contratados por Li Ao como matones de las tríadas.

En esta escena se ha de tener en cuenta, que si le hacen daño a Le, su hermano Bu, clamará venganza, si no es en esta aventura, en las próximas...

Escena 6 Las Entradas

A estas alturas puede haber ocurrido lo siguiente: los personajes se infiltren como luchadores, ya sea voluntariamente (vía Le Chong), o no (vía Matadero), que los personajes hayan sido contratados vía Li Ao, ambas opciones, o ninguna. Realmente hay otra opción, y es encontrar las entradas que se venden bastante caras. Si se investiga antes de tiempo, una tirada de Moverse en la Calle de 20, una tirada de Conocimiento de la Calle de 25 u otra habilidad que se le ocurra al director de juego, así como ir a contactos que aparezcan en la vida de los personajes, o que hayan conocido en anteriores aventuras; servirá para descubrir que se venden un día antes del evento.

Cada entrada tiene un precio de nada más ni nada menos que 2000 €\$.

Tres son los arregladores que venden las entradas:

- Ed Filled. Trabaja en un local llamado Taco Hut, si le conocen podrán conseguir cualquier cosa. Quizá también un taco. Normalmente pasa las entradas a gente importante que le compra mercancía. Para saber que Ed vende las entradas deberán preguntar a gente relacionada con el tráfico de armas. Por lo tanto, para esta parte no valdrá sólo con una tirada, sino especificando los personajes, por qué campos se mueven para buscarlas.
- John Carro. Hombre medio hispano, acompañado por una pareja de ambos sexos de guardaespaldas. Piensa eso de que “si quieres hacer algo bien, hazlo tú mismo”. Él es realmente la cabeza pensante de todo esto de la lucha libre mortal, prefiere que vaya gente de clase alta a ver su espectáculo, por eso, si los personajes llegan a contactar con él, éstos deberán demostrar que son alguien. A la información sobre este tipo sólo podrán acceder los arregladores con una tirada de Moverse en la Calle de 20. Por medio de un conocido de un conocido de un conocido, podrán conseguir su teléfono, pero deberán demostrar que son alguien dentro de la sociedad de Night City. Así que los personajes deberán usar su imaginación para demostrárselo durante una entrevista con él en algún club en plan El Búho Nocturno (un local de semilujo en Night City).
John Carro es el hombre con sombrero y cara seria que estuvo difundiendo por la calle que el combate sería en tres días y pagando soplones para ello.
- Mónica: De la misma forma que con Ed Filled, los personajes deben dar con esta arregladora en momentos bajos, moviéndose por el campo donde ella trabaja: El Slammer, que es un garito situado cerca de la zona de actuación de las Reinas Negras. En dicho local se celebran peleas entre bandas o cualquiera que quiera meterse en la arena, mientras la mayoría de la gente se dedica a beber y apostar. Al ser un local bastante famoso en lo que respecta a peleas, es posible que los personajes acaben allí

por su propia iniciativa, por lo que podrán encontrar a Mónica. Ésta ofrecerá las entradas a mitad de precio pudiéndose regatear con ella ya que las vende más baratas para poder costearse sus deudas de juego.

Por otra parte, hay una opción más para comprar las entradas y esta es la Red. Desde la Fortaleza de datos NC Toc! Hay una subasta por una de las entradas que va por 2000 €\$ pero que llegará a ser e 4935 €\$. Hay que decir que el Netrunner puede ser malo y hackear el sistema apareciendo él como máximo pujador. El sistema, esta vez es más complicado que el del Castillo del Jubilado de Night City, pues la fortaleza cuenta con 3 CPUs, un muro de datos de Fuerza 6, puerta de código de Fuerza 5, el exterior está vigilado por 2 Perros Guardianes y 1 Sabueso, dentro, posee otros 2 Perros Guardianes y 2 Sabuesos y si se detecta algún intruso, la fortaleza se defenderá con TermiKrash, Hidra, Espada y un Asesino IV. Si hackea la unidad de memoria correspondiente, podrá conseguir la entrada gratis, convenciendo al sistema de que pagó.

Escena 7 Situación

Justo el día de las entradas, se hace casi público dónde será el evento ya que lo pone en ellas. En las cuales, se pide que no se difunda el lugar por otro medio, por lo que en la calle sólo aquellos que tienen la entrada lo sabrán, en teoría. Si tus jugadores no consiguieron ninguna entrada, haz que lo averigüen con alguna tirada de habilidades callejeras, pero luego deberían recibir algún punto menos de aprendizaje (por cutres).

El evento se realizará en el antiguo polideportivo Charlie Sheen de la zona de combate. Este edificio fue construido en los antiguos 90, llamándose Polideportivo Coronado, pero durante la primera década de los 2000 se le cambió el nombre por el de un famoso actor comprometido con la vida sana y el deporte tras dejar una carrera de drogas y vicios (esta información podrán encontrarla en la red, junto a los planos en blanco, si se supera una tirada media en Buscar Libros). Está situado en la parte más próxima de la zona sur. Esta zona es relativamente segura, ya que John Carro se ha encargado de ello. Todo comenzará a las 22:00

En este momento, los personajes pueden estar en cualquiera de los siguientes casos:

- Pardillo secuestrado por el Matadero: El personaje, desde el secuestro ha estado en un almacén lamiéndose sus heridas y custodiado por pandilleros bastante bien armados. Tal vez lo haya preparado como trampa y guarde un as en la manga, mientras espera ser trasladado, que será por la tarde el día del combate. Un furgón aparecerá con más pardillos y será montado en la parte de atrás junto a ellos (1D6 +1 más). Una vez en el polideportivo serán llevados a los vestuarios, donde estarán fuertemente custodiados por tres mercenarios contratados para ello por parte de John Carro (Mercenarios de élite). A esperar a que les toque jugar.
- Se ofrecieron o se ofreció como luchador a los hermanos Chong, por lo que los implicados serán llamados la tarde del combate para luchar. Será recogido por una furgoneta con el resto de los pardillos (1D6 +1). Luego, será llevado a los vestuarios junto a los otros luchadores como se explica en el caso anterior. Cabe la posibilidad de que el personaje sea más ciberpsicópata que Kessen Bensen, por lo que si le vencen, le pedirán que sea él el nuevo campeón (y por lo tanto él desmontará a Hulk Hogan a

base de llaves y golpes), y si se niega... le drogarán y le tendrán como nuevo campeón de todas formas, dominado por drogas de control de personalidad (¿cyberburundanga?).

- Los personajes son del personal de seguridad contratados por Li Ao, serán avisados dos horas antes del evento y serán situados aleatoriamente en grupos de dos en diferentes puestos dentro y fuera del Polideportivo Charlie Sheen, que se determinarán tirando 2D10 y sumando los resultados:
 - 2. Entrada Principal
 - 3. Bar
 - 4. Entrada de Servicio
 - 5. Entrada Secundaria
 - 6. Vestuario 1
 - 7. Pasillos de Vestuarios
 - 8.9. De ronda por la Primera Planta
 - 10. Entre el Público
 - 11.12.13. Escaleras
 - 14. Sala de Control
 - 15. Sala de Electricidad
 - 16. Al lado del Banquillo
 - 17. Junto al Ring
 - 18.19. Ronda Segunda Planta
 - 20. Sala VIP

También conocerán a Bud Finks, jefe de seguridad. Es un tipo rudo al que no se importa exponer sus ciberimplantes. Realmente, es un borg total serie Gémini que muestra parte de sus ciberimplantes para que nadie sospeche lo que realmente es y porque le gusta. Bueno, y porque es un cyberpsicópata.

Los de seguridad cobrarán 1000 €\$ por toda la noche y son un total de 40. Tendrán una emisora de radio, donde cada 10 minutos deberán decir un código individual e informar de que todo está ok a la sala de control, donde Bud se encarga de gestionar la seguridad.

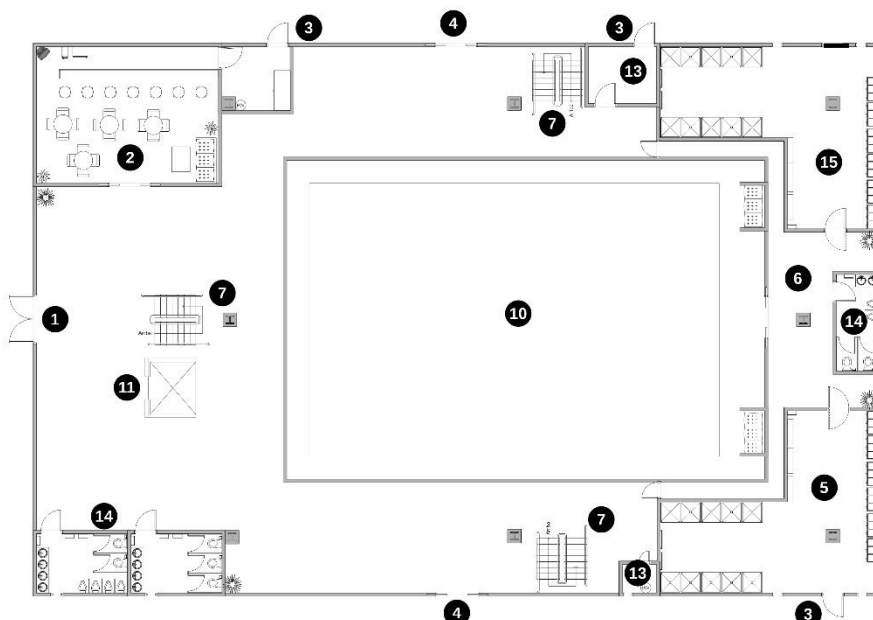
- Los personajes compraron la entrada, por lo que están listos para entrar a la hora indicada en ella.
- Los personajes también pueden haber conseguido una entrada e intentar falsificarla. La tirada de falsificación es de dificultad 20 y nadie querrá falsificarla en la calle por miedo a no saber quién está detrás de ese evento y las posibles represalias.
- También puede ser que los personajes no tengan entradas y estén esperando su oportunidad para entrar o que parte de los personajes estén en alguna de las anteriores posiciones e intenten abrirles desde dentro.

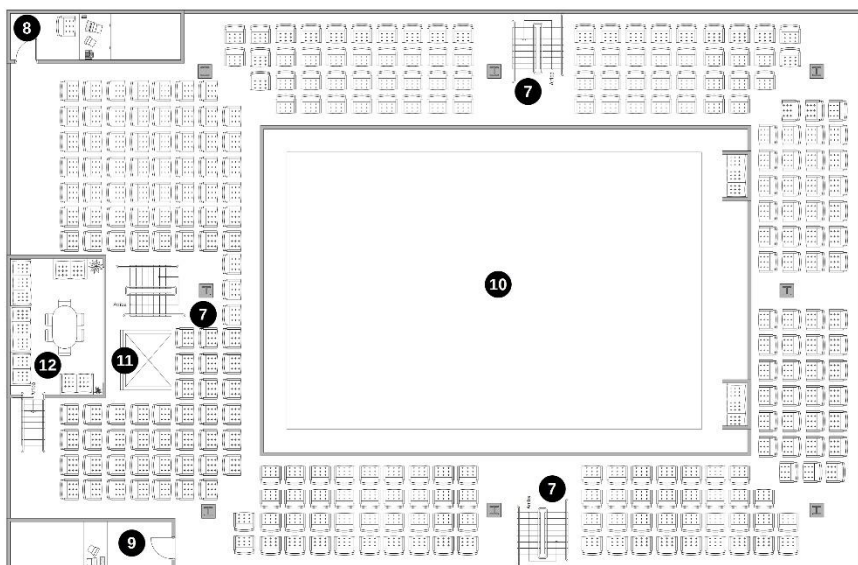
Es posible que los personajes hayan ideado un plan para entrar y que estén por ahí repartidos preparados para la acción. Yo, la verdad como creador de dicha aventura no se me ocurre forma segura de colarse. El grupo con el que lo jugué hizo lo que pudo y lo hicieron relativamente bien. Es conveniente, que si hay personajes dentro y otros fuera, hayan previsto un modo de comunicación entre ellos, ya sea vía móvil o por radio.

En el mapa del polideportivo estos serán los puntos a destacar:

1. Entrada Principal
2. Bar
3. Entrada de Servicio: en la entrada del vestuario 1 hay dos mercenarios de élite como los que evitan que los pardillo y Hulk Hogan huya. Lo que sería la puerta del vestuario 2 no existe ya que ha sido tapiada.
4. Entrada Secundaria
5. Vestuario 1: Aquí se encuentra Kessen Bensen, al menos el momento antes de salir. Kessen Bensen va escoltado por dos mercenario de élite.
6. Pasillos de Vestuarios
7. Escaleras
8. Sala de Control: Desde aquí Bud Finks controlará la seguridad. Intervendrá si hay problemas, sólo si son suficientemente graves como para que peligre el espectáculo.
9. Sala de Electricidad. Desde aquí se controlan luces, pero también todo el sistema eléctrico del recinto. Un técnico hábil con una tirada de electrónica de 15 o más (usando herramientas, sin ellas sería de 20 o más), podrá controlar todas las luces.
10. El Ring. Además de los luchadores muriendo, cerca de dicho ring, está el jocoso comentarista. Todos lo que diga se oirá por megafonía. Sus chistes harán desear que Kessen Bensen le desmonte.
11. Ascensor
12. Sala VIP: Aquí, después de realizar el pasillo de seguridad (ver más adelante) estarán John Carro, Le Chong, Bu Chong, una pareja de famosos (ver más adelante) y un par de prostitutas de los Chong viendo el espectáculo y un pandillero del matadero. Así como los guardaespaldas de John Carro.
13. Salas de Mantenimiento. Cuartos de limpieza y de calderas varias.
14. Servicios.
15. Vestuario 2. Aquí se encuentra Terry Bollea junto a los pardillos y como hemos dicho antes, tres mercenarios de élite por si alguien intenta huir. La puerta de este vestuario está tapiada, por lo que no existe.

En el mapa, podrás observar que hay varios cuadrados con una especie de H dentro. Pues bien, eso son columnas de acero de CP35 y 50 PDE. También, en un par de puntos podrás ver un círculo con un HW; esos son termos de agua caliente, para los servicios y bar del recinto.





Escena 8 Comienzan las hostilidades

Lo que viene a continuación es un cronograma con lo que irá ocurriendo. Evidentemente todo esto puede verse variado por la actuación de los personajes, así que como director de juego, deberás actuar en consecuencia y con coherencia. El ambiente en las gradas será festivo y la gente estará comiendo perritos de sintecarne y cosas así, algo típico de los espectáculos deportivos normales.

21:00 – Comienza a entrar gente. Colarse debería ser difícil, ya que habría que superar el Advertir/Notar + INT + Sentido del Combate + 1D10 de los 2 mercenarios que hay en la puerta contra Escondarse/Evadirse + INT + 1D10 de los personajes. Pero no es imposible. Por otra parte está lo de las entradas falsas, que si son descubiertos, serán llevados a la puerta atrás, les darán un par de puñetazos y dejarán al falsificador o falsificadores ahí tirados.

21:25 – Pelea en la Cafetería, aviso a seguridad. Un tipo intenta sobrepasarse con una chica, la chica saca unos destripadores y comienza una pelea de la chica contra el tipo y el amigo de dicho tipo. Hay que decir que la chica se defiende bastante bien.

21:45 – Pasillo de Seguridad hasta la zona VIP, en ese momento, de cada pareja de seguridad debe ir uno a asegurar ese pasillo. Hasta la zona VIP, van John Carro, los hermanos Chong (o sólo Bu Chong si a Le Chong le hicieron algo), el jefe del Matadero y una pareja bien trajeada que deben ser alguien famoso (pon aquí a quién quieras).

22:05 – Streptase de la bailarina exótica Bunny Bop (exótica conejo como no puede ser de otra forma) en el ring para calentar el ambiente.

22:20 – Entrada de Kessen Bensen, todo el público coreará su nombre.

22:25 – El primer pardillo entra en escena ¿Algún PJ?

22:35 – Muere el primer pardillo.

22:40 – Presentación del segundo pardillo.

22:50 – Muerte del pardillo.

22:50 – Incendio en la grada este. Aviso a seguridad.

23:00 – Haike Sosura entra en escena, intentando colarse por uno de los ventanucos. Si hay algún PJ guardia de seguridad cerca, será por su lado. Sino se cruza antes con los personajes, será capturado por la seguridad, y acabará en el vestuario de los pardillos.

23:00 – Simultáneamente, tiempo de descanso, Kessen Bensen va al vestuario y ponen música en el videowall.

23:30 – Si Sosura fue capturado, presentación de Sosura como pardillo. Si gracias a los PJ se escapó, entra en escena un nuevo pardillo.

23:40 – Muerte de Haike Sosura o muerte del pardillo. Lo que corresponda.

23:50 – Presentación por todo lo grande de Hulk Hogan, en el videowall que hay encima del ring, habrán montado un vídeo repasando su historia como luchador.

00:00 – Fin el vídeo, y Hulk Hogan entra en el ring vestido como cuando estaba en activo, con camiseta amarilla que romperá torpemente. El pobre Terry, tiene demencia senil temprana debido a los golpes recibidos en el wrestling a lo largo de su carrera. Piensa que está en uno de sus combates de madurez y hará un estupendo papel. La gente disfrutará mucho.

00:20 – Kessen Bensen hará que el público disfrute con el combate con el viejo, se dejará agarrar un par de veces, y hará este combate más largo, pero si los personajes no lo remedian, Hulk Hogan morirá tras una secuencia de crueles llaves.

Además del cronograma habrá un par de posibles complicaciones:

- El jefe de seguridad, Bud, no dudará en intervenir si algo hace peligrar el espectáculo. Lo malo de esto, que un alto porcentaje de que esto ocurra, vendrá de su mano, pues como he comentado antes, es un ciberpsicópata de manual, por lo que ante el primer golpe que reciba, atacará aleatoriamente a amigos, enemigos y público en general. El caos que se puede crear puede ser una buena baza para los PJs.
- Haike Sosura, si es rescatado por los personajes, les ofrecerá 1500 €\$ a cada uno (que si sobreviven les pagará NET54). Si le permiten filmar y le dicen que podrá grabarles mientras salvan a Terry Bollea, mejor que mejor. Lo malo que Haike es temerario y patoso a la vez, por lo que no obedecerá a los personajes si tiene la ocasión de grabar algo.
- Terry Bollea está senil, y cree que está en un combate constantemente, por lo que si los jugadores intentan cogerle para sacarle de allí, comenzará a luchar contra su captor. No es nada más que un viejecito, pero posee Lucha Libre +10.

- Huir con Terry puede desencadenar una persecución loca en coche o furgoneta por la zona de combate. Los malos perseguirán a nuestro héroes con como máximo, una furgoneta y un coche, con los mercenarios contratados por Li Ao.

Escena 9 Si todo ha ido bien

Si han conseguido rescatar a Terry, podrán quedar con su nieta donde elijan. Ella se mostrará sumamente agradecida, por lo que si algún personaje quiere llevarse algún premio extra podría intentar ligar con ella y levantársela a Eddie.

PNJ



NOMBRE: Selly

DESCRIPCIÓN: Bella chica pelirroja y cuya mirada está entre lo inocente, lo tonto y lo sexy. Tiene una carencia total de maldad, por lo que es fácilmente impresionable.

CARACTERÍSTICAS:

INT [4] REF [5] TEC [4] FRI [2] ATR [10] SUE [8]
MOV [7] TCO [6] EMP [7/7]

HABILIDADES: Carecen de importancia

CIBERNÉTICA: Carecen de importancia

EQUIPO: Carece de importancia

NOMBRE: Pandillero Reinas Negras

DESCRIPCIÓN: Una banda de poca monta como las Reinas Negras, tiene pandilleros de poca monta. Subsisten de la venta de drogas e información, suelen llevar navajas y armas cuerpo a cuerpo. Los jefes son los únicos que llevan pistola. Su firma es una corona negra con una B negra superpuesta sobre ella. Llevan ropa totalmente negra y se suelen teñir el pelo a juego.

CARACTERÍSTICAS:

INT [7] REF [7] TEC [4] FRI [5] ATR [6] SUE [6] MOV [4] TCO [6] EMP [7]

HABILIDADES: Conocimiento de la Calle +3, Esquivar +3, Advertir/notar +4, Pelea +5, Combate Cuerpo a Cuerpo +4

CIBERNÉTICA: No suelen llevar ninguno.

EQUIPO: Cuchillo o navaja.

NOMBRE: Pandillero El Matadero

DESCRIPCIÓN: De lo peor en cuanto a bandas en el distrito norte, especializada en todo implante que corte y cuyos miembros rozan el límite de la ciberpsicosis. Su firma es un cuchillo de carnicero pintado de rojo y todos los miembros llevan ropa de cuero roja y negra. No dudan en sacar sus ciberimplantes para pavonearse en público

CARACTERÍSTICAS:

INT [5] REF [9] TEC [7] FRI [7] ATR [5] SUE [5] MOV [8] TCO [8] EMP [7/2]

HABILIDADES: Conocimiento de la Calle +3, Esquivar +4, Advertir/notar +4, Pelea +5, Combate Cuerpo a Cuerpo +9, Intimidar +9, Artes Marciales +5, Resistencia +6

CIBERNÉTICA: Cualquier cosa de la lista de implantes, cuanto más nivel tenga dentro de la banda más implantes.

EQUIPO: Todo lo que mate y raje, desde katanas hasta cuchillos, incluso alguno llevará una motosierra. Su blindaje será de 4 en todo el cuerpo menos en cabeza.

NOMBRE: Li Ao

DESCRIPCIÓN: Arreglador encargado de conseguir mercenarios. Es bastante reservado y no parece llevar mucha tecnología encima. No está interesado en hacer amigos, sólo negocios. Va vestido de manera muy simple, y sin nada de estilo. Es de origen chino.

CARACTERÍSTICAS:

**INT [8] REF [7] TEC [7] FRI [10] ATR [5] SUE [5]
MOV [8] TCO [7] EMP [6]**

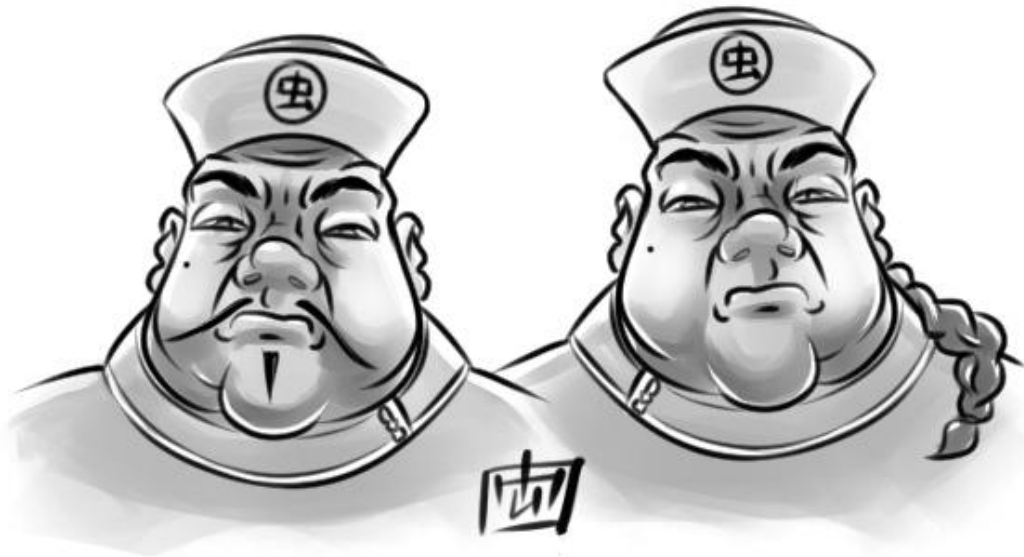
HABILIDADES: Moverse en la Calle +7, Advertir/notar +4, Percepción Humana +4, Intimidar +6, Artes Marciales (Kung Fu)+5, Arma Corta +5

CIBERNÉTICA: De forma discreta, es decir, sin mostrar marca en el iris ni nada por el estilo, lleva un ciberóptico izquierdo con sistema de visión térmica, luz tenue y antideslumbrante.



EQUIPO: Chaqueta blindada ligera, Miniordenador Libro E, Sternmeyer Tipo 35 con balas perforantes.

NOMBRE: Le Chong y Bu Chong



DESCRIPCIÓN: Proxenetes chinos, gordos, y con nariz porcina. Adoran la China imperial y por ello van vestidos mezclando el estilo mandarín con el estilo del 2020. Están metidos en el negocio de la lucha libre mortal para abrir horizontes comerciales.

CARACTERÍSTICAS:

INT [10] REF [6] TEC [5] FRI [9] ATR [3] SUE [8] MOV [3] TCO [8] EMP [6]

HABILIDADES: Moverse en la Calle +3, Esquivar +5, Advertir/notar +4, Percepción humana +5, Persuasión y Labia +6, Intimidar +4, Artes Marciales (Kung Fu) +3, Armas Cortas +4

CIBERNÉTICA: Ninguno.

EQUIPO: Un traje tradicional chino talla XXXL con CP 14 en cuerpo, brazos y piernas. Dai Lung Streetmaster con balas perforantes, cualquier arma barriobajera y sin honor que se te ocurra. Drogas varias.

NOMBRE: John Carro

DESCRIPCIÓN: Siempre lleva gafas oscuras y su sombrero tejano, es absurdamente serio y parece que siempre tiene todo bajo control.

CARACTERÍSTICAS:

**INT [9] REF [6] TEC [3] FRI [10]
ATR [7] SUE [8] MOV [7] TCO [8]
EMP [8/6]**

HABILIDADES: Moverse en la Calle +8, Esquivar +4, Advertir/notar +6, Pelea +5, Armas Cortas +5, Intimidar +9, Artes Marciales (Boxeo) +5.

CIBERNÉTICA: Ciberópticos con sistema de puntería, luz tenue, termógrafo y times square, equipo neuronal básico, conectores interface en muñeca, conexión de arma inteligente y de vehículo.



EQUIPO: Traje de diseño blindado con CP 14, su sombrero también es de de CP 14. Armalite 44 inteligente. Teléfono celular.

NOMBRE: Guardaespaldas de John Carro

DESCRIPCIÓN: Hombre y mujer, aunque siempre van juntos se llevan mal, pero su profesionalidad está por encima de sus rivalidades. Van con un estilo muy urbano que choca bastante con el estilo de su jefe. Ambos llevan tecnopelo con colores brillantes. Comparten características.

CARACTERÍSTICAS:

INT [7] REF [9/11] TEC [4] FRI [7] ATR [9] SUE [4] MOV [8] TCO [8] EMP [7/4]

HABILIDADES: Sentido del Combate +7, Advertir/notar +4, Pelea +5, Combate Cuerpo a Cuerpo +6, Intimidar +9, Artes Marciales (Tae Kwondo él, Cho li fut Ella) +5, Esquivar +4, Armas Cortas +6, Subfusil +5

CIBERNÉTICA: Tecnopelo, Equipo neuronal básico, Potenciador de reflejos, Conectores interface (él en la cadera, ella en la sien derecha), Conexión a arma inteligente; todo esto ambos. Ciberbrazo derecho cromado, él y vampiros ella.

EQUIPO: Chaqueta y pantalones blindados ligeros CP14, comunicadores mastoideo, monokatana kendachi, H&K MPK 11 inteligentes.

NOMBRE: Bud Finks

DESCRIPCIÓN: Fanático de los implantes que no se molesta en esconderlos, es bastante grande y de vez en cuando parece que tiene lagunas. Lo que no sabrán los jugadores, es que además es un borg serie gémini como los que aparecen en el chrome book 2. En ciberequipo especifico sus características como cyborg total

CARACTERÍSTICAS:

INT [7] REF [9] TEC [6] FRI [7] ATR [7] SUE [3]
MOV [10] TCO [10] EMP [8/1]

HABILIDADES: Sentido del Combate +5,
Advertir/notar +5, Pelea +7, Intimidar +3, Esquivar +4,
Armas Cortas +6, Subfusil +5, Atletismo +5, Combate
Cuerpo a Cuerpo +4

CIBERNÉTICA: Cuerpo de Borg total Gémini. Lo que viene a ser un cerebro humano mentido en un cuerpo totalmente cibernético. CP 25 y PDE 20 en cada una de sus localizaciones. Si el torso o la cabeza son destruidas, el cerebro morirá en poco tiempo, por no hablar que estará inutilizado. Todo su cuerpo está cubierto de realskin, pero ha dejado parte al descubierto, por lo que por ejemplo los brazos, parecen implantes normales de ciberbrazo. Su ciberópticos tienen visión nocturna, antideslumbrante, infrarrojos y termógrafo. Lleva una conexión de radio en su ciberaudio, así como atenuadores de sonido. También posee un arma oculta en un ciberbrazo, un subfusil SMG 21 con munición perforante.



EQUIPO: Armalite 44 con munición perforante, Arasaka Rapid Assault.

NOMBRE: Kessen Bensen

DESCRIPCIÓN: Mole de carne y metal, cuya mayor virtud es el sadismo. Es una especie de tecnovikingo de unos 2 metros de altura, disfruta con su trabajo y no se retirará si el pardillo de turno es capaz de plantarle cara, ya que lo verá como un reto.

CARACTERÍSTICAS:



INT [5] REF [8] TEC [4] FRI [10] ATR [5] SUE [5] MOV [6] TCO [12] EMP [8/4]

HABILIDADES: Sentido del Combate +4, Advertir/notar +3, Intimidar +4, Artes Marciales (Lucha Libre) +8, Esquivar +6, Resistencia +7, Resistir Torturas Drogas +6, Combate Cuerpo a Cuerpo +3

CIBERNÉTICA: Ciberbrazos con fibras densas, Implante de hueso y músculo.

EQUIPO: El único equipo que poseerá en el ring será una silla que tirará alguien y que quita 1D3 + el modificador de daño de Kessen Bensen.



NOMBRE: Terry Bollea/Hulk Hogan

DESCRIPCIÓN: La estrella del wrestling vivió momentos mejores, ahora, un tanto sobrealimentado, con la mirada perdida y vestido de amarillo, como vestía es sus tiempos de gloria, puede ser un enemigo letal debido a sus conocimiento en lucha libre.

CARACTERÍSTICAS:

**INT [2] REF [1] TEC [2] FRI [7] ATR [2] SUE [4]
MOV [2] TCO [7] EMP [6]**

HABILIDADES: Advertir/notar +3, Combate Cuerpo a Cuerpo +7, Artes Marciales (Lucha Libre) +10, Esquivar +4.

CIBERNÉTICA: Ninguna.

EQUIPO: Su ropa amarilla con camiseta rompible.

NOMBRE: Mercenarios contratados por Li Ao/ Mercenarios de las Tríadas

DESCRIPCIÓN: Estos son los mercenarios encargados del trabajo sucio de vigilar entradas para que nadie se cuele, evitar peleas entre el público, expulsar borrachos molestos, etc.

CARACTERÍSTICAS:

INT [5] REF [7] TEC [4] FRI [7] ATR [5] SUE [4] MOV [6] TCO [7] EMP [7]

HABILIDADES: Sentido del Combate +3, Advertir/notar +3, Pelea +5, Combate Cuerpo a Cuerpo +4, Intimidar +5, Esquivar +4, Armas Cortas +4, Subfusil +5, Conducir +4

CIBERNÉTICA: Variada, puedes tirar en la tabla de creación de PNJ del cyberpunk 2020 básico si lo deseas.

EQUIPO: Chaqueta blindada ligera CP14, comunicadores mastoideo, subfusil SMG 21 y Sternmeyer Tipo 35.

NOMBRE: Mercenarios de élite

DESCRIPCIÓN: Mercenarios encargados de tareas más específicas, tal y como se explica en la aventura.

CARACTERÍSTICAS:

INT [7] REF [8/11] TEC [4] FRI [8] ATR [5] SUE [4] MOV [7] TCO [8] EMP [7/5]

HABILIDADES: Sentido del Combate +6, Advertir/notar +4, Artes Marciales +3, Combate Cuerpo a Cuerpo +5, Intimidar +6, Esquivar +5, Armas Cortas +4, Subfusil +5

CIBERNÉTICA: Equipo neuronal básico y potenciador de reflejos, además de otro tipo que puedes tirar en la tabla de creación de PNJ del cyberpunk 2020 básico si lo deseas.

EQUIPO: Chaqueta blindada ligera CP14, casco CP20 , comunicadores mastoideo, subfusil SMG 21 y Sternmeyer Tipo 35, ambas con munición perforante, katana.

NOMBRE: El ciberpsicópata que mata por dinero

DESCRIPCIÓN: Es un tipo cabizbajo, algo bajo, pelo corto y negro, con una gabardina bajo la que esconde sus ciberimplantes.

CARACTERÍSTICAS:

INT [7] REF [8/10] TEC [4] FRI [8] ATR [5] SUE [4] MOV [7] TCO [10] EMP [0]

HABILIDADES: Sentido del Combate +4, Advertir/notar +5, Pelea +5, Combate Cuerpo a Cuerpo +5, Esgrima (Cuchillos) +8, Esquivar +5, Persuasión y Labia +2

CIBERNÉTICA: Equipo neuronal básico y potenciador de reflejos, editor de dolor, ciberpiernas con fibras densas, blindaje de ciberpiernas tejido dérmico, arma oculta (2 cuchillos más), injerto muscular, detector de movimiento.

EQUIPO: Su casco, que aunque es cubierto, es un casco de moto modificado y da CP 14, 4 cuchillos.
