

# PUNK, TOREROS, RULES,, OLE

Una incursión para Vieja Escuela: Cyberpunk, adaptada de la "shadowrun" publicada en la Dragón nº8 de 1994 para la 2º Edición de Shadowrun publicada por Zinco y que fue escrita por "la CIA" - Campos, Ibáñez y Aceytuno.

**Nota:** Algunos términos de la aventura original han sido adaptados a la edición de VE: Cyberpunk.

## INTRODUCCIÓN

Los Angeles, Estado Libre de California, año 2055. Los Pj, que han de ser "incursores" norteamericanos por obligación, son contratados por una poderosa corporación llamada MegaCorp Inc., que les ofrece una sustanciosa paga a cambio de un trabajo muy, muy sencillo: destruir los bancos de memoria del ordenador central de Kampf S.A., una empresa cuya sede se encuentra en una colonia urbana de Europa llamada Madriz. La excusa es que en Europa no hay buenos "incursores", que es necesario que sea un trabajo limpio y profesional, y que los tontos extranjeros no tienen por qué meter las narices en los asuntos de MegaCorp. En caso de que a los Pj les interese desaparecer una temporada porque las cosas están aún muy calientes tras alguna chapuchilla reciente, ésta es la ocasión ideal. Si los Pj aceptan, MegaCorp correrá con todos los gastos, por supuesto. Caso de que se nieguen... bueno, a la Corporación no le gusta aceptar un no por respuesta. Un buen incursorebe estar dispuesto a casi todo, incluso a dejarse el pellejo y los ciberimplantes en un país de locos llamado España.

## SPAIN IS DIFERENT

La gente de MegaCorp no es amiga de dar explicaciones... Nadie cuestiona las decisiones de los grandes jefes, y menos una basurilla tecnomante que sólo sirve para hacer el trabajo sucio. Quizás los Pj no serían muy bien vistos si hicieran demasiadas preguntas. Pero nada les impide buscar

algunas respuestas por su cuenta. Unas discretas investigaciones por la Red o algunas preguntas a contactos seleccionados descubrirán que Kampf es una empresa química del ramo de la alimentación, filial de la multinacional Orujo S.A., famosa sobre todo por sus panecillos integrales. El gerente de Kampf S.A es un dragón occidental azul (variante autóctona íbera del Draco Sapiens) llamada Jarabo (Jara a secas, para los amigos). El jara trabajó durante un tiempo para MegaCorp y las malas lenguas dicen que cuando se fue de la empresa no lo hizo de vacío, sino que se llevó consigo importantes secretos industriales, con vistas a establecerse por su cuenta.

**N.A:** Durante la transcripción mantendremos la referencia a Jara como dragón, pero si el Arquitecto no quiere meter dragones en su partida, podrá elegir las estadísticas humanas del PNJ.

nota para el dj

Es posible que los Pj piensen que MegaCorp es una blanda con jara, ya que el castigo habitual para aquellos que se la juegan a una corporación es convertirse en fiambre o comida para perros. La verdad es que MegaCorp quiere eliminar a Jara, entre otras cosas porque les ha robado una fórmula especial para convertir desechos orgánicos en comida aceptable (algo cancerígena, pero comestible, aunque los clientes de las neocolonias no suelen protestar mucho). Por otra parte, los directivos de la compañía saben que el Jara no se quedará con la cola quieta esperando a que lo maten, por lo que MegaCorp ha decidido enviar a un grupo norteamericano a Madriz (los Pj), al mismo tiempo que extiende el rumor de que se trata de un grupo de asesinos con órdenes de eliminar a Jara. Así, lo más probable es que éste se distraiga eliminando a los Pj, mientras que un grupo local de asesinos planea y ejecuta su exterminación. ¿Comprendes ahora por qué uno de los lemas de Shadowrun es <<Nunca hagas un trato con un dragón>>?

El grupo que hará el trabajo mientras los Pj ejercen de carnaza está compuesto por mutantes

mercenarios, antiguos accionistas de Funesto, que necesitan dinero con urgencia, pues su líder, un tal R.Yarritu, está cumpliendo condena en la cárcel.

## MADRIZ ME MATA

La vía más rápida para llegar hasta la colonia urbana de Madriz es coger el tren bala subterráneo de la línea *Manhattan Seattle-Sevilla 2004* (donde sufrirá un ligero retraso)-Madriz. Con él, el grupo llegará en algunas horas a la estación de Atocha, donde les está esperando su contacto: un humà-pato llamado Lukas González. Este explicará al grupo que los huma-patos son mutantes cuyos antepasados fueron humanos, y que se goblanizaron lentamente a raíz de consumir patos del río Manzanares, alimentados con sustancias contaminantes. Lukas no sabe nada del pastel de los mutantes, y ha sido contactado por la Corporación con la promesa de una parcelita para cuando le llegue la jubilación... si es que llega a verla. Lo que él no sabe es que MegaCorp está pensando en un terrerito de dos metros de largo, uno de ancho, y dos de profundidad. (Recuerda: <<Nunca pongas tu confianza en los Príncipes>>).

Madriz - como hoy en día- es una ciudad fascinante, en la que si no encuentras lo que buscas es que no eres humano (cosa no improbable), y Lukas es un buen anfitrión. Si los PJ tienen hambre, Lukas les acompañará a un pequeño restaurante de <<fast food>>, donde probarán una exquisita especialidad local llamada <<bocata de calamares>>. Mientras lo comen, verán una solemne procesión de individuos vestidos con ropajes blancos, que se dirigen lenta y majestuosamente calle arriba. Lukas les explicará que se trata de una secta de fanáticos religiosos llamada *Merengue Real*, que tienen la costumbre, al terminar algunos de sus extraños ritos iniciáticos, de simular que se bañan en las aguas de una antiquísima fuente (ya seca) llamada *Zibelé*, que al parecer era alguna diosa de la fecundidad.

Lukas les explicará a los PJ que Madriz está dividida en cuatro zonas:

1. Salamanca, donde vive la elite de la ciudad.

2. Atocha (la zona media).
3. Los ghettos periféricos.
4. El valle del Kas, donde viven los mutantes y los marginados.

El pato ha alquilado un apartamento discreto para el grupo en Atocha.

Como es posible que los PJ no hayan venido muy cargados, si lo desean, Lukas puede ayudarles a contactar con la Mafia local para conseguir equipo. El grupo recorrerá así las zonas calientes de la ciudad: el barrio de Bilbao, controlado por la feroz banda de los *Ypues* (tipos unicejos con boina, traje de pana y garrote), el de Antonio Martín, controlado por los gatos humanoides (mutación muy frecuente en Madriz), etcétera. Y sobre todo, una especie de mercadillo-supermercado-autoservicio al aire libre llamado *El Rastro*. Allí podrán conseguir todo el material que deseen, desde un lanzagranadas compacto hasta el software y hardware más avanzado. Sólo hay que pagarlo. Y los precios en Madriz no son precisamente de saldo...

## SI EL TIEMPO Y LA AUTORIDAD NO LO IMPIDEN...

A su regreso a casa, los PJ se ven atrapados en una emboscada por parte de una docena de individuos, vestidos con un extraño traje ajustado y brillante (traje de luces), gabardina escarlata y pelo en cresta de vivos colores. Van armados con una espada fina y muy afilada (estoque), dardos multicolor, palos y cadenas, y su grito de guerra suena algo así como <<¡¡¡EJEEEEETOOROOOOO!!!>> No creemos que les cueste demasiado a los PJ's quitárselos de encima.

Lukas, que se esconderá en cuanto empiecen a repartir galletas, les dirá a todo pasado (y nunca mejor dicho) que se trata de la tribu urbana conocida como los *Punk Toreros*. Creen ser los herederos de la recia tradición hispana, más viriles y valientes que nadie, e irritan a sus enemigos con sus particulares tácticas de hostigamiento. Si los PJ consiguen capturar vivo a uno de ellos, terminará confesando que han hecho un pacto con el Jara a

cambio de un buen puñado de billetes: exterminar al grupo de extranjeros metomentodo recién llegados a Madriz.

## **ESTA ES LA FOTO DE LA VACA QUE MATO A ANTONIO BIENVENIDA**

Si los Pj persisten en seguir adelante con la misión, Lukas les indicará que deberán buscarse aliados que los protejan de los *Punk Toreros*. Un grupo de cinco o seis de estos tipos no son un enemigo peligroso, pero por desgracia, esta tribu es una de las más numerosas en la colonia. Los enemigos tradicionales de éstos son un grupo de mutantes llamados *Tauro*, que viven en el Valle del Kas. Los *Tauro* son mutantes (o <<despertados>>, quién sabe) mezcla de hombre y toro, con cuerpo humano y cabeza (y tamaño de atributos sexuales, se dice) de toro.

El camino más directo hacia el territorio Tauro, según Lukas, son las *Kloakas*. Aparentemente, son los restos de una proto-red de comunicaciones, que debía algún tipo de sentido muy profundo para los habitantes de la localidad, ya que todas y cada una de las casas de la colonia estaban conectadas a esta red. Antes de entrar, Lukas pide silencio. El motivo es que los habitantes de la ciudad tenían por costumbre de mantener como maskota (perdón, quiero decir mascota) a una feroz raza predadora llamada *kaniches*. Sus descendientes, alterados por incontables radiaciones y residuos químicos, moran ahora en las insondables profundidades de la red.

Amigo Arquitecto, no describas abiertamente a los jugadores qué es un kaniche. Deja que piensen lo que quieran. Ya les llegará el momento de sacar sus propias conclusiones. Los Kaniches tienen básicamente la misma estructura y aspecto que sus lejanos ancestros, salvo por un pequeño detalle: miden metro y medio de ancho por casi cinco de largo. Aparte de esto, y de su pelaje sucio y deslucido, más propio de una rata mojada, no han cambiado en nada: siguen siendo carnívoros, siguen teniendo unos dientes muy afilados (que

ahora miden lo suyo) y... siguen con la mala leche de siempre.

Lukas los guía por la red con paso segurp. Primera a la izquierda, segunda a la derecha, tercer corredor... El marcha primero, y cada jugador puede oír los tranquilizadores pasos del compañero que le precede y que va después de él. ¿Cada incursor? ¿Incluso el último?

Llegados aquí, sé algo cruel. Diviértete. Haz que tus jugadores se sorteen el último puesto de la fila, y obliga al que obtenga la pajita más corta a realizar tiradas periódicas de *Instinto*. Mientras falle, no habrá problemas. Cuando acierte... escuchará un <<Slurp, slurp, ¡Yummm!>> cerca de su cogote. Si decide girarse y mirar, verá un sonriente gusano peludo de metro y medio de diámetro a un palmo de su cara. Un kaniche ¿Has visto Alien II? Pues no se hable más.

Cuando - o si - los Pj salgan de las kloakas, se encontrarán rodeados por un numeroso grupo de tauros. Lukas les explicará que no pasa nada, que sólo esperan un campeón para celebrarla pelea ritual con el líder tauro. Una tradición local de esta gente, vamos. Si el campeón del grupo iguala al menos al campeón de los tauro, éstos protegerán al grupo de los ataques de los Punk Toreros, y el grupo podrá llevar a cabo la misión. Si no, es que estos recién llegados no tienen redaños, y no podrán esperar ninguna ayuda de tan valiosos aliados.

La pelea ritual es muy sencilla, y parece ser que con ella renuevan su odio ancestral contra los Punk Toreros. Los tauro dirigen a los Pj a un callejón discreto y apartado. De entre el <<el rebaño>> de tauros, se adelanta una auténtica bestia. Doscientos kilos de músculo ( y unos cincuenta gramos de cerebro). Por lo que se ve, sólo va <<armado>> con una capa de color rojo y una de las dichas espadas afiladas. (¿No os recuerda a nada?)

A un toque de clarín, un acólito vestido de negro abre una puerta, y una masa amorfa y llena de cuernos se dirige hacia él. (Un toro hipermutante. Es que, incluso entre los toros, aún hay clases). El

tauro tira el trapo y el acero... y de un puñetazo aplasta la cabeza del bicho.

Aparecen dos nuevos acólitos de bajo, que -tras buscar un rato- cortan una oreja de los restos mortales y se la entregan al campeón. Este, con una lobuna sonrisa, recoge el trapo y la cosa esa y... se dirige hacia vosotros.

*¿Quién va a ser el valiente? Animo, que no pasa nada. Esta vieja tradición se llama en argot <<korrida de toros>>.*

Parece que es como un juego para los tauro. Como decíamos, antes era un símbolo de su esclavitud, y ahora lo han reivindicado como algo cultural. Sólo hace falta un voluntario. Si en el grupo hay alguien (N.A: En el texto original es un troll o samurai callejero) que los tenga bien puestos (los implantes, no seáis mal pensados)... ningún problema. Si sólo hay Links mariquitasas o Datas mal alimentados, qué pena (N.A: En el texto original hace referencia a los elfos dekker mariquitasas o chamanes mal alimentados).

Los tauro se tomarán muy mal que nadie acepte el desafío. Es como na tradición para medir el temple de los nuevos aliados. No importa si gana el toro o el torero. Les da igual. Pero la tradición es lo único que les queda a los desheredados. Las únicas armas permitidas son el capote y el estoque, pero nadie dijo nada de alta tecnología (N.A: El texto hace referencia a magia, la cual se podía usar en Shadowrun). Los tauro desconocen por completo ambas cosas.

## AIRES DE FIESTA

Ganen o pierdan los Pj, si tienen el valor de enfrentarse con tan extraña criatura conseguirán el aprecio de los tauro. Esto les pondrá en bandeja dos cosas:

1. Información sobre Madriz.
2. Protección contra las demás bandas.

Ya sólo deberán preocuparse del trabajito en casa de Jara.

Puede que algún cableta de los PJ intente conectarse a la Red. Correcto. Aquí, recibe ésta el nombre de TESA, y es famosa por si mescolanza de

tecnologías obsoletas, su total caos organizatorio y lo precario y peligroso de sus comunicaciones. Un cableta con mucha suerte podrá recibir un soplo sobre el robo de una CANUTA (CABeza NUClear TÁctica), que es el expeditivo método que va a emplear el grupo mercenario para destruir a Jara, la empresa, y media colonia. Un cableta con menos suerte quizá reciba alguna información sobre datos de seguridad de la sede de Kampf. Un cableta sin suerte... mejor vamos a dejarlo.

Constelación de Nodo de La Monkloa:

<https://drive.google.com/file/d/12gaHO7o755MlyugbEdolYiJNlOMJNDmh/view?usp=sharing>

- Para obtener la información el Data deberá superar un CD-16 en Software y descubrir la existencia de la CANUTA. La capacidad de destrucción es de unos 24 quilotones.
- Si falla la prueba, puede realizar una nueva prueba con un CD-14 y obtener información sobre la sede de Kampf. Mapa del búnker.  
<https://drive.google.com/file/d/1qcwKJ7I5HhJhpf3hqXv3l0ewxn8zhDei/view?usp=sharing>
- Un tercer fallo... pues eso. Nada de nada.

El Jara vive en el centro neurálgico de Kampf, un pequeño búnker fortificado, por nombre La Monkloa, controlada por cibercomandos altamente entrenados, y ubicada en el barrio de Madriz llamado la *Moraleha*. Los Pj deberán infiltrarse en ella para realizar la misión... y tener cuidado con los mercenarios mutantes.

Si los Pj se mueven por la zona, pueden recibir información muy jugosa: El Jara piensa celebrar una fiesta privada en su casa dentro de un par de días. El motivo, aparentemente, es su cumpleaños. Quinientos treinta y seis años, lustro más o menos. Puede ser una forma perfecta de infiltrarse sin que se note.

## AL FIN ME COLÉ Y EN TU FIESTA ME PLANTÉ

Anochece en Madriz, y los invitados empiezan a llegar a la *Monkloa*. El servicio de seguridad parece muy estricto. Va a ser necesaria una buena coartada

para colarse entre el nutrido ejército de gorilas que guarda la puerta. Queda a discreción del Arquitecto hasta que punto es correcto el disfraz de los Pj... o si van cantando como almejas. Un asalto frontal no parece buena idea. Pero España es un país libre.

Ahora sería un buen momento para estudiar el mapa de la *Monkloa* y preparar los detalles coreográficos de lo que viene a continuación. En líneas generales, la *Monkloa* es un búnker de acero y cemento en el que, según la tradición, perdió la vida el último gobierno corrupto que tuvo el país. Jarabo lo compró a buen precio y lo acondicionó a sus necesidades. El gran problema que tiene el búnker es su reducido espacio, y que Jarabo no cabe por las puertas, a pesar de que, como gran dragón, es bastante escuchimizado (ver sus datos en el anexo de PNJ). Por otro lado, el astuto dragón sabe que no tiene que dejarse ver mucho, y que no estará en ninguna parte tan seguro como aquí. Por ello, parte del techo del hall y del área 12 es móvil gracias a un complicado mecanismo, con lo que Jarabo puede entrar y salir volando cuando es necesario. La mayor parte del tiempo, la pasa en su cubil, dando instrucciones a sus subordinados para que actúen en su nombre o intentando ignorar a MegaCorp, cuyos intereses en Europa está perjudicando de manera ostensible.

1. **Entrada:** Una puerta impresionante y dotada de los últimos avances en seguridad: hasta tiene protección antimagia. Dos guardias están apostados detrás de ella permanentemente. (N.A: ignorar protección antimagia y cambiar por blindaje de alta densidad).
2. **Armería/almacén:** Aquí se guardan las armas del ejército privado de Jarabo, junto con los suministros no alimenticios. Siempre hay un guardia junto al terminal de ordenador, que está conectado al banco de memoria principal de Kampf. Para ser sinceros, las protecciones informáticas del sistema de Jarabo dejan bastante que desear para cualquier Data experto.

3. **Cocina:** Donde se conocerán cosas muy importantes (ver más adelante). Todo bastante normal, a excepción del horno, que parece más un crematorio que un microondas.
4. **Despensa:** Aquí se guardan los suministros alimenticios para el personal de la *Monkloa*, y que les permitirían subsistir varios meses aislados del exterior.
5. **Hall:** Zona que conduce al resto de dependencias. Aquí es donde se desarrollará la fiesta, y está adornada con un gusto pésimo, propia de la interpretación de Jarabo de lo que era una antigua <<verbena>>.
6. **Dormitorios:** Aquí es donde echan una cabezada, cuando pueden, los hombres de Jara. En los armarios están sus uniformes, algunos efectos personales, pero ninguna arma. Casi siempre hay dos o tres hombres descansando hasta que llegue su turno de vigilancia.
7. **Lavabos:** Lo usual en estos casos.
8. **Lavabos:** Lo usual en estos casos.
9. **Cuerpo de guardia:** Los vigilantes usan esta sala para comer sus <<briefings>> con los oficiales y matar el rato jugando a las cartas entre turnos y descansos. Siempre hay uno o dos vigilantes haraganeando aquí.
10. **Sala de generadores:** Un antiguo grupo electrógeno diesel provee de electricidad al búnker. Aquí también están los rectificadores de tensión y el cuadro de fuerza que dan alimentación a todos los sistemas de la *Monkloa*. El terminal instalado supervisa la seguridad y los aparatos mencionados, pero puede ser fácilmente conectado con el ordenador central o el terminal de la armería por un cableta con algo de experiencia. Los guardias no vienen mucho por aquí, ya que todo el equipo tiene al menos cuarenta y cinco años de antigüedad, y basta con mirarlo para que se estropee. Y lo menos

que les apetece a estos sufridos currantes es soportar un cabreo del Jara.

**11.Sala de reuniones:** Jarabo cierra sus negocios y celebra sus asambleas en esta sala, lujosamente decorada. Normalmente, Jara asoma la cabeza (si los reunidos son gente de confianza) por la puerta o habla por un sistema de megafonía para que nadie pueda verle si le interesa. Un guardia suele custodiar la entrada del cubil del dragón.

**12.Guarida de Jarabo:** El dragón se siente aquí como una anchoa enlatada, pero es el único sitio al que puede llamar <<hogar>> después de lo de MegaCorp. Tiene todo lo necesario para pasar el rato, y desde aquí controla las trampillas de acceso al techo: sólo él puede abrirlas y cerrarlas.

Los tauro colaborarán encantados con los Pj si éstos han salido con bien de su <<alternativa>>.

- *Zomo kolega, ¿no?* - Respuesta más elaborada que obtendrán de un tauro.

Pueden ser aliados muy valiosos para una retirada caliente, o para vigilar y mantener una entrada. Pero no va haber forma posible de meterlos disfrazados dentro del recinto de la fiesta con esa pinta. A discreción del Arquitecto, hasta un máximo de diez tauro acompañarán a los PJ a la misión, pero evitarán siempre que se les vea cerca de la entrada. Las fuerzas de protección serán siempre muy superiores, en una proporción como poco de tres a uno.

Si los Pj montan un mínimo de servicio de vigilancia alrededor de la Monkloa (ayudados por los tauro), puede que noten algo sospechoso en la furgoneta de los << pasteleros>> -que realmente son mutantes disfrazados con gorritos de Arguiñano, delantales y enormes bigotes postizos-. En primer lugar, no llevan ningún logotipo ni emblema. En segundo lugar, los pasteleros van armados hasta los dientes (aunque bien mirado, ¿quién no lleva la fusca encima hasta cuando va a ver a su abuelita?). Además, se pelean constantemente entre sí y

parecen muy nerviosos. Si un Pj consigue acercarse y pegar la oreja (prueba confrontada de subterfugio/instinto), escuchará cuchicheos tales como:

<<¿Has montado la espoleta?>>

<<Sí, tranquilo, ¡y no respire cerca del pastel!>>

Si los Pj atacan a los falsos reposteros, estos se defenderán con uñas y dientes y algo más que espátulas de cocina. Si consiguen capturar a uno vivo, éste cantará como un pajarito, descubriendo todo el pastel (valga la expresión).

Si los Pj van rondando por la puerta, un individuo bajito, vestido a lo Luis Aguilé y de aspecto untuoso (Bardini, el secretario de Jara) se dirigirá a uno de ellos (el más bajito y cebado), preguntándole si quiere participar en la fiesta. Si acepta, maravilloso. Lo conducirá -a él y sólo a él- hacia la puerta, tras la cual... le esperan tres matones enormes que se lo llevarán a la cocina, le meterán una manzana en la boca y lo dejarán atadito en una bandeja, al lado del horno. Bardini no ha mentido. El Pj va a participar en la fiesta como primer plato de Jara. A los dragones azules les gusta de vez en cuando un bocado de carne humana.

Si los Pj no se han cargado a los pasteleros éstos irrumpirán en la cocina salvando a nuestro amigo de caer en el puchero por los pelos, y encerrarán en la despensa a todo el servicio. Después, comentarán los últimos detalles del plan delante de nuestro amigo... que no puede, de momento, hacer nada por evitarlo. Si los PJ se han cargado a los cocineros, no pasan por la cocina, y nuestro amigo no puede hacer nada por liberarse. a los once y media se enciende el horno. La comida es a la una. Al menos que no se pasen con la pimienta.

Si no se percatan de los sospechosos pasteleros, tienen una segunda posibilidad de encontrarse con ellos. Si han pinchado las comunicaciones de la seguridad o algún cableta se conecta dentro del edificio, a eso de las once y media interceptarán una llamada de la guardia al jefe de seguridad, anunciando que han encontrado a los verdaderos pasteleros en el fondo del Manzanares. Este dictará una orden de busca y captura contra los pasteleros.

Estos, mientras tanto, esperan en la cocina que sean las doce para llevar el pastel. Evidentemente, la Corporación les ha mentido sobre la potencia del artefacto. Encima de pringados, tontos.

Por cierto, sería muy divertido que los Pj hayan optado por el camuflaje del <<catering>>, y no estén al corriente de las comunicaciones de los guardias....

Si los Pj consiguen capturar a uno de los pasteleros dentro del edificio, lo dicho. Cantará como una almeja. Si los Pj le explican el verdadero alcance de la bomba -unos diez kilómetros de radio-, se avendrán a colaborar con ellos, al sentirse engañados por la Corporación. Total, todos tiene la misión de cepillarse al Jara.

La fiesta se desarrolla en el hall, adornado para la ocasión. Los bancos de memoria están en los ordenadores de la sala de generadores y de la armería, y el único camino para llegar a ellos es el hall, entre todo el mundo, y vigilado por matones con cara de muy malas pulgas. Habrá que hacer algo, y rápido.

Por cierto, dicen que <<de Madriz al Cielo>>. Y puede que sea verdad si no se desactiva la bomba de los mutantes antes de las doce de la noche. Eso, o hacerse con los datos y poner pies en polvorosa antes de que sea demasiado tarde. Los mutantes han conseguido ocultar la bomba dentro del enorme pastel de cumpleaños que los directos empleados le van a ofrecer al Jara, y está previsto que éste lo corte al tocar las campanadas, provocando involuntariamente la caducidad de todos los mapas de la región. Cuidado con los tiroteos. Un balazo a destiempo en el pastel sólo servirá para precipitar las cosas.

### ¿UN FINAL FELIZ?

Este simulacro de módulo puede acabar de tres formas, pero sea como sea no hay ningún problema.

1. El Jara / los mutantes /ambos (tachase lo que no proceda) / se cepillan a los Pj, con lo que no hay problema.
2. Los Pj, descubierto el pastel (perdón por el chiste malo) deciden pasar del Jara y montar en Vallekas una empresa de seguridad privada. En Madriz se vive muy bien, Tampoco hay problema, es perfectamente legal. Además, da tema para una futura aventura, que puede titularse algo así como *La venganza de MegaCorp*.
3. Los Pj se cepillan al Jara, a unos cuantos mutantes, y posiblemente a un tercio de la población de Madriz. No hay problema. De vuelta a casita, la Corporación agradecida duplicará el pago del trabajo. Ellos sólo querían que el Jara desapareciera, ¿no?

### PERSONAJES NO JUGADORES (POR ORDEN DE APARICIÓN ANTE EL MICROFONO)

**N.A:** El módulo de la Dragón carece de las características de las armas de fuego y cuerpo a cuerpo que llevan equipadas los PNJ.

### LUKAS GONZÁLEZ

#### Citas:

*“Cuá, cuá, ¿cuál va a ser, so centurio?”*

*“Sobre todo, cuidado con meter la pata”*

*“Si lo sé, no vengo”*



### Comentario:

Como todos los huma-patos, Lukas vive una existencia a caballo entre la marginalidad y la semiaceptación social. El resto de grupos se cachondean de los huma-patos, que se vengán trabajando como confites y soplonés a sueldo del mejor postor. Es indudable que Lukas alberga buenas intenciones, pues espera el pago por su trabajo, y no una bala por la espalda cuando haya dejado de ser útil.

### ATRIBUTOS SHADOWRUN 2ed.

Constitución 2	<b>Habilidades:</b>
Rapidez 1	Nadar 2
Fuerza 2	Etiqueta (callejera) 3
Carisma 1	Infiltración (urbana) 2
Inteligencia 2	
Voluntad 2	<b>Equipo:</b>
Esencia 6	Mapa de Madriz
Reacción 2	Diccionario de inglés

### ATRIBUTOS VIEJA ESCUELA: CYBERPUNK

Fuerza 9	Inteligencia 13
Destreza 12	Sabiduría 12
Constitución 1	0 Carisma 10

#### Nivel 1

Alma: 4	Ataque: 0	Movimiento: 10
PV: 4	Instinto: +1	
Def.: 11	PowerUps: 0	

<b>Habilidades:</b>	<b>Equipo:</b>
Bajos fondos: 1	Mapa de Madriz
Comunicación: 1	Diccionario de inglés
Subterfugio: 1	
Alerta: 1	

### YPUES (Habitantes del barrio de Bilbao)

#### Citas:

“Yo no soy de Bilbao, Bilbaoes mío”  
“Como te agarre, te espiazo vivo, ridiós”  
“¡Y un jamón!”

### Comentario:

Los Ypues tienen como banda tanto futuro como un espía sordo. Si sobreviven en la calle es porque son duros y cerriles, y no por su coeficiente intelectual, algo menor que el de un cacahuete. De todas

formas, no hay que confiar en ellos: cuatro Ypues son muy capaces de deslomar a palos al más pintado que se les meta en la ceja (ya que sólo tienen una, de oreja a oreja),

### ATRIBUTOS SHADOWRUN 2ed.

Constitución 4	<b>Habilidades:</b>
Rapidez 2	Levantar pesas (piedras) 2
Fuerza 4	Porras 3
Carisma 2	Infiltración (rural) 2
Inteligencia 2	
Voluntad 3	<b>Equipo:</b>
Esencia 3	Boina negra
Reacción 4	Garrote del siete

### ATRIBUTOS VIEJA ESCUELA: CYBERPUNK

Fuerza 16	Inteligencia 9
Destreza 10	Sabiduría 9
Constitución 18	Carisma 8

#### Nivel 1

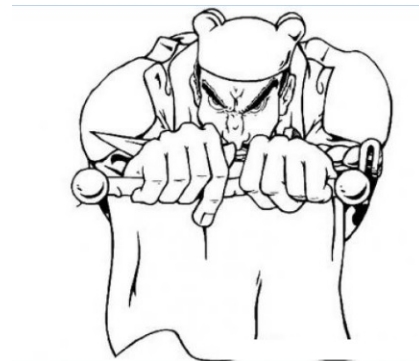
Alma: 3	Ataque: +1	Movimiento: 10
PV: 13	Instinto: 0	
Def.: 12	PowerUps: 0	

<b>Habilidades:</b>	<b>Equipo:</b>
Bajos fondos: 1	Garrote del siete / Dñ 1d6
Acciones ilícitas: 1	Boina negra
Subterfugio: 1	<b>Ciberimplante:</b>
Alerta: 1	Esqueleto sintético
<b>Tara:</b> Falta de empatía	

### PUNK TORERO

#### Cita:

“Islero, joputa, por cargarse a Manolete”  
“Mejor que salgamos por chicuelinas, que el andoba éste anda descarado de pitones.”  
“Dos verónicas más, y entramos a matar”





### Comentario:

Eternos perdedores de la jungla de asfalto, los punk toreros hacen una explosiva mezcla de españolismo cañí con ideología postnuclear y un punto de conservadurismo "kistch". Aunque ellos presumen de gallardía y masculinidad, sus enemigos les tachan de todo lo contrario por su curiosa vestimenta y su maldita manía de prolongar la agonía del enemigo que cae en sus manos. Sólo su gran número les hace temibles en Madriz. Se admiten apuestas para saber cuál es su grupo musical favorito.

### ATRIBUTOS SHADOWRUN 2ed.

Constitución 3	<b>Habilidades:</b>
Rapidez 3	Etiqueta (tribal) 2
Fuerza 3	Armas cortantes 2
Carisma 4	Porras 1
Inteligencia 3	Combate sin armas 2
Voluntad 4	Pistolas 1
Esencia 6	<b>Equipo:</b>
Reacción 3	Estoque Cadena/porra
	Montera

### ATRIBUTOS VIEJA ESCUELA: CYBERPUNK

Fuerza 12	Inteligencia 9
Destreza 16	Sabiduría 9
Constitución 12	Carisma 14

#### Nivel 1

Alma: 4	Ataque: +1	Movimiento: 10
PV: 7	Instinto: 0	
Def.: 12	PowerUps: 0	

#### Habilidades:

Bajos fondos: 1
Acciones ilícitas: 1
Subterfugio: 1
Alerta: 1

#### Equipo:

Estoque / Dñ 1d6  
Cadena/porra / Dñ 1d6 o 1d4  
Montera

### TAUROS

#### Cita:

"Este tío está más muerto que un monosabio"

"Le metí un puyazo, que para él ya no habrá ni pitos ni palmas"

"Voy a cortarte algo más que las orejas, mamón..."



### Comentario:

Suponemos que Teseo se habría cagado de miedo si hubiese tenido que vérselas con un grupito de tauros. Fuertes, testarudos y temerarios, nunca rehuyen el combate, y se valen tanto de sus puños y cuernos como de sus armas para imponer su ley en el Valle del Kas.

### ATRIBUTOS SHADOWRUN 2ed.

Constitución 5	<b>Habilidades:</b>
Rapidez 3	Combate sin armas 4
Fuerza 4	Arma cortantes 3
Carisma 2	Etiqueta (tribal) 2
Inteligencia 3	<b>Equipo:</b>
Voluntad 4	Estoque
Escancie 6	Palos
Reacción 2	Cornada (3L)

### ATRIBUTOS VIEJA ESCUELA: CYBERPUNK

Fuerza 18	Inteligencia 8
Destreza 13	Sabiduría 9
Constitución 18	Carisma 10

#### Nivel 1

Alma: 4	Ataque: +2	Movimiento: 10
PV: 11	Instinto: 0	
Def.: 11	PowerUps: 0	

**Habilidades:**

Bajos fondos: 1  
Acciones ilícitas: 1  
Subterfugio: 1  
Alerta: 1

**Equipo:**

Estoque / Dñ 1d6  
Palo / Dñ 1d4

**KANICHE****Comentario:**

Justo lo descrito en el módulo: un caniche faldero, pero ampliado quince veces y con hambre atrasada.

**ATRIBUTOS SHADOWRUN 2ed.**

Constitución 3 **Arma natural:** 5G  
Rapidez 3  
Fuerza 2  
Carisma -  
Inteligencia 1  
Voluntad 1  
Escencia 5  
Reacción 2

**ATRIBUTOS VIEJA ESCUELA: CYBERPUNK**

Fuerza 16 Inteligencia 2  
Destreza 16 Sabiduría 2  
Constitución 14 Carisma 3

**Nivel 1**

Alma: 4 Ataque: +1 Movimiento: 10  
PV: 7 Instinto: +1  
Def.: 14 PowerUps: 0

**Arma natural:**

Mordisco 1d6

**TORO HIPERMUTANTE****Comentario:**

Descendientes de los experimentos genéticos de finales de los años noventa con el ganado vacuno, si Picasso hubiera tenido que tratarlos, se hubiera limitado a copiar del natural. Unen a su tremenda brutalidad el mal genio propio de los toros de lidia.

**ATRIBUTOS SHADOWRUN 2ed.**

Constitución 5  
Rapidez 2  
Fuerza 4  
Carisma -  
Inteligencia 0  
Voluntad 1  
Escencia 6  
Reacción 5

**Arma natural:**

4L, +1 alcance

**ATRIBUTOS VIEJA ESCUELA: CYBERPUNK**

Fuerza 16 Inteligencia 1  
Destreza 12 Sabiduría 3  
Constitución 18 Carisma -

**Nivel 2**

Alma: 4 Ataque: +1 Movimiento: 10  
PV: 22 Instinto: 0  
Def.: 12 PowerUps: 0

**Arma natural:**

Cornada / Dñ 1d8

**GUARDIAS DE SEGURIDAD DE JARABO****Citas:**

“Yo sólo vengo a cumplir, eso, que conste”

“No me vine yo de Badajoz para aguantar a unos cagamandurrias como vosotros”

“A ver, ¿dónde tiene el pase listillo?”

**Comentario:**

La guardia de Jarabo es un curioso batiburrillo de desertores del arado, ejecutivos venidos a menos y Rambos de pasillo que están en esto por la pasta. Si se les acogota mucho, olvidan pronto su mercenaria lealtad hacia su draconiano amo.

**ATRIBUTOS SHADOWRUN 2ed.**

Constitución 4  
Rapidez 3

**Habilidades:**

Etiqueta (Kampf S.A) 2

Fuerza 4	Armas de fuego 3
Carisma 2	Interrogatorio 2
Inteligencia 2	Combate sin armas 3
Voluntad 2	<b>Equipo:</b>
Esencia 6	Fichetti Security 500
Reacción 2	Heckler & Koch HK227
	Intercomunicador

#### ATRIBUTOS VIEJA ESCUELA: CYBERPUNK

Fuerza 13	Inteligencia 10
Destreza 13	Sabiduría 10
Constitución 16	Carisma 12

**Nivel 2**

Alma: 4	Ataque: +1	Movimiento: 10
PV: 18	Instinto: +1	
Def.: 13	PowerUps: 0	

#### Habilidades: Equipo:

Bajos fondos: 1  
Comunicación: 1  
Hardware: 1  
Alerta: 1

#### Equipo:

Ropa blindada (Def.: 12)  
Pistola / Dñ 1d6/ Alc. 30 / Cargador 15  
Subfusil / Dñ 1d6 - 3d4 - 5d4 / Alc.50 / Cargador 25  
Intercomunicador

#### TERRORISTAS MUTANTES

##### Cita:

“ Que se mueran los feos”  
“ Mutante lo será tu cochino padre, si es que lo conoces”  
“¡Abajo los de arriba!”

##### Comentario:

Cójase a un grupo de niños de parvulario, irrádiense para convertirlos en seres repugnantes, ármeseles hasta los dientes y extírpeseles el cerebro. Con esta receta, tendremos algo muy parecido a esta abigarrada pandilla de mutantes locos de atar.

#### ATRIBUTOS SHADOWRUN 2ed.

Constitución 3	<b>Habilidades:</b>
Rapidez 3	Subfusiles 2
Fuerza 2	Explosivos plásticos 1

Carisma 1	Táctica militar 0
Inteligencia 2	Jeet Kune Do 1
Voluntad 2	<b>Equipo:</b>
Esencia 6	Uzi III
Reacción 2	Fotos de Yarruti
	Chapa promutante

#### ARIBUTOS VIEJA ESCUELA: CYBERPUNK

Fuerza 12	Inteligencia 8
Destreza 13	Sabiduría 9
Constitución 13	Carisma 9

**Nivel 1**

Alma: 4	Ataque: 0	Movimiento: 10
PV: 7	Instinto: 0	
Def.: 17	PowerUps: 0	

#### Habilidades:

Bajos fondos: 1  
Subterfugio: 1  
Hardware: 1  
Alerta: 1

#### Equipo:

Chalecos antibalas (Def.: 14)  
Subfusil / Dñ 1d6 - 3d4 - 5d4 / Alc.50 / Cargador 25  
Chapa promutante

#### JARABO (Dragón azul)

##### Citas:

“Los americanos son como las hamburguesas: todo porquería”  
“No te permito que me hables en ese tono, rajado proletario”  
“Seré azul y escamoso, pero las hembras se me rifan”

##### Comentario:

Jarabo es un dragón azul hispano, enclenque pero muy avisado y con un fino olfato para los negocios. MegaCorp apreció mucho sus servicios en Europa mientras estuvo con ellos, pero no pueden sufrir su traición. El tono chulesco del dragón sólo ha servido para empeorar la situación. A Jarabo le suele perder su terrible temperamento de divo, su enorme apetito o sus narcisistas ganas de figurar.

### **ATRIBUTOS SHADOWRUN 2ed.**

Constitución 9	<b>Poderes:</b>
Rapidez 15	Visión en luz tenue 4
Fuerza 20	Anatomía blindada 2
Carisma 3	Aliento pernicioso 4
Inteligencia 3	
Voluntad 8	<b>Ataques:</b>
Esencia 10	10 M, +2 Alcance
Reacción 4	

### **ARIBUTOS VIEJA ESCUELA: CYBERPUNK**

Fuerza 24	Inteligencia 18
Destreza 16	Sabiduría 19
Constitución 24	Carisma 12

#### **Nivel 5**

Alma: 4	taque: +4
Movimiento: 10 / 25 (volando)	
PV: 75	Instinto: +5
Def.: 17	PowerUps: 0

#### **Habilidades:**

Bajos fondos: 1
Acciones ilícitas: 2
Hardware: 1
Alerta: 2
Comunicación: 3