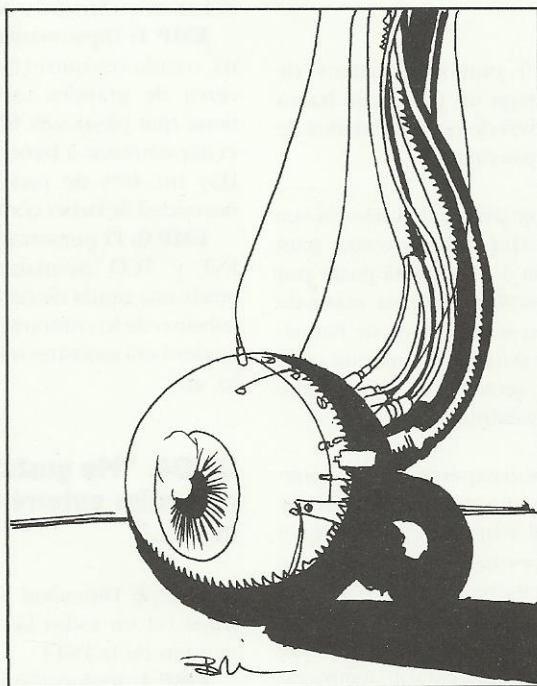


# Ayuda

por **Marcelo Schiaffini**  
Ilustraciones de **Javier Briz**



## REGLAS OPCIONALES PARA CIBERPSICOSIS

Si tus personajes no hacen más que instalarse ciberimplantes y les dan igual las posibles consecuencias que esto pueda tener, aquí te ofrecemos un buen puñado de ideas para reflejar los efectos secundarios que todo abuso conlleva.

# Cyberpunk

## Paseando por el filo de una navaja

“Aquel día llegué tarde a casa. La puerta del apartamento estaba entreabierta, mal asunto. Saqué lentamente la Sternmeyer-35 y entré tratando de no hacer ruido. Se me pusieron los pelos de punta, la habitación estaba bañada en sangre, paredes, muebles, todo apestaba a muerte. En el suelo yacía el cuerpo descuartizado de un hombre con restos de un uniforme de la compañía telefónica. Giré como un rayo con la pistola en alto cuando oí el ruido, y entonces la vi...”

“Mi novia estaba sentada en el suelo en medio de un charco de sangre, con la mirada perdida en el vacío y sus Destripadores ensangrentados todavía extraídos. Empezó a murmurar, como si hablara con alguien invisible: ‘Tuve que hacerlo, quería reparar el teléfono... Nadie puede tocar mi teléfono si yo no quiero...’

“¡Mierda! ¿Qué voy a hacer ahora con el cadáver? Entonces encontré la solución: lo vendí...”

—Dogai Rola, detective privado en Night City

De la misma forma que la pérdida de Humanidad al instalarse ciberequipo es distinta de una persona a otra, la ciberpsicosis afecta de forma particular a cada personaje.

No todos los casos de ciberpsicosis tienen que acabar con la venta del cuerpo del técnico de la compañía telefónica. En muchos casos, la mayoría, se puede seguir jugando con un personaje que ha pasado la línea de la ciberpsicosis, con el aliciente que da la dificultad de usar un personaje con algún tipo de locura...

## Cuando el río suena agua lleva

Cada vez que un personaje se instala cibernética en una clínica debidamente legalizada la dirección de dicho centro debe pasar un informe del estado del paciente al departamento C-SWAT de la policía. El informe no debe especificar el ciberequipo que ha sido instalado en el paciente —esto sería un atentado contra la intimidad—, sino sólo su estado general de Empatía (EMP).

El departamento C-SWAT lleva un control exhaustivo del Índice de Humanidad de todos los ciudadanos que han pasado por clínicas legalizadas, así como un control relativo sobre las clínicas ilegales a través de informadores y sensores ocultos.





Cuando la EMP de un personaje llegue a 3, recibirá una visita de los chicos del C-SWAT en la que le aconsejarán, por su propio bien, que se convierta en un cibernético registrado y asista semanalmente a la consulta de un ciberpsicólogo (ganando 2 puntos de Humanidad por semana hasta llegar a su nivel de EMP original). Además el personaje debe aceptar que médicos del C-SWAT instalen en su cuerpo un transmisor para conocer en todo momento su paradero (por si acaso).

## Humanidad bajo cero...

Además de las pérdidas de Empatía producidas por la instalación de ciberequipo se puede perder Humanidad a causa de intervenciones quirúrgicas de importancia.

Cada vez que un personaje reciba una herida Mortal y sobreviva perderá 0,5 puntos de Humanidad a causa de la gravedad de la operación (esto es opcional y depende del árbitro). Con esta regla se consigue que el personaje no pueda controlar del todo su nivel de Humanidad y que dependa en parte de factores externos. Si el personaje muere y es resucitado, la pérdida de Humanidad será de 1 punto (no confundir Humanidad con Empatía).

Todos los puntos de la siguiente tabla de ciberpsicosis se basan en estadios progresivos de la enfermedad. El personaje empezará a sentir los primeros síntomas cuando su Empatía llegue a 2 e ira empeorando cada vez que pierda un punto de EMP (por

supuesto, la Empatía puede alcanzar niveles negativos). Tres reglas adicionales:

— Cualquier personaje cuyas características personales (obtenidas en la tabla de Motivaciones o elegidas por el jugador) impliquen agresividad, venganza, conducta antisocial, etc. tendrá un modificador de +15 a la dificultad al tirar en la tabla de ciberpsicosis.

— Por cada 10 puntos negativos de Humanidad que tenga un personaje habrá un 10% (acumulativo) de probabilidades de convertirse en un psicópata.

— Si un personaje pierde de una sola vez tantos puntos de Humanidad como para cambiar de Empatía 3 a 0 deberá pasar por todas las fases descritas para su clase de ciberpsicosis (como si la pérdida de Humanidad hubiera sido paulatina), aunque cada fase sólo dure una semana (el master tiene siempre la última palabra).

Si los jugadores son experimentados, puede ser un reto muy interesante y divertido, para ellos y para el árbitro, dejar que sigan controlando sus personajes aún después de haber entrado en ciberpsicosis.

**Aclaración:** Las pérdidas de puntos de características y habilidades son recuperables una vez curada la enfermedad, a menos que se especifique que la pérdida es permanente.

Ya sólo queda hacer una tirada de 1D100 en la siguiente tabla de ciberpsicosis...

## ¡Ciberpsicosis!

### 01-02. "Creo que necesito una copa"

**EMP 2:** Después de acabar un combate o situación de tensión el personaje debe pasar una tirada de FRI de 10+ para evitar entrar en el bar más cercano a tomar varias copas.

**EMP 1:** Dipsomanía. Una vez por semana, o cada vez que el personaje se encuentre cerca de grandes cantidades de alcohol, tiene que pasar una tirada de FRI 15+ para evitar empezar a beber hasta caer redondo. Hay un 40% de probabilidades de que la necesidad de beber continúe al día siguiente.

**EMP 0:** El personaje pierde un punto de INT y TCO permanentes. Además debe pasar una tirada diaria de FRI 20+ para estar sobrio o de lo contrario sufrirá delirios en los cuales verá monstruos que vienen a devorarlo, etc.

### 03-04. "Me gustaría saber dónde demonios enterré la maldita mina..."

**EMP 2:** Dificultad a la hora de recordar datos (-1 en todas las habilidades que dependen de la INT).

**EMP 1:** Reducción drástica de la memoria, el personaje pierde 1-2 puntos de INT permanentes. Al jugador no se le permitirá tomar notas durante las aventuras.

**EMP 0:** Amnesia. El sujeto se despierta un día sin saber quién es, no recuerda su identidad, no reconoce a familiares, amigos, o enemigos, y no recuerda tampoco hechos de su pasado...¡KA-BOUMM!!

### 05-06. "¡Eh!, ¿qué ha sido eso?"

**EMP 2:** El personaje entra en un estado de angustia y desasosiego que le impulsa a hacerse adicto al tabaco, la cafeína o al *Smash*.

**EMP 1:** Vive en un estado de ansiedad y sobresalto continuo, atemorizado por cualquier cosa. Pierde 1D3 puntos de Advertir, -1 a las habilidades de FRI.

**EMP 0:** El personaje es presa del pánico en cualquier situación de tensión, con parálisis, gritos histéricos y huídas despavoridas hasta el fin del mundo si fuera necesario, -1D3 FRI.

### 07-08. "¡Pues claro que he entendido el plan!"

**EMP 2:** Pequeños lapsus en los cuales se queda en blanco, -1 a las habilidades de





INT.

**EMP 1:** El personaje está ido, habla solo, y tiene diariamente repentinos ataques de cólera si no pasa una tirada de INT 10+. Cada vez que quiera usar una habilidad que dependa de la Inteligencia debe pasar previamente una tirada de INT 10+.

**EMP 0:** Catatonia. El personaje se pasa todo el día mirando al infinito, desconectado del mundo.

### 09-10. "¡Otra ronda, posadero!"

**EMP 2:** Empieza obsesionado por leer libros sobre una determinada época histórica y gasta sus horas de entrenamiento en aumentar las habilidades de Historia y "Especialista en la época X".

**EMP 1:** Se desconecta de la vida moderna. Cree que vive en su mundo histórico y sólo entrena las habilidades que tengan relación con esa etapa (en el caso de la Edad Media, por ejemplo, Espada, Montar a Caballo, etc.).

**EMP 0:** Viste y se comporta de acuerdo con su época. No utilizará ningún objeto a menos que tenga relación con su mundo (como ballestas y espadas).

### 11-12. "¡Adiós mundo cruel...¡bang!"

**EMP 2:** El personaje debe pasar diariamente una Tirada de Salvación contra Aturdimiento con penalización -2 para no sufrir un desmayo durante 1D3 horas.

**EMP 1:** Los desmayos pasan a ser una vez por semana, pero entra en un estado depresivo que le produce una penalización de -3 a todas las acciones.

**EMP 0:** Depresión profunda. El personaje debe pasar mensualmente una tirada de FRI 10+ para no suicidarse.

### 13-14. "Gugu-tata"

**EMP 2:** Miedo irracional. Una vez por semana el personaje debe evitar ataques de terror, que lo dejarán paralizado durante 3D6 minutos, haciendo una tirada de FRI 10+.

**EMP 1:** Idiotéz. -1D4 en todas las habilidades de INT (permanente).

**EMP 0:** Demencia precoz. Pierde 2D3 puntos de INT permanentes.

### 15-16. "¿Quién estoy, dónde soy?"

**EMP 2:** El personaje desarrolla una doble personalidad. Cada vez que se enfrente a una situación de tensión se hará una tirada para

decidir cuál de las dos personalidades prevalece.

**EMP 1:** Desarrolla 1D4-1 personalidades más de las que tiene..

**EMP 0:** Otras 1D4-1 personalidades.

### 17-18. "¡Vamos a moriir!"

**EMP 2:** Todos los días el personaje debe pasar una Tirada de Salvación contra Aturdimiento con penalización -2 para no desmayarse durante 1D20 minutos.

**EMP 1:** Depresión. Pierde 1D3 FRI.

**EMP 0:** Crisis nerviosas, ansiedad. El personaje se hace adicto a los tranquilizantes.

### 19-20. "Otra dosis quiero"

**EMP 2:** El personaje se hace adicto a una droga.

**EMP 1:** Una adicción más.

**EMP 0:** Otra adicción.

### 21-22. "Me están observando, lo presiento"

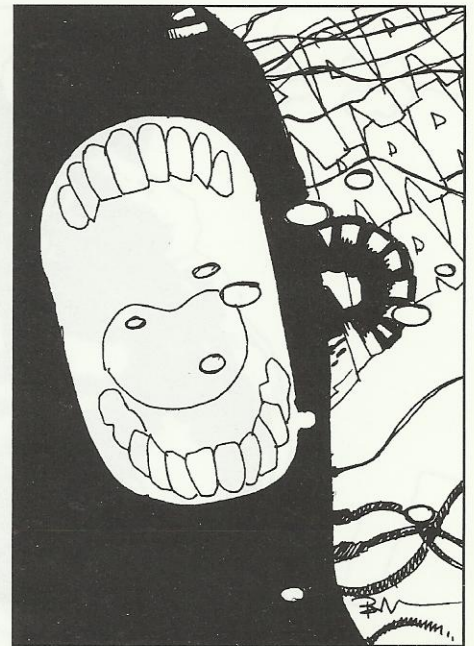
**EMP 2:** El personaje está convencido de que "ellos" están confabulados en su contra, le espían, se rien de él, le roban, etc. Todo el mundo está involucrado en el complot. Se hace instalar ciberequipo para detectar micrófonos, radares, etc.

**EMP 1:** No sólo le vigilan sino que quieren matarle. Gastará su dinero en cerraduras, medidas de seguridad, armaduras, armas, etc. y prestará máxima atención a la posibilidad de que lo quieran envenenar.

**EMP 0:** No confía ni en sus mejores amigos e incluso hará todo lo posible para "acabar con ellos antes de que ellos acaben conmigo".

### 23-24. "¡Ciberequipo-sí!"

A partir del momento en que su EMP llegue a 2 el personaje despreciará la carne



en favor del metal. Hará todo lo posible para conseguir más y más ciberequipo sin importar lo que tenga que hacer para conseguirlo.

### 25-26. "¡Ciberequipo-no!"

El personaje reniega del ciberequipo y se quitará todos los implantes que pueda, pero sólo recuperará la mitad de sus puntos de Humanidad perdidos.

### 27-28. "¡A por elloos!"

Está convencido de que el ciberequipo le hace invencible e inmortal. Nada puede hacerle daño (a ver si es verdad).

### 29-30. "Yo siempre tengo razón"

El personaje cree que es infalible, el más alto, guapo, fuerte, ágil, inteligente, etc. Se presentará voluntario para todas las misiones difíciles porque está convencido de que triunfará. Cuando tome una decisión no la

#### Tabla de fobias

- |                          |                      |                   |
|--------------------------|----------------------|-------------------|
| 1. Alturas               | 1. Software sabotado | 1. Velocidad      |
| 2. Personas              | 2. Bandas callejeras | 2. Armas de fuego |
| 3. Multitudes            | 3. Animales          | 3. Muerte         |
| 4. Oscuridad             | 4. Sol               | 4. Médicos        |
| 5. Espacios cerrados     | 5. Agua              | 5. Ascensores     |
| 6. Ciberequipo escondido | 6. Fuego             | 6. Dinero         |
| 7. Espacios abiertos     | 7. Sexo opuesto      | 7. Autoridad      |
| 8. Gérmenes              | 8. Tecnología        | 8. Vehículos      |







cambiará (evidentemente no pudo equivocarse cuando la tomó) y se enfadará mucho cuando alguien le contradiga.

## 31-32. Hiperactividad

**EMP 2:** Entra en un estado de hiperactividad en el que no descansa, no duerme, y casi no ingiere alimentos, -1D3 a la habilidad de Resistencia.

**EMP 1:** El cansancio le impide coordinar movimientos y pensamientos, -3 a todas las tiradas. Adicto a los barbitúricos.

**EMP 0:** El agotamiento afecta a su salud física, -1D3 TCO permanente.

## 33-34. Fobias

**EMP 2:** Adquiere una fobia (ver tabla) que le provoca petrificación en un 80% de los casos.

**EMP 1:** Una segunda fobia.

**EMP 0:** Una tercera fobia.

## 35-36. "¿Obsesionado yo?" (mientras se lleva el saco de dormir a un sex shop)

**EMP 2:** El personaje se obsesiona con un tema en particular (ver tabla de obsesiones) y gasta su dinero y sus horas libres en esa

afición.

**EMP 1:** Se obsesiona con otro tema, aunque no sea consecuente con el primero, y mantiene la anterior obsesión.

**EMP 0:** Otra obsesión.

## 37-38. Radicalismo radical

**EMP 2:** Se obsesiona por un tema, como en el caso anterior, pero se vuelve intransigente y radical con respecto al tema en cuestión.

**EMP 1:** Su radicalismo le lleva a realizar actos terroristas relacionados con esa obsesión.

## 39-40. "¿Alguien tiene fuego?"

Se convierte en pirómano. Usa granadas incendiarias, lanzallamas, etc. Le gusta ver cómo arden las casas, los coches, la gente...

## 41-42. "¿Me salvaré, doctor?"

**EMP 2:** El personaje es hipocondríaco, va todos los días al médico con nuevos síntomas, gasta su dinero en equipos médicos que ni siquiera sabe utilizar. Gasta sus horas de entrenamiento en aprender primeros auxilios y cosas por el estilo.

**EMP 1:** Miedo a la muerte. Una vez que

se ha convencido de que no está enfermo empieza el temor a sufrir accidentes, a morir en combate, etc. (poco recomendable como compañero de armas).

**EMP 0:** Empieza a obsesionarse con la inmortalidad, gasta cantidades desorbitadas en panaceas universales, clonación, etc. (no importa lo que haya que hacer para conseguir el dinero, el chico quiere vivir eternamente).

## 43-44. "¡Y tú qué miras!"

**EMP 2:** Crece en él la agresividad. Todas las semanas debe pasar una tirada de FRI 10+ para no organizar alguna pelea.

**EMP 1:** Aumenta la frecuencia de las peleas. Todos los días debe pasar una tirada de FRI 15+ para no pelearse por cualquier razón sin importancia.

**EMP 0:** Una vez por semana tiene una crisis psicótica y ataca a todos los que tenga a su alrededor.

(En todos estos casos serán siempre peleas cuerpo a cuerpo).

## 45-46. Psi

**EMP 2:** Adquiere poderes psiónicos, como telekinesis, teleportación, clarividencia, etc., y desarrolla una aversión hacia el ciberequipo que le hace quitarse todos los implantes (sólo recupera la mitad de sus puntos de Humanidad). Las reglas sobre poderes psiónicos pueden adaptarse de otros juegos como *Traveller* y *Advanced Dungeons & Dragons*, o encontrarse en el número 47 de la revista americana *Challenge*.

## 47-48. Degeneración nerviosa.

**EMP 2:** Sufre temblores en las manos por las mañanas (-2 a los Reflejos durante toda la mañana).

**EMP 1:** Degeneración nerviosa, -1D4 puntos de REF permanentes.

**EMP 0:** Fase terminal. Todos los meses debe pasar una Tirada de Salvación contra Aturdimiento con penalización -1 para evitar la muerte.

## 49-50. IA.

**EMP 2:** El ciberequipo empieza a funcionar de forma extraña. Todos los días debe pasar una tirada de TEC 10+ para que no falle alguno de sus implantes.

**EMP 1:** Siente unos deseos imperiosos de abandonar su condición de Ser Humano y convertirse en Máquina. Empieza a llenarse de ciberequipo sin importarle las conse-





cuencias.

**EMP 0:** A partir de este punto el ciberequipo empieza a funcionar de forma independiente y desarrolla una Inteligencia Artificial con personalidad propia (ver capítulo de Netrunning en el libro de reglas de *Cyberpunk* y elegir una de las personalidades para la IA).

Aunque su nivel de Empatía entre en números negativos, no se convertirá en un psicópata (entre otras cosas porque ya ha dejado de ser humano). Gana 2D3 puntos de INT permanentes.

### 51-52. "A mí que me registren"

**EMP 2:** Mentiroso patológico. Mentirá continuamente y además estará convencido de que lo que dice es la pura y única verdad que existe.

**EMP 1:** Cleptómano. Sentirá la necesidad imperiosa de robar cosas, no por su valor, sino sólo por el hecho de robarlas, y además no tomará precauciones para evitar ser cogido "in fraganti"; no es un acto puramente consciente sino un impulso repentino que no espera en absoluto. Y por supuesto seguirá mintiendo.

**EMP 0:** Sentirá un impulso irrefrenable que le llevará a traicionar a todos sus familiares, amigos, socios, conocidos, etc.

### 53-56. "Qué malito estoy"

**Fase 1:** Contrae una enfermedad desconocida con una gran capacidad de mutación, y cuyos síntomas son pérdida de peso, dolor muscular, cansancio, fiebre alta y caída del cabello, -1D3 TCO permanentes.

Durante esta fase la enfermedad puede ser diagnosticada como paludismo, tétanos, o cualquier otra cosa y las probabilidades de curación son casi nulas (30+). La duración de esta fase es aproximadamente de "muchos meses", durante los cuales el enfermo se somete a todo tipo de tratamientos, exploraciones y análisis que, si son erróneos, pueden causarle más daños.

**Fase 2:** Los síntomas de esta fase son incontinencia de orina y heces, pústulas, pérdida de sensibilidad en los dedos, y dolores articulares, -1D3 REF y ATR permanentes.

Durante esta fase la enfermedad puede ser confundida con disentería, tifus, cólera, lepra y/o fiebres reumáticas. Las posibilidades de curación durante esta fase son muy, muy nulas (35+), y la duración (teniendo en cuenta que los médicos lo han desahuciado) es de 4 semanas.

**Fase 3:** El personaje fallece entre vómitos de sangre (qué asco). Después del fallecimiento se le da el nombre del personaje a

este síndrome desconocido.

### 57-58. "¿Que cómo me llamo?, ¡Napoleon Bonaparte!"

Se cree que es un personaje famoso y va por ahí dando órdenes a subordinados imaginarios y reaccionando con hostilidad contra los que no le reconocen como tal personaje.

### 59-60. "Elefantes voladores posándose sobre las margaritas"

**EMP 2:** El personaje sufre alucinaciones una vez por semana.

**EMP 1:** Una vez al día.

**EMP 0:** A todas horas.

### 61-62. "Historia de O", version ciberpsicótica.

Entra en una espiral de sadomasoquismo que se divide en cuatro períodos de tres días cada uno. Durante el primer período siente la necesidad de dominar a otros e infligirles daño. Después sobreviene un segundo período de estabilidad y un tercero en el que siente la necesidad de recibir castigos, para acabar con otro período de tres días de estabilidad y vuelta a empezar. Durante los períodos de sadismo y masoquismo no distingue entre amigos o enemigos; sólo se deja llevar por sus impulsos.

### 63-64. Dolor, mucho dolor

**EMP 2:** Una vez por semana sufrirá terribles dolores que le dejarán paralizado a menos que pase una Tirada de Salvación contra Aturdimiento con penalización -2.

**EMP 1:** Los dolores se hacen diarios y la penalización para las Tiradas de Salva-

ción es de -4.

**EMP 0:** Ya no sufre dolores agudos pero pierde un punto de vida al mes de forma permanente.

### 65-66. Delirios místicos

Entra a profesar una religión o filosofía, o ingresa en una secta o culto.

### 67-68. "Qué jaqueca mas tonta"

**EMP 2:** Dolores de cabeza que le dan una penalización de -5 a todas las acciones.

**EMP 1:** Cesan los dolores, pero empieza a tener dificultades para hablar, -1D3 permanentes a las habilidades de Empatía.

**EMP 0:** Derrame cerebral. Medio cuerpo paralizado, cojea o debe usar silla de ruedas, -1D4 permanentes a los REF y MOV.

### 69-70. Daño cerebral

**EMP 2:** Debe pasar una tirada semanal de TCO 10+ para no sufrir un ataque epiléptico.

**EMP 1:** Ídem, pero cada vez que sufra un ataque tiene un 10% (no acumulativo) de perder un punto de INT permanente.

**EMP 0:** La tirada de TCO se hace más difícil (15+), y la probabilidad de perder un punto de INT sube a un 20%.

### 71-72. "Eso lo soluciona una aspirina"

**EMP 2:** Dolores de cabeza que le dan una penalización de -5 a todas las acciones.

**EMP 1:** Los dolores continúan y pierde además un punto permanente en 2D3 habilidades.

**EMP 0:** Los dolores se hacen insoportables (penalización -10 a todas las acciones) a menos que pase una tirada de TCO 15+. De todas formas pierde 1D3 puntos permanentes en 2D6

### Tabla de obsesiones

1. Sexo	1. Derrochar	1. Negocios
2. Fama	2. Pelear	2. Conocimientos
3. Juego	3. Racismo	3. Netrunning
4. Música	4. Relaciones sociales	4. Armas
5. Política	5. Poder	5. Coches
6. Esoterismo	6. Honor	6. Motos
7. Amor	7. Trabajo	7. Volar
8. Dinero	8. Naturaleza	8. Navegar
9. Espacio	9. Atractivo personal	9. Arte
10. Tecnología	10. Deporte	10. Gastronomía





habilidades.

## 73-74. "Ojo de halcón"

**EMP 2:** Visión doble, -1 punto a todas las habilidades que impliquen predominantemente el uso de la vista.

**EMP 1:** Pérdida de definición, -3 puntos a todas y cada una de las habilidades que impliquen predominantemente el uso de la vista.

**EMP 0:** Ceguera producida por daño cerebral.

## 75-76. "Pero qué hartito estoy de todo"

**EMP 2:** Pérdida de interés por el trabajo y las relaciones con sus compañeros; descuida sus obligaciones y no presta atención a lo que tiene que hacer, -1 a todas las habilidades de su profesión.

**EMP 1:** Se obsesiona con la idea de cambiar de trabajo y dejar atrás la rutina diaria -3 a todas las habilidades de su profesión.

**EMP 0:** Cambia de profesión (elegir una al azar).

(Cada vez que alcance la siguiente fase las pérdidas sufridas en la fase anterior se

harán permanentes).

## 77-78. "Un pasado oscuro y un futuro peor aún"

**EMP 2:** Psicópata. Mata a la menor provocación.

**EMP 1:** Asesina por placer y de manera indiscriminada, a ser posible todas las semanas.

**EMP 0:** En un momento de lucidez se da cuenta del estado en que se encuentra y se somete voluntariamente a un tratamiento de rehabilitación, para después dedicar el resto de su vida a eliminar o capturar ciberpsicóticos (menudo trabajo).

## 79-80. Lunático

Durante los días de luna nueva se encuentra en un estado melancólico, pero cuando llega la luna llena sale a matar gente. A la mañana siguiente no recuerda nada.

## 81-82. Asesino en serie

**EMP 2:** Sustituye paulatinamente cualquier placer sexual por el placer de provocar daño. Empieza matando animales y dando palizas a diestro y siniestro.

**EMP 1:** Necesita matar al menos una vez por semana, pero siempre siguiendo el mismo patrón.

## 83-84. Anibal...

**EMP 2:** Siente la necesidad de comer carne cruda... aun en los mejores restaurantes.

**EMP 1:** ...el Canibal

## 85-86. "Pero si yo no he sido"

**EMP 2:** El personaje asesina al menos a una persona por semana pero no tiene consciencia de ello; olvida todo lo relacionado con los asesinatos.

**EMP 1:** De vez en cuando sueña con imágenes horribles de gente mutilada, etc. (sus crímenes).

**EMP 0:** Toma consciencia de sus actos y se entrega al C-SWAT.

## 87-00. Ciberpsicosis clásica

El personaje odia a la humanidad y quiere eliminar cuanto más gente mejor. Las personas son blandas y amorfas, débiles, no como él: fuerte, metálico, duro. Le gusta ver como esas cosas blandas y amorfas lloran y tiem-



# Y DENTRO DE POCO TAMBIÉN ESTAREMOS

## EN:

**PZA. SANTA MARIA  
SOLEDAD TORRES  
ACOSTA, 2**

