

# La Bolsa

## o la Vida

A Y U D A

CyberPunk

sus cincuenta mil euros. Reinvirtiéndolos en varios tratos y negocios, Larry es capaz de aumentar su reserva de 100,000 a 125,000 euros (2 por 1, ¿recuerdas?). Los ingresos mensuales de Larry aumentan de 1,000 a 1,250 euros. El dinero perdido se debe al coste extra de restablecer viejas fuentes de información y contactos, y reconstruir la credibilidad perdida.

### Salario de Empleado

El salario de empleado es un poco diferente. Al personaje se le paga una nómina mensual, como se indica en *Cyberpunk* y tiene lazos permanentes con su organización. Sin embargo, no trabaja necesariamente cada día. En vez de eso, espera a que surja algo que requiera de sus talentos especiales y realiza esos trabajos. La mayoría de los mercenarios corporativos trabajan con salario de empleado.

James Bond, en «Sólo se vive dos veces» (de Ian Fleming) comenta que sólo le encargan unas dos misiones al año. El resto del tiempo está sin hacer nada, rellenando papeleo sin importancia y practicando sus habilidades. En una partida de *Cyberpunk*, el número de misiones al año a las que se envía a un personaje debería establecerse de tal manera que la paga anual del personaje si estuviera trabajando en régimen de paga de misión sea más o menos equivalente a su salario anual. Entre misiones, el personaje realiza tareas menores en la organización.

Pedirle a una persona con este tipo de salario que ejecute más misiones de las que se le pagan; a saber, hacerle realizar tantas misiones que si se le pagara por ellas individualmente, costarían muchísimo más que su salario anual, es buscarse problemas. Tu empleado podría renunciar o ir a por ti. Por supuesto, si has implantado cibernética de control en su cuerpo, puede que no tenga otra opción. Esta es una buena manera de abaratar costes de empleados. Tus jefes corporativos lo saben.

### Misión con paga de empleado

Las misiones con paga de empleado son más complejas. El personaje tiene lazos permanentes con una organización. En lugar de recibir toda su paga como un empleado más, vaya o no de misión, el personaje percibe una pequeña nómina o estipendio al mes y un bonus sustancioso cada vez que ejecuta una misión para su organización. Este es el sistema que se usó para mi propio sistema de juego, *Blackwatch*. Encontramos muy apropiado este sistema. Con el salario de empleado los jugadores tenían lo justo para subsis-

Uno de los principales problemas de *Cyberpunk* es ser ecuánime en el pago de los salarios. Tan importante como la potencia de fuego que vas a lanzar contra tus jugadores es saber si les estás pagando lo suficiente o si estás desequilibrando tu campaña a base de miles de eurodólares.

Para intentar solventar este particular, te ofrecemos esta útil ayuda. Págalos lo justo pero haz que se lo ganen con sudor (o sangre).

«Te pagaré 10,000 euros» dijo el bien trajeado ejecutivo, con una voz aceitosa. «No es suficiente» despreció MegaDeath, «quieres lo mejor y tienes que pagar por ello».

«¿Qué significa eso de que no es suficiente?», protestó el Árbitro.

«El año pasado en las GenCon el árbitro nos dio 100,000 euros por una misión.» se queja el jugador. «Si tu ejecutivo no paga eso no juego en tu partida».

Aunque esto no sucede en cada partida, a veces ocurre. Con respecto a eso, ¿cuántas veces has oído estas frases?: «No nos pagan suficiente por hacer eso», «Es un montón de pasta por un trabajo simple- ¿dónde está la trampa?», «Puedo obtener más al mes según el libro de reglas» y la siempre popular «¿Cuánto cuesta contratar a alguien para...».

Los personajes de *Cyberpunk* difícilmente tienen trabajos normales de 9 a 5. La mayoría de ellos van de misión en misión, de trabajo en trabajo, de actuación en actuación, ganando dinero cuando pueden y siendo timados cuando obtienen demasiado. No puedes controlar lo que otros árbitros piensan que es un pago justo en *Cyberpunk*, pero puedes tener una escala de pagos lógica para tus partidas.

Existen cinco tipos de pagas potenciales que pueden usarse en *Cyberpunk*: Salario, Salario de Empleado, Paga por porcentaje, Misión con Paga de Empleado y Paga de Misión.

### Salario

Un salario es una paga regular recibida por un trabajo regular. Una persona que trabaje por un salario siempre está trabajando. Se le paga una cantidad fija cada quince días o cada mes. Asimismo, su trabajo es rutinario. La mayoría de los Ejecutivos son asalariados. Trabajan diariamente y de ahí sacan sus cheques. Cuando un personaje es asalariado con-

sigue una paga mensual igual a la cantidad indicada en el libro básico de *Cyberpunk*. Esta no es la clase de trabajo y paga que provocan buenas aventuras, por lo que este no es el tipo de personaje apropiado para un juego de rol.

Que no te engañen los carteles de «Los mecánicos cobran XX\$ por hora» en los talleres de reparaciones. Esa gente es asalariada. Los «XX\$ por hora» es el dinero que te van a cobrar en la factura.

### Paga por porcentaje

La paga por porcentaje sólo se aplica a los Arregladores. Siendo una especie de intermediario, un arreglador no tiene salario, sino que consigue un porcentaje de todos los tratos que tienen lugar en su territorio. Un arreglador tiene una reserva en metálico que usa continuamente para comprar y vender artículos, servicios e información.

Supón que un personaje arreglador tiene una suma de dinero igual a su nivel mensual de paga básica x 100 comprometido en tratos y servicios. Puede retirar cualquier cantidad de ese dinero al mes, pero si no la ingresa de nuevo antes de 30 días, el arreglador pierde ese dinero como parte de su influencia.

Alternativamente, por cada 2 euros invertidos en un mes, el arreglador puede aumentar su reserva en 1 euro, aumentando sus ingresos.

Por ejemplo: *Lucky Larry* es un arreglador con unos ingresos de unos 1,500 euros al mes. En realidad posee artículos e información en la calle por un valor de 150,000 euros en cualquier momento dado. Un mes necesita desesperadamente dinero en metálico y pide la devolución de 50,000 euros. *Lucky Larry* debe devolver a su reserva esos 50,000 euros antes de 30 días, o el valor de su reserva bajaría a 100,000 euros. *Larry* no consigue reunir el dinero a tiempo. Sus ingresos mensuales bajan de 1,500 a 1,000 euros al mes. Unos pocos meses después, *Larry* consigue





tir y los bonos por misión se basaban en el peligro y la complejidad del trabajo.

En *Cyberpunk*, una paga de empleado de 1,000 euros al mes está muy bien; estando los sueldos más altos reservados para la élite de la profesión. Los bonos por misión se calculan como los salarios de misión de personajes que trabajen esporádicamente, pero se les resta el salario de empleado.

Por ejemplo, un mercenario de nivel +6 obtendría 1,000 euros al mes como salario y, como promedio, realiza 12 misiones al año - su nivel de habilidad (6, en este caso). En *Cyberpunk* su salario medio es de 2,000 euros al mes o 36,000 al año. Como ya tiene un salario de empleado de 12,000 al año, el promedio de paga por cada misión es de unos (36,000-12,000) euros / 6 misiones = 4,000 euros. Una misión, si se le pagara por trabajo, sería de 6,000 euros.

## Paga por periodos

La paga por misión es simple. Al personaje se le paga por realizar un trabajo cada vez que lo haga. No tiene lazos permanentes con ninguna organización. En el mejor de los casos se le pagará lo suficiente para sobrevivir hasta su próxima misión.

Si quiero contratar a un mercenario durante una semana o para una misión, ¿cuánto tengo que pagarle? Los salarios indicados en *Cyberpunk* asumen que tienes un salario regular o un salario de empleado. También asumen que se le garantiza al personaje al menos seis meses de trabajo. Los personajes que trabajan como agentes libres reciben dinero extra para compensar lo inestable de sus posición. Después de todo, nadie les paga cuando no trabajan. Para obtener la paga adecuada para trabajos cortos divide el salario indicado en *Cyberpunk* por el número apropiado según vemos en la tabla de esta misma página.

Así que para contratar a un Ingeniero de 1ª (TEC +10, 8,000 euros al mes de salario) costaría 8,000 al mes si se le hiciera un contrato largo: 96,000 al año. Costaría 12,000 euros contratarle un mes, 4,000 una semana, 1,000 por un día de trabajo y sólo 200 eurodólares por una hora como un contrato realmente corto.

Duración	Mod.	Salarial	%	Período
Año	x12			Irr
Mes	x1,5		65%	
Semana	/2		50%	
Día	/8		25%	
Hora	/40		20%	

No, no puedes cobrar tarifas por horas en un contrato de un mes. Lo que implica esta tabla es que un técnico que trabaja por días se le contrata unos 8 días al mes sólo en caso de que haya una necesidad urgente. Los empleos a corto plazo pueden hacer rico a un personaje, si puede conseguirlos. El «% de probabilidad por período» refleja la oportunidad que tiene un personaje de trabajar en el período de tiempo en el que se le ha contratado. Cuando se hacen contratos para trabajos regulares, la escala de pago implica que se ha notificado el trabajo con alguna antelación. El Árbitro puede utilizar opcionalmente el multiplicador 1-5 para avisos con poca antelación que se usa en la Escala de paga por Peligrosidad.

Algunas misiones, especialmente aquellas realizadas por Mercenarios y Netrunners, son desproporcionadamente peligrosas para el tiempo que se tarda en realizarse. A un Mercenario o a un Netrunner se les tiene que ofrecer dinero adicional por encima de la paga por tiempo de ese tipo de trabajo. En el año 2020, que seas disparado no significa que el trabajo sea 'especialmente peligroso'. Cuando pagues una misión basándote en el nivel de riesgo usa la siguiente fórmula:

la: **Paga de misión:**  $P \times E \times R \times N \times 100$  euros también escrito  $PERN(100)$ . Todas las letras representan valores del 1 al 5. Una  $\times$  significa multiplicar.

**P** = Peligro/Nivel de dificultad del trabajo: 1 = simple, es improbable que alguien muera o resulte herido, 5 = el trabajo es suicida y/o casi imposible de realizar.

**E** = Enemigos; la oportunidad de hacer enemistades encarnizadas por realizar el trabajo: 1 = no existe, 5 = la probabilidad de que el objetivo del trabajo intente perseguir y matar a los personajes es del 100%

**R** = Recursos del blanco: 1 = el objetivo es un individuo sin conexiones notorias o habilidades extraordinarias, 5 = megacorporación o gobierno.

**N** = Notificación, con cuánta antelación se contrató a los personajes. 1 = tiempo de sobra para investigar, comprar equipamiento especial y prepararse. 5 = hacedlo ahora.

Por ejemplo, en «No te desvanezcas» Johnny Silverhand contrató a Rogue y a Santiago para ayudarlo a penetrar en un complejo de Arasaka.

El coste viene a ser: *Peligro/dificultad*; muy peligroso, moderadamente difícil, pongámosle un 3. *Enemigos*; Arasaka es conocida por su capacidad vengativa, E=4. *Recursos*, un simple 3. Arasaka tiene unos recursos increíbles, pero este puesto en particular sólo estaba moderadamente defendido. *Notificación*; otro 4, Johnny les dio menos de 24 horas para el trabajo.  $3 \times 4 \times 3 \times 4 \times 100 = 14,400$ . Son dos, con lo que el valor en la calle asciende a 30,000 euros. Resulta curioso ver cómo funciona esta simple fórmula, a la hora de calcular las pagas por misión.

Los trabajos peligrosos normalmente duran menos de una semana. Las extracciones corporativas son trabajos peligrosos clásicos. Si la paga por peligro fuera menor que la paga por duración temporal (horaria, diaria o semanal) entonces paga a los personajes por la duración temporal. Cuando calcules los valores para misiones peligrosas para personajes con salario de empleado, el multiplicador de Notificación es siempre 1. Las misiones sorpresa podrían clasificarse como 2. Si el trabajo es descaradamente ilegal, el departamento de policía y el gobierno federal deben ser tenidos en cuenta como enemigos con recursos. Esto puede provocar una subida del nivel de precios.

Para calcular con cuánta frecuencia surgen trabajos con salario por Peligro, divide el valor de tu salario anual por el valor de los trabajos, y eso es más o menos lo que el personaje puede esperar en un año. Un netrunner (+6) cobra 24,000



euros al año. Podría esperarse tener unas cuatro ofertas de trabajo al año, cada una de un valor de 6,000 euros, si trabaja como autónomo.

Si trabaja en un sistema de Misión con Paga de Empleado, con un salario de empleado mensual de 1,000 euros, podrían solicitarlo para los mismos 6 trabajos, pero sólo le pagarían un bono de unos 2,000 euros por misión. Asimismo, un mercenario de élite con Salario de Empleado de 144,000 euros al año sería solicitado para unas 10 misiones al año cada una por 15,000 euros, aproximadamente.

Los gastos son otro factor al contratar a gente para realizar trabajos. Si tu jefe te provee de cobertura médica o de Trauma Team, resta esos costes de tu salario. Son parte de tu paquete de beneficios. Igualmente, el 'ciberequipo gratuito' que reciben algunas personas significa que tus jefes intentan extraer el valor de ese ciberequipo de tí, en forma de misiones adicionales. Si la hospitalización, Trauma Team o los servicios de cambio de aspecto están incluidos en el contrato, entonces se resta la mitad del valor del servicio de la paga del trabajo. Nadie ofrece estos servicios a menos que el trabajo valga más del doble de los costes esperados en extras. Se supone que la hospitalización cuesta 5000 euros por persona.

Por lo general, el empleo a largo plazo incluye munición, combustible y otros gastos 'por gajes del oficio'. Si los empleados exceden el «gasto máximo requerido» establecido por la compañía, ésta les hará que compensen la cantidad que se han pasado. Por supuesto, los jugadores que disparen sus armas siempre en modo automático, cuando sepan que la compañía tiene un límite de «gasto razonable» de 50 balas se encontrarán a sí mismos pagando un montón de munición. De la misma manera, un AV-4 destrozado conduce inevitablemente a un juicio de peritaje, con la compañía propietaria y el seguro determinando quién cometió el error. Los jugadores desafortunados pueden verse abofeteados por una factura exorbitante.

Los trabajos cortos suelen ser «mas gastos». De tal manera que, si contratas a un mercenario para un trabajo de mercenario de una semana y usa dos granadas, 100 cartuchos de munición y 40 litros de CHOOH<sup>2</sup> en el transcurso del trabajo, se espera que lo pagues. «Mas gastos» significa gastos razonables e inevitables. Comprarse una nueva extremidad cibernética y facturarla en la cuenta de gastos es un camino rápido hacia el paro.

A veces no sólo contratas al hombre, sino que alquilas equipo especializado. Un equipo Cyberpunk puede necesitar un AV-4 o un mini submarino para un traba-

Duración	Divisor de Costes
Año	/4
Mes	/32
Semana	/100
Día	/400
Hora	/2,000

jo en concreto. Para obtener el coste de alquiler de equipo caro por tiempo, divide el precio de compra del equipo según se ve en la tabla la izquierda.

Así que alquilar o arrendar un AV-7 por valor de 400,000 euros durante un año costaría 100,000 euros, durante un mes 12,500 euros, una semana 4,000, un día 1,000 y el alquiler por una hora 200 euros.

Los costes de operación no están incluidos. Vuelve a sumar la tarifa de alquiler básica si el vehículo vuela. Añade el 25% si es un vehículo marítimo o terrestre. Juzga por ti mismo las tarifas para otro tipo de equipamiento pesado.

Un tiempo de notificación escaso puede incrementar los costes de alquiler. Aquel equipo que deba tener un mantenimiento óptimo, como los vehículos voladores, ven su coste de alquiler multiplicado por 1.5 si se pide con un día o menos de notificación y su coste puede doblarse si se alquila en el momento. Esto representa el gasto extra que el dueño del vehículo debe realizar para mantenerlo dispuesto para partir a todas horas. Pueden existir otros modificadores, a juicio del árbitro.

Nightshade, un arreglador local, realiza una llamada de emergencia a Alcaudón, un piloto al que conoce. Nightshade necesita un AV-4 por pocas horas pero lo necesita ahora. ¿Cuánto deberá pagar? El DJ utiliza la escala de pagos del mercenario para Alcaudón, que tiene su Capacidad Especial en +8 (7,000 euros al mes). La misión no implica riesgos especiales, así que el Alcaudón es

contratado por horas:  $7,000/40 = 175$  euros la hora. Además, el Árbitro cree conveniente aplicar un multiplicador por inmediatez y multiplica la tarifa por 5: 875 eurodólares por hora. El AV-4 es un vehículo de 1,000,000 euros (es ya trucado). El alquiler por una hora es, por tanto de 500 euros. Se necesitan otros 500 euros por hora para pagar los gastos de la operación. El multiplicador de 'dámelo ahora' para vehículos es un simple x2; de tal manera que el precio del alquiler por cada hora del AV-4 es de  $(500 \times 2) + 500 = 1,500$  euros.

Alquilar al Alcaudón y a su AV le costará a Nightshade 2,375 euros a la hora. Sin embargo, en el transcurso de un trabajo de 3 horas, el AV-4 sólo ha sido utilizado una hora y el resto del tiempo ha estado quieto vigilando. Esto le ahorra a Nightshade 2 horas de costes de funcionamiento; sólo tiene que pagar 6,125 euros en lugar de 7,125.

Todas las tarifas que estamos dando implican que el personaje tiene una reputación equilibrada con sus capacidades. Para ser estrictamente justo, la escala de pagos de una persona debería basarse en el promedio de su reputación y su nivel en su Capacidad especial. De tal manera que un Netrunner con Interface +10 y Reputación 1 se le ofrecen trabajos y se le paga como si tuviera un Interface de +5. Es bueno, pero nadie lo sabe. Asimismo, a un médico poco hábil pero una reputación internacional se le pagará más de lo que realmente merece.



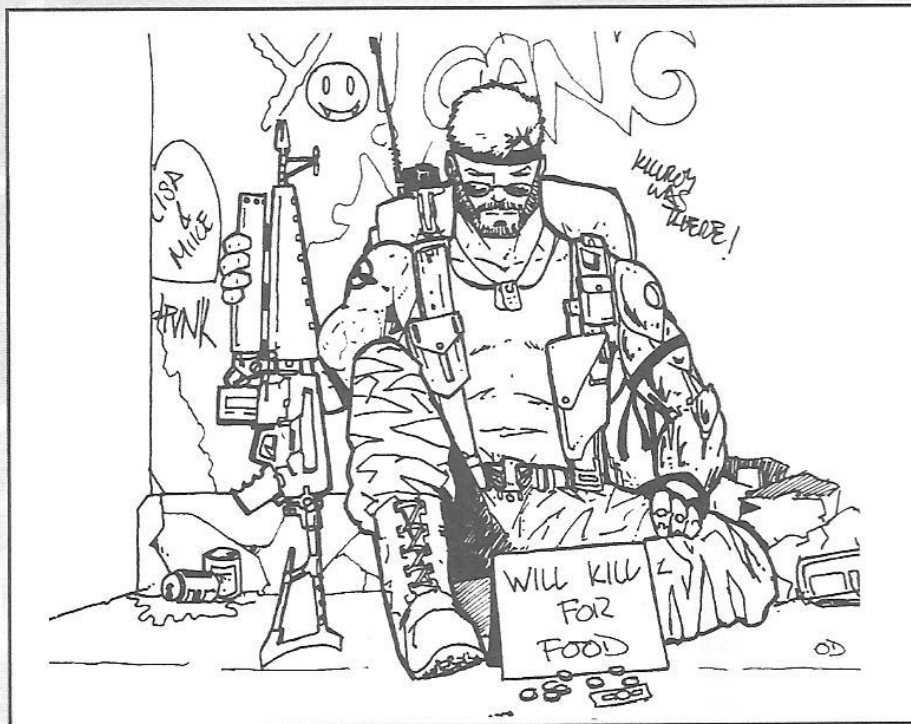


ILUSTRACIÓN: Oscar Díaz

Estas pautas proveen al árbitro con algunas ideas sobre cuánto ofrecer a los jugadores por su trabajo y a los jugadores una idea de cuánto deben pagar a los PNJs. Se pretende que sean flexibles. No lleva a ningún sitio ser irracional con este tema y que puede acabar con la mejor partida. Realiza la escala de tus pagos por misión y ofrece lo que encaje con lo que tu partida necesita.

Pero, lo más importante de todo, no hagas que tus jugadores trabajen y suden por nada una y otra vez. Págales lo que se merecen.

## Información Revisada de salarios

### Pagos

Ver Cyberpunk 2020 (pág. 58)

### Paga por Porcentaje

La Paga por Porcentaje podría usarse para pagar a cualquier tipo de personaje que no esté o no pueda ser empleado convencionalmente. Los tipos de personaje que podrían beneficiarse de esto vienen a continuación, con su multiplicador de salario.

La fórmula es: Multiplicador X paga = fondos flotantes. Ejemplos:

**Arreglador** (nivel 7).....(100) X 5000= 500.000.

**Netrunner** (nivel 6).....(50) X 2000= 100.000

Estos fondos flotantes deben ser reintegrados durante un cierto periodo de tiempo. Sugerimos 30 días. Si no se devuelve este dinero, el porcentaje de dinero perdido se resta de tu salario (por no mencionar que la gente no se alegrará al saber que has perdido su dinero).

La fórmula de la pérdida es: Salario - (% perdido en forma decimal) X Salario = Nuevo salario.

Ejemplo: El arreglador mencionado anteriormente pierde el 10% en un trato fallido (quedándole 450.000). Su nuevo salario es: 5000 - (0'10) x 5000 = 4500

El problema es que nuestro amigo no puede elevar esta cifra de la misma manera. Cuando consigue dinero, por cada 2 dólares invertidos en su fondo flotante, este sube sólo en un dólar, que incrementa proporcionalmente su sueldo. Para facilitar las cosas al Árbitro, va añadiendo 500, 1000 o 5000 eurodólares cada vez, lo que le reporta un incremento de salario de 25, 50 y 250 eurodólares.

## Misión con paga de empleado

Primer paso. 12 - (Capacidad Especial)= Media de misiones por año.

Segundo paso. (Salario x 12) - (paga de empleado x 12) / número de misiones = paga media por misión.

La paga de empleado suele ser de 1000 ed por mes, aunque puede haber gente que tenga sueldos mayores.

Ejemplo: Barnabus es un agente del gobierno (un mercenario). El valor de su Capacidad Especial es de 8. Durante un año realizará (Primer paso) 12 - Capacidad Especial = 12 - 8 = 4 misiones por año. Su salario por misión es (Segundo paso) (7000 x 12) - (1000 x 12) = 72000 / 4 = 18000 ed.

## Paga por período

La paga por periodos es igual al salario dividido o multiplicado por el modificador por el periodo. Estos son: Año (x 12), Mes (x 1,5), Semana (/2), Día (/8), Hora (/40).

Ejemplo: Mortis es un mercenario que es contratado durante una semana. Su Capacidad Especial es 7. Sería contratado por (Periodo / salario) 4500/2= 2250.

## Paga por misión

Utiliza la fórmula: PERN x 100

Cada una de las letras es un aspecto de la misión, y tendrá un valor de 1 a 5. Estas son: Peligro o dificultad de la tarea a realizar. Enemigos: posibilidad de conseguir un enemigo irreconciliable o de sufrir represalias. Recursos del objetivo y Notificación, o tiempo de anticipación con que se notifica la misión.

Multiplicas estos factores entre sí y el resultado por 100, y obtienes el precio de operaciones especiales por persona.

Ejemplo: Marcus Darby es enviado para realizar una extracción de un importante científico. Peligro / dificultad: muy peligroso, muy difícil. Se le asigna un 5. Enemigos: OTEC tiene fama de perseguir a sus enemigos hasta el fin, E = 4. OTEC tiene muchos recursos, pero estas instalaciones en particular no son gran cosa. Por tanto, en Recursos pondremos un simple 3. Notificación: Se le han dado dos semanas para prepararse. Ponle un 2. Todo ello multiplicado entre sí y luego por 100 da como resultado 4800 ed.

## Tarifas de Alquiler de Equipo

Fórmula: Precio o valor del vehículo o del equipo dividido por el divisor del precio por periodo = Precio por periodo.

Los periodos y sus modificadores son los siguientes: Año (/4), Mes (/32), Semana (/100), Día (/400), Hora (/2000).

Peter Christian

(Traducción de Carlos Manuel Pérez)

### Multiplicador Explicación de los Recursos

<b>Arreglador</b>	100	Contactos, tratos con anticipos, inmuebles, servicios, préstamos.
<b>Netrunner</b>	50	Extracción de virus, movimiento de datos, recursos propios.
<b>Técnico</b>	25	Registros de deudas, anticipos, repuestos, contactos, prestamos
<b>Nómada</b>	10	Contactos con la Familia, tráfico de drogas, información, vigilancia, etc.