

Regalos de San Valentín...

Por Guillermo Arroyo y Antonio Sanz.

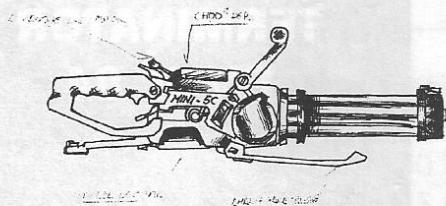
ARMAMENTO

Militech M- 231 Portable Mini-gun :

Si quieres un arma que deje huella allí donde pase, este es tu juguete. Es grande, bonita, y lo único más impresionante que ella es el daño que hace. Para Mercenarios que necesitan mucha capacidad de fuego.

Clase	PA	Disim	Dispon	Balas
Rif	-2	N	R	300
VD	Daño	Fiab	Alcance	Precio
35	8d6	PF	350m	3000 \$

(Los datos de arriba son para abastecimiento de munición por cinta. Si se hace algún movimiento brusco, como combatir, hay una posibilidad entre cinco de que la munición se enrede y el arma se encasquille. De la misma forma, si se usa anclada a un trípode, la precisión sube a 0 y la fiabilidad a M.)



Sibyl P12-Microlaser: Un arma para gente que detesta el ruido. Silenciosa, mortífera, está construida de tal forma que parece una estilográfica de cuidada manufactura, haciendo muy complicada su detección (tirada de Int+Notar a dificultad 25). El láser de la pluma tiene solo dos disparos, pero puede recargarse tras una hora en una batería por cada carga.

Psssst!. ¡ Eh,tú!. ¡ El de la recor-tada!. Ven aquí. Soy Max. He oído por ahí que me estabas buscando. ¿Qué?. ¿ Que cómo te he encontrado?. Oye, chombatta, ese es mi trabajo. Además, la calle habla en voz alta. Solamente hace falta saber oírla... Bueno, supongo que habrás venido por los nuevos trastos que conseguí "casualmente" de "Cyber 'R' us", ¿no?. Pues tengo que decirte que es de lo mejorcito. Mira lo que tengo por aquí...

CYBERPUNK



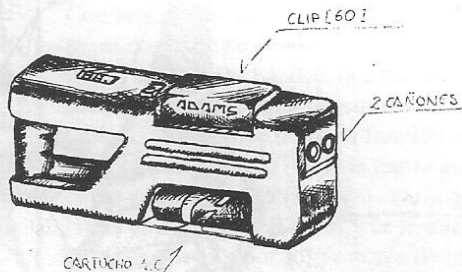
Clase	PA	Disim	Dispon	Balas
P	+1	P	R	2
VD	Daño	Fiab	Alcance	Precio
2	2D6+3	MF	5m	1200 \$

Monomotosierra: Sí, no lo has oído mal. El arma cuerpo a cuerpo más mortífera que existe. Destroza. Mutila. Desgarra. Corta. Machaca. Despedaza. Y en grandes cantidades...



Clase	PA	Disim	Dispon	VD
ACC	-2	N	M	
Balas	Daño	Fiab	Alcance	Precio
	5D6+3(MP)	PF	2m	650 \$

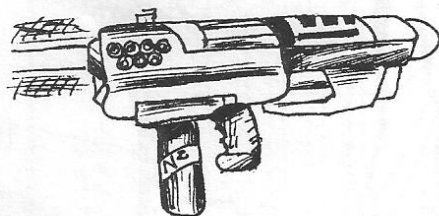
Adams C1 Cleaver: ¿Has visto una peli de acción de los '90 que se llamaba "Arma Letal II"? ¿No?. Pues un técnico algo ido del bolo sí lo hizo. Y es desagradable de veras. Dispara puntas de acero de 10cm de largo mediante pulsos neumáticos a una velocidad



de 120 puntas/min. La pega de tener un alcance muy corto se ve compensada por su silencio, haciendo de ella un arma muy útil "en las distancias cortas".

Clase	PA	Disim	Dispon	Balas
SBF	+1	CH	M	60
VD	Daño	Fiab	Alcance	Precio
6	3D6(MP)	M	20m	600 \$

Assasin TEC-22: Otra arma silenciosa para asesinatos. Usada con frecuencia por los Euro-mercenarios, esta pistola está construida a base de componentes cerámicos, que hacen imposible su detección, y que



son fácilmente desmontables, haciendo su ocultabilidad inmejorable. Además, usa como munición balas de punta hueca de un calibre especial, que son capaces de causar un efecto devastador. (Las balas cuestan 50\$ cada una). El arma puede montarse y desmontarse en tres turnos. Esta pistola solo se hace a encargo.

Clase	PA	Disim	Dispon	Balas
P	+2	P	R	2
VD	Daño	Fiab	Alcance	Precio
2	CUATRO+3 M		50m	3000 \$

ARMADURAS

Cota de mallas: Para los clásicos, una pieza de anticuario renovada para los campos de batalla del 2020. En distintos tamaños y color.

Precio: 200 \$

C.Estorbo: -1 REF

Cap.Parada: Torso(15)

Pantalones de Kevlar: No son tan densos como los originales, por lo que protegen menos, pero no estorban los movimientos en absoluto. Fibra de Kevlar del mismo tipo que la camiseta.

Precio: 100 \$

C.Estorbo: 0

Cap.Parada: Piernas(10)

Guardapolvos: Una gabardina hecha a base de polímeros plásticos y compuestos cerámicos. Ofrece una amplia protección corporal por un módico precio.

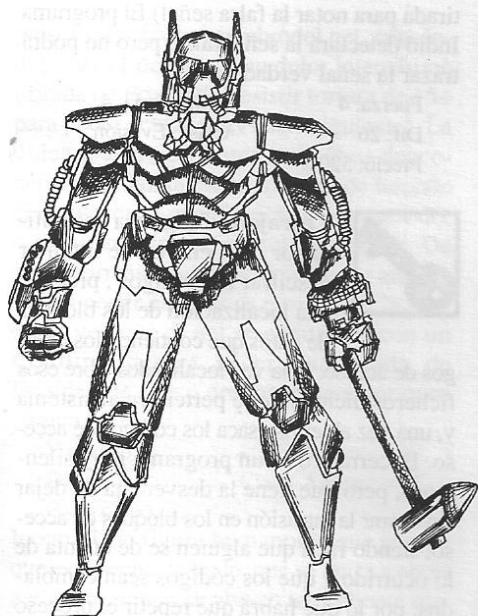
Precio: 300 \$

C.Estorbo: -1 REF

Cap.Parada: Torso, brazos(18).

(Tiene también un 50% de posibilidades de parar cualquier impacto en una pierna, se supone que se lleva abierto para facilitar los movimientos). Si se cierra, la protección es automática, pero se sufre un -1 REF adicional y un -3 al MOV.

Armadura de combate THOR: No vas a ver muchas de estas por la calle, chombatta. Es lo último en microtecnología aplicada a armamento y defensa. Esta armadura combina los efectos de un Metal Gear y un armazón lineal Beta, ¡sin penalizadores!. Además, lleva incorporados los siguientes sistemas: en el brazo izquierdo un micro-lanzacohetes (como el implante, pero con 12 misiles) y un martillo pilón (daño cuatroD6+6). En el brazo derecho un Condensador laser (como el implante, pero con 15 descargas). En la espalda un transmisor-receptor con 25km de alcance y un sistema de soporte vital (6 horas de aire). La armadura está aislada contra todo tipo de



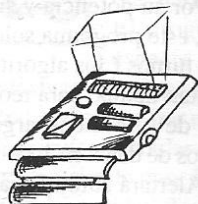
gas). Solo tienen un pequeño problema: la circuitería es especialmente sensible, por lo que cualquier uso de armas microondas sobre la armadura tiene un 50% de posibilidades de cortocircuitarla, dejando al portador indefenso (aparte de los efectos normales de las microondas). Además, tiene que ser previamente ajustada al sistema nervioso del portador (se conduce mediante un enlace), con un -2 REF si no se hace. Estas armaduras son tecnología punta de Arasaka, y no están a la venta.

Precio: 15000 \$

C.Estorbo: 0

Cap.Parada: Todo el cuerpo (25)

TRASTOS ÚTILES



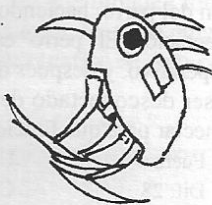
tarde sin problemas. Muy usado como cámara

Hologramer: Una versión en miniatura del proyector holográfico corriente, es capaz de almacenar hasta cinco hologramas, que pueden ser usados más

de fotos improvisada, marco para cuadros holográficos, o para crear distracciones (puede crear un holograma que despistar a todo aquel que no saque una tirada de Int+Notar de 20). Tiene una batería muy pequeña, por lo que solo puede usarse durante 10 minutos (es recargable en una hora). Precio : 500 \$

Cortador láser: Para cuando quieras cortar algo, y lo quieras cortar deprisa. Corta hasta protección 60 en dos minutos, hasta 40 en un minuto, y en medio minuto todo lo demás (tiempo que tarda en hacer un agujero del tamaño de una persona. Dura solo cinco minutos, y se recarga la batería tras dos horas de conexión a la red). Pesa algo más de 15kg (Estorbo: -2 REF) y puede usarse como arma cuerpo a cuerpo (Precisión -3, Daño 5d6(MP)). Precio: 800 \$.

Aracnrobots: Para que tu casa no se quede desprotegida. Un aracnobot es un robot centinela diseñado como sistema de alarma y defensa. Tienen sensores visuales, infrarrojos, e intensificadores de luz. Pueden manejarse manualmente o programadas para seguir una ruta concreta. Al encontrarse con algo extraño, informará al control y pedirá identificación. Si esa identificación no es dada, activará sus sistemas de defen-



sa (que suelen ser gas lacrimógeno o soporífero, aunque también pueden llevar neurotoxinas). Un aracnobot típico tiene las siguientes características:

MOV 6 ;CAP.PARADA 5; TCO 5; REF 10 (Habilidad para acertar).

Las versiones mortíferas son muy difíciles de conseguir. Precio : 700 \$ (2500 \$ versiones letales).

Colector solar: ¿Te has quedado sin batería y estás en mitad de ninguna parte?. Esta es la solución para no quedarte colgado. El colector solar recarga las baterías de cualquier aparato en el doble de tiempo que le

costaría si estuvieran conectadas a la red. Desplegado ocupa 16 m/sup3(2) , plegado 25x25 cm. Imprescindible cuando no hay enchufes a mano. Precio: 350 \$.

VEHÍCULOS

Aerodeslizador "Mangosta": Vehículo de reconocimiento que consiste en una especie de moto con patines y un motor de propulsión. Para dos personas, tienen una autonomía de 6 horas y una velocidad máxima de 220 km/h . Suelen ir armados con una mini-ametralladora (las mismas características que un Kalashnikov, con un cargador de 200 balas), y no ofrecen protección alguna a los ocupantes (que van al aire libre).Maniobrabilidad : +2. Precio: 5000 \$.

Ala delta Ultraligero: El vehículo perfecto para una extracción. Rápido, silencioso, permite un acercamiento perfecto al lugar de extracción, al poder volar por debajo de los radares y ser un objeto muy pequeño para los sensores de movimiento. La versión ala delta pesa cuatro kilos y se puede plegar hasta que ocupe una mochila pequeña. La versión ultraligero, al llevar un pequeño motor , pesa ocho kilos y ocupa una mochila grande.

Velocidad	Cap.Parada	Autonom.	Maniobra.	Precio
Ala delta				
60 km/h	0	xxxxxxx	+1	1200 \$
Ultraligero				
100 km/h	0	120 km	+1	1800 \$

T- SKOD (Turbo Skate Or Die):Un juguete nuevo para las bandas juveniles.Básicamente, un monopatín equipado con un motor a propulsión y unos giróscopos para mantener la estabilidad.Capaz de ponerte a 90 km/h en 5,2 segundos. Un consejo: Mejor que sepas patinar antes de montarte en uno de estos...

Maniobrabilidad : -1 .Precio: 300 \$.

AQUELARBÉ

- Comic nacional y de importación
- Ilustración
- Juegos de Rol y de tablero
- Pinturas
- Figuras de plomo
- etc...

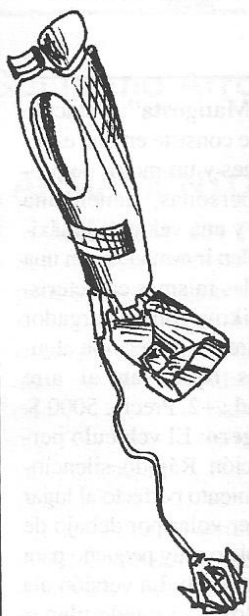
C/ Velarde nº 31 ELCHE (ALICANTE)

Tfno: (96) 542 59 42



Regalos de San Valentín...

IMPLANTES



Garfio & cuerda: Implante cibernético consistente en un garfio de acero magnetizado colocado debajo de la muñeca, y una cuerda de fibra de carbono enrollada a lo largo del brazo. La cuerda mide 25 metros, y soporta tensiones de hasta 500 kg. El garfio se despliega nada mas salir (propulsado por aire comprimido) y está magnetizado para mejorar su adhesión. El garfio puede usarse como arma de fuego, con un alcance de 10m y un daño de 2d6. Debe instalarse en un cyberbrazo. Precio: 350 \$. Pérdida de Humanidad: 2.

Impulsores: Exclusivamente para ciberpiernas. Este implante consiste en dos propulsores de oxígeno líquido colocados uno en cada pierna que permiten dar unos saltos de hasta 10 m de altura y 20 m de longitud, con aterrizajes perfectos. Pueden usarse para hacer devastadoras "patadas voladoras" (+2d6 al daño por carga), o como arma cuerpo a cuerpo (2d6 de daño de fuego). Tienen oxígeno suficiente para 20 "saltos". Cualquier impacto en las piernas tiene un 10% de posibilidades de hacer explotar los depósitos de oxígeno, lo que causaría 8d6 en las piernas, pasando el resto del daño al torso. Precio: 500 \$. Pérdida de humanidad: 1d6.

Nanoculares: Implante cibernético que, mediante nanocirugía, modifica el ojo para que tenga unas capacidades visuales superiores. Un ojo así tratado tiene las siguientes opciones de cyberópticas: Teleóptica, Intensificador luz tenue y Antideslumbrante. Precio: 2000 \$. Pérdida de humanidad: 1d6/2.

Piel cromada: Para los "chromers" que quieren ir a la última, pero que no tienen dinero para comprar cybermiembros, o que no quieren perder humanidad. Este implante consiste en una solución de cromo y aluminio que se instala debajo de la epidermis, permitiendo el intercambio de fluidos, y dando a la piel un color cromo brillante. El mismo proceso puede aplicarse al pelo, pero no a los ojos. Es muy llamativo. Precio: 600 \$. Pérdida de humanidad: 0.5.

Anuladores de droga: Nanocirugía estructural de alto nivel. Modifica el hígado y el páncreas introduciendo unos pequeños nanomecanismos que sintetizan el alcohol y casi todas las drogas conocidas haciéndolas inofensivas. Precio: 3500 \$. Pérdida de humanidad: 1d6/2+1

Piel termal: Recubrimiento de las capas inferiores de la piel por un polímero plástico aislante al frío y al calor. Protege efectivamente contra temperaturas de entre -30° y +90°, y reduce el efecto contra temperaturas más fuertes. Un curioso efecto secundario es que, al no dejar salir nada de calor corporal al exterior, se es virtualmente invisible a los infrarrojos (tirada de Int+Notar de 30+). Precio: 1250 \$. Pérdida de humanidad: 1d6+2.

PROGRAMAS



Hueso: Programa creado por el infame netrunner "Pato" Edmundo, conocido por sus extravagantes (pero magníficas) ideas. Harto de los programas de la serie "perro", "Pato" creó un programa para librarse de estos molestos animales. El "Hueso" es un antiprogramas que solo funciona para los programas de la serie "perro", de la manera siguiente: el programa manda una señal electromagnética que confunde y varía los algoritmos de detección del perro, haciendo que este pierda su orientación. El "perro" estará 1d10+3 turnos inoperativo, y después de ese tiempo deberá ser desconectado de la Red y vuelto a conectar para que funcione de nuevo.

Fuerza: 6 U.Memoria: 4
Dif: 28 Clase: Antiprograma
Precio: 700 \$.

Icono: Un gran hueso blanco y jugoso (Realismo 2)



Indio: Programa de detección, que hace un examen de la señal dejada por un netrunner o un programa para trazarla a continuación. Este programa sólo funciona si es utilizado antes de que el objeto a trazar se haya desconectado o un turno más tarde, y almacena la señal del sujeto en su memoria, de tal forma que luego puede localizarla en otra parte (+2 a la Fuerza para detectar un netrunner o un programa ocultos cuya señal ya ha sido detectada. Indio solo puede detectar señales que hayan sido anteriormente trazadas).

Fuerza: 5 U.Memoria: 3
Dif: 22 Clase: Detección
Precio: 450 \$.

Icono: Un indio que aparece delante del netrunner, estudia el último lugar donde estaba el net o el programa y señala la dirección por la cual se ha ido. Cuando está buscando una señal específica y la encuentra, da un grito de guerra (Realismo 3)



Máscara: Curioso programa de evasión, que toma una señal previamente en memoria y la sustituye por la del netrunner, haciendo que el net parezca tener dicha señal. Las señales tienen que haber sido trazadas anteriormente por un programa detector (Indio, Perro Guardián...), y engañarán a cualquier programa que no sea de detección (que tendrá que hacer una

tirada para notar la falsa señal). El programa Indio detectará la señal falsa, pero no podrá trazar la señal verdadera.

Fuerza: 4 U.Memoria: 4
Dif: 26 Clase: Evasión
Precio: 520 \$



Cerrajero: Programa decodificador que, en vez de intentar descifrar los códigos, procede a la localización de los bloques de datos que contienen los códigos de acceso. Una vez localizados, abre esos ficheros diciendo que pertenece al sistema y, una vez abiertos, saca los códigos de acceso. El cerrajero es un programa muy silencioso, pero que tiene la desventaja de dejar sin borrar la intrusión en los bloques de acceso, siendo fácil que alguien se de cuenta de lo ocurrido y que los códigos sean cambiados, por lo que habrá que repetir el proceso otra vez. El Cerrajero es especialmente útil contra ficheros de datos (+2 a la Fuerza).

Fuerza: 4(6) U.Memoria: 3
Dif: 24 Clase: Decodificador
Precio: 400 \$.

Icono: Una figura de un viejo gruñón, vestido a la antigua, que lleva un manojo de llaves en la mano. Se acerca al fichero o puerta, y empieza a probar llaves hasta que se abre. (Realismo 3)



Catapulta: Programa de intrusión de bastante utilidad cuando quieres buenos resultados y no te importa el ruido que haga. Además, este programa tiene una ventaja fundamental: no necesitas estar al lado del muro de datos para usarlo; puedes estar a cinco casillas de distancia y lanzarlo, lo cual te dará algo de ventaja cuando te echen los perros... Por su potencia y su complicada estructura, este programa solo puede usarse cada dos turnos (los algoritmos de puntería necesitan tiempo para reorientarse después de la descarga eléctrica). Daña los muros de datos en 1d6+1 por ataque con éxito. Alertará automáticamente a todos los programas en 10 casillas a la redonda.

Fuerza: 6 U.Memoria: 3
Dif: 25 Clase: Intrusión
Precio: 420 \$.

Icono: Una catapulta de madera que se carga con una bola de luz, que lanza al muro de datos. (Realismo 2).



Coldfire: No, no todo iban a ser peritas en dulce para los nets este San Valentín... Los Ejecutivos también han pedido sus regalos de Navidad, y esto es lo que hay para ellos: Un programa antipersonal que hará las delicias de más de un net con demasiada curiosidad. Este programa traza la señal del net hasta su fuente, de la misma forma que lo hacen los programas "perro". Una vez trazada, manda una señal a la cyberterminal del net bloqueando el apagado mental y "encerrando" al net en la Red. Tras hacer eso, comienza a mandar

pulsos eléctricos al cerebro del net, causándole 1d4+1 de daño y un dolor intensísimo (tirada de Frialdad+Resistir tortura de 15+ para poder actuar en el turno siguiente). La única manera de librarse de él es desconectando manualmente (no puede hacerlo el net; necesita que alguien lo haga por él), o eliminándolo con un antiprogramas. De todas formas, la sensación de estar atrapado sin poder escapar es terrorífica: la próxima vez que el net se encuentre con un Coldfire, deberá hacer una tirada de Frialdad de 12+ o desconectarse por puro pánico.

Fuerza: 6 U.Memoria: 6
Dif: 38 Clase: Antipersonal
Precio: 9000 \$.

Icono: Una figura humanoide que parece que está hecha de hielo, que se lanza a abrazar al net, siendo su abrazo tan caliente que quema. (Realismo 5).



Rompepuertas: Este programa está diseñado para inutilizar puertas controladas por ordenador o electrónicas. El Rompepuertas localiza el circuito responsable de la apertura y lo sobrecarga, haciendo que la puerta quede permanentemente en la posición contraria a la original (hasta que se repare). Útil cuando necesitas que una puerta se quede cerrada un rato.

Fuerza: 6 Memoria: 2
Dif: 19 Clase: Controlador
Precio: 200 \$.

Icono: Un ariete con cabeza de carnero (Realismo 3).



Cerebro: Programa que alegrará la vida a más de un net, y que hará sufrir a muchos más. El programa Cerebro es una especie de almacenador de información que graba todos los viajes a la Red realizados por el net, siendo capaz de distinguir y recordar otras personas y/o programas, siendo muy útil para los "vídeos después del partido". Tiene también una pseudo inteligencia artificial, que le permite alma-

cenar un vasto conocimiento de la Red (Conocimiento del Sistema 8), y ser capaz de mantener una conversación normal. Además, los 2 unidades de memoria que usa para grabar datos pueden ser usados para guardar otra información, la cual quedará almacenada dentro del Cerebro, y no saldrá en el listado de ficheros de la cyberterminal (un buen método para guardar datos que no deseas que se encuentren).

La personalidad de Cerebro depende de la fuente por la cual ha sido conseguido el programa, pero tiende a ser cínica y responsable (y un aviso importante: cualquier intento de modificar su personalidad provocará el borrado del programa).

Fuerza: 6 U.Memoria: 7
Dif: 35 Clase: Utilidad
Precio: 1000 \$.

Icono: Un cerebro humano, en cromo brillante (Realismo 3).



MindShield: Este programa es muy efectivo contra cualquier tipo de Antipersonal que intente dañar y/o controlar la mente del net, ya que bloquea totalmente este tipo de ataques. No tiene ningún efecto sobre cualquier otro tipo de Antipersonal.

Fuerza: 4 U.Memoria: 2
Dif: 17 Clase: Protección
Precio: 200 \$.

Icono: Un halo blanco pálido que rodea la cabeza del net (Realismo 2).



Catarata: Viejo programa que, tras muchos años de estar guardado celosamente por los mejores nets, ha conseguido salir a la luz. Ha tardado tanto en ser público porque es un programa que está diseñado para contrarrestar los efectos del Incendiario (el programa que está el número uno en la lista de "Los más hijos de..."). Al conectarlo, el programa busca en las proximidades un Incendiario y se lanza a por él. Cuando lo alcanza, se funde con él y lo anula, perdiéndose el Catarata en el proceso. Un consejo: mejor que esa compañía no tenga dos Incendiaros en el sistema...

Fuerza: 8 U.Memoria: 4
Dif: 30 Clase: Antiprogramas
Precio: 850 \$.

Icono: Una catarata que hace un ruido ensordecedor al salir de las manos del net y que envuelve al Incendiario, extinguiéndose ambos en el proceso.



Joker: Programa que hará "morirse de risa" a muchísimos nets. Su efecto consiste en tomar el control del Antiprograma de la cyberterminal del net, confundiendo las señales que recibe de los programas almacenados en memoria, haciéndolos parecer hostiles, con lo que el Antiprograma se lanza a por ellos, atacándolos hasta destruirlos. La única forma de pararlo es desconectarse de la Red (con lo que el Joker dejará de tener efecto), o atacándolo con otro Antiprograma (con lo que destruirá al Joker y al Antiprograma en el proceso). Si no se tiene ningún Antiprograma en memoria, este programa no surtirá efecto. Sin lugar a dudas, gracioso.

Fuerza: 4 U.Memoria: 4
Dif: 27 Clase: Antisistema
Precio: 810 \$.

Icono: Una cara de Joker desternillándose de risa (Realismo 5).

Bocazas: Programa que puede pasar a convertirse con facilidad en la peor pesadilla de un net. Simplemente es una boca muy grande que se coloca sobre una retícula de la Red (usualmente una puerta de códigos, o un fichero importante). Si antes de pisar dicha retícula no se activa un código, el programa se activará comenzando a gritar y a chillar como un descosido, alertando a los sistemas defensivos. Además lleva incluida una subrutina de invisibilidad que hace endiabladamente difícil detectarlo (excepto cuando lo pisas...). Sólo se activa si se pisa la retícula exacta sobre la cual está colocado el programa.

Fuerza: 7 U.Memoria: 4
Dif: 30 Clase: Alarma
Precio: 600 \$.

Icono: Una gran boca que grita y chilla (Realismo 3).

No tenemos competencia en la zona norte

- *Todo el comic nacional y USA
- *Comic Europeo y Erótico
- *Manga japonés y Anime
- *Rol nacional y de importación
- *Más de 700 referencias distintas en figuras de plomo de las mejores marcas
- *Wargames y temáticos
- *Revistas y Fancines
- *Posters y Merchandising
- *¡¡Videojuegos de Super Nes y Megadrive!!

Y mucho más...

Te lo servimos por correo si así lo deseas.
¡¡Pídenos GRATIS nuestro catálogo!!



C/ Ginzo de Limia 32
28029 Madrid
Tlf y fax: (91) 739 62 71
¡¡ Frente a la Vaguada !!



Barrio del
Pilar