



EL GARAJE DE WOODCHIPPER

¡ARMAS QUE SON LA BOMBA!

Redacción y diseño de Mike Pondsmith y J Gray • **Desarrollo de la línea de** Mike Pondsmith

Edición de Cody Pondsmith • **Dirección artística de** Jaye Kovach

Gestión empresarial de Lisa Pondsmith • **Maquetación de** J Gray

Copyright © 2019 de R. Talsorian Games, Inc., Cyberpunk es una marca registrada de CD Projekt Red S.A. Todos los derechos reservados bajo la Convención Universal sobre Derecho de Autor. Todas las situaciones, gobiernos y personas de esta obra son ficticios. Cualquier similitud representada sin intención satírica es pura coincidencia.

HOY EN LA FUENTE

DATOS

Jericho Hunt es un reportero independiente que ha trabajado para varios screamsheets de Night City, como Night City Today Noticias. Hoy en la Fuente es el Patch de Garden independiente de Jericho. Para más información sobre Garden, consulta la entrada de la corporación Ziggurat en la PÁG. XXX de las reglas básicas de Cyberpunk RED.

Jericho Hunt (JH): Hoy en La Fuente, nos encontramos en Heywood para conversar con una nómada que representa un eslabón importante en el menú de armas de fuego y accesorios en nuestra hambrienta ciudad. En la entrevista hemos hablado mucho sobre la ciudad. ¿Cuánto tiempo seguiremos ignorando de dónde vienen nuestras cosas? ¿La necesidad de consumir nos está comiendo por dentro, conduciéndonos a un segundo Holocausto de Night City?

JH: Woodchipper, gracias por invitarme a tu garaje. Bonito lugar.

Woodchipper (W): Siempre es un placer. Es triste que haya pasado tanto tiempo desde la última vez que hablamos. ¿Qué te ha mantenido alejado de estos lares?

JH: He estado dando tumbos por la Cañada, trabajando en las noticias corporativas y ahorrando para ser independiente. Eres mi primera entrevistada en una nueva serie llamada Hoy en la Fuente. Empezamos con las armas.

W: Bueno, ya que has venido aquí primero, lo tomaré como un cumplido.

JH: Pasemos a la entrevista, puesto que sé que estás ocupada. Tengo entendido que no eres una arregladora, y que no tratas con una clientela tradicional. ¿Cómo funciona tu negocio?

W: Sinceramente, tengo dos trabajos. Mi primera prioridad siempre ha sido resolver los conflictos entre las tribus nómadas en nombre de los Aldecaldo, especialmente los que surgen cuando llegan a Night City para repostar y prepararse para el camino, como los conflictos por el espacio libre en los muelles del sur de Night City y los aparcamientos populares de Santo Domingo y Rancho Coronado. Todo es cuestión de relaciones personales y de lograr una mayor confianza.

JH: ¿Y tu segundo trabajo?

W: Resulta que cuando te dedicas a ese oficio, entras en contacto con muchos arregladores que quieren comerciar con las tribus. ¿Y qué quieren? Sinceramente, cualquier cosa que puedan conseguir, pero especialmente armas. Así que ahora soy un centro de intercambio para ellos. Piden lo que necesitan, y yo compruebo si esta semana un nómada lo ha traído atado en la parte trasera de su moto. La mayoría de las veces, tal como están las cosas, la respuesta es no.

Pero estos arregladores son tenaces, vuelven a llamar la semana siguiente como un reloj, pidiendo más Archimedes, Fusiles Pesados M-02 o lo que sea que su clientela quiera para hacer volar a alguien.

JH: ¿Es ahí donde está la demanda? ¿Explosivos?

W: Sí, ha habido una especie de carrera armamentística y, sin la colaboración de Militech, la mayoría de las armas pesadas tienen que recuperarse de los emplazamientos militares desmantelados en las Tierras Baldías. Normalmente, eso es lo que queda también, porque vaya si son pesadas. Solo nosotros, los nómadas, tenemos la capacidad de transporte necesaria para limpiar esos lugares.

JH: ¿Alguna vez sientes que estás alimentando a un monstruo que necesita ponerse a dieta?

W: Jericó, sabes que no es tan sencillo. No armo la bota, sino a los que están debajo de ella, los que disparan a tu monstruo en los dedos de los pies. No trabajo con corporaciones, y la mayoría de mis arregladores tratan con mercenarios y pandillas sin afiliación.

JH: Palabras duras de un mercader de muerte.

W: No me molesta la etiqueta. ¿Qué crees que pasará con Santo Domingo si las corporaciones consiguen lo que quieren? Te lo diré: todo son viviendas de empleados. Estas familias serán empujadas más lejos hacia los páramos sin ley, o hacia la propia zona de combate.

JH: Supongo que junto a las pandillas que has armado.

W: No todas las pandillas son como los Payasos.

JH: Por supuesto. También están el Maelstrom y los Reclutadores.

W: Tomo nota.

JH: Gracias por tu tiempo, Woodchipper.

W: Ha sido un placer.

JH: Ahora que esto ha terminado, ¿qué tienes exactamente a la venta aquí?

EL MATERIAL DE WOODCHIPPER

▶ LANZAMISILES ECOLÓGICO DE BIOTECHNICA

Coste: 500ed (caro)

No recuerdo dónde los conseguí. Creo que los cambié por una caja de Stolbovoys a una tribu del norte. Llevan meses en mi garaje y no he podido encontrar ninguna información sobre ellos en la reserva de datos, así que supongo que funcionan como es debido.

Un lanzamisiles exótico que solo se puede disparar una vez. Tras disparar, con una acción puedes girar la empuñadura para aplastar un vial de enzima reactiva que descompone el arma por completo en una hora.

▶ TRIPLE AMENAZA DE BUDGETARMS

Coste: 500ed (caro)

No todo el mundo tiene un gran presupuesto cuando se trata de explosivos, pero hay quienes tienen problemas mayores que su saldo bancario. Ahorra en hardware, derrocha en munición.

Un lanzamisiles exótico de mala calidad con capacidad para dos disparos y un lanzagranadas exótico integrado de mala calidad bajo el cañón, que no se puede quitar. A pesar de ser un arma exótica, la Triple Amenaza es capaz de disparar munición no básica de misiles y granadas.

▶ PISTOLA DE BENGALAS

Coste: 100ed (superior)

Todo el mundo necesita una pistola de bengalas. Aunque solo sea para celebrar la quinceañera de tu chumba, una de estas iluminará su noche especial.

Un lanzagranadas exótico de una mano con capacidad para un solo disparo. Demasiado voluminoso para ocultarlo en el ciberequipo. Además de toda la munición de granada, la pistola de bengalas puede disparar bengalas de carretera usando el alcance del lanzagranadas. Estas bengalas de carretera no explotan ni causan daño, pero pueden verse hasta 5 kilómetros de distancia mientras están en el aire. Cuando aterrizan, actúan como una bengala de carretera normal.

▶ SDF-45 DE MIDNIGHT ARMS

Coste: 1.000ed (muy caro)

Yo solía hacer de modelo para esta gente en mi adolescencia. Nunca me pagaron, los muy imbéciles. Sin embargo, robé esto de un tren Hammerhead que llegó a principios de este año. Todavía no estamos en paz. Definitivamente, no apuntes con esto en la dirección general de nada que te importe. Personalmente, recomiendo hacerlo hacia un almacén de distribución de Midnight Arms.

El SDF-45 es un lanzamisiles exótico con un alcance máximo de 400 metros. Su cargador contiene 4 misiles perforantes. Cada vez que atacas con esta arma, dispara dos cohetes a la vez contra el objetivo. Sin embargo, en lugar de que el usuario realice una prueba de habilidad con Armas pesadas para impactar en el objetivo, el DJ decide dónde impactan ambos misiles. Para esquivar una explosión provocada por esta arma se realiza una prueba de Evasión VD15 que solo puede intentar un defensor que ya sea capaz de esquivar balas, y que si la consigue le sitúa fuera de la zona de la explosión.

Al decidir dónde impactan los misiles, el DJ debe elegir dos ubicaciones en un radio de 50 metros del objetivo previsto, que deben estar separadas por al menos 10 metros. Un técnico no puede mejorar esta arma de forma que elimine la característica de selección de objetivos del DJ.

EL GARAJE DE WOODCHIPPER

▶ AEGIS DE MILITECH

Coste: 1.000ed (muy caro)

Estas son bastante antiguas, en realidad. Las recuperé de un contenedor de transporte hermético hundido que creo que debía ser entregado al Departamento de Policía de Night City para su comprobación. La fecha del manifiesto era una semana después de que la Cuarta Guerra Corporativa afectara a Night City. Se supone que son «menos letales», sea lo que sea que eso signifique.

Una escopeta exótica de mala calidad que se dispara con la habilidad Armas pesadas en lugar de Armas largas. Mecánicamente, la Aegis es una escopeta que solo puede disparar utilizando el modo de disparo alternativo de los cartuchos de escopeta, pero infligiendo 4d6 en lugar de 3d6 de daño. Además, en lugar de utilizar munición, cada vez que se dispara esta arma agota una de las 8 cargas de su batería fácilmente recargable (1 hora). El daño infligido por esta arma no puede causar heridas críticas y no daña la armadura. Si el daño infligido por esta arma redujera a un objetivo a menos de 1 PD, este quedaría inconsciente a 1 PD.

▶ ARCHIMEDES DE MILITECH

Coste: 5.000ed (lujoso)

Voy a ser sincero contigo. En realidad, solo puedes conseguir uno de estos si asaltas una instalación Militech en plena noche y en silencio. De lo contrario, los dispararán antes de que puedas acercarte. Después de todo, esos cabezas de chorlito fueron los que llegaron a pulsar el gran botón rojo. No dudan ni un instante.

Una vez que consigues abrir el voluminoso maletín de plástico de color verde oliva, los controles son bastante fáciles de entender. Solo requiere un poco de experiencia básica y el ciberequipo adecuado. El sistema de puntería del misil hace la mayor parte del trabajo.

El Arquímedes es un lanzamisiles exótico de calidad excelente que se dispara utilizando la habilidad Pilotar vehículo aéreo en lugar de Armas pesadas. Solo puede disparar misiles inteligentes. El arma no funcionará a menos que su usuario tenga un ciberequipo de sistema de puntería. Cada compra incluye un misil inteligente.

▶ CAÑÓN DE AIRE DE LOS NÓMADAS

Coste: 1.000ed (muy caro)

¡Estos los fabrica mi primo! Los utilizamos sobre todo para ahuyentar a los animales, pero también funcionan muy bien para ablandar el blindaje o para limpiar el camino de entrada que acabas de pavimentar.

Un cañón de aire que dispara líquidos. Mecánicamente, funciona como una escopeta exótica con capacidad para 1 disparo que utiliza el modo de disparo alternativo del cartucho de escopeta, excepto que, en lugar de infligir daño, recubre cualquier objetivo al que alcance con el líquido disparado. Normalmente se carga con pintura o agua. Sin embargo, si se carga con ácido, todo el blindaje de cualquier objetivo recubierto reduce su CP en 1 punto. Un disparo de ácido cuesta 10ed (barato).

En teoría, el arma también puede cargarse con veneno o biotoxina. Cargar el arma con cualquiera de los dos requiere 3 viales por disparo. Cualquier objetivo recubierto debe realizar una prueba de habilidad de Resistir torturas/drogas como si hubiera sido alcanzado por la munición venenosa o biotóxica (VER CPR PÁG. 345).

▶ SACALÁGRIMAS DE PURSUIT SECURITY INCORPORATED

Coste: 500ed (caro)

Lograr una huida limpia es una parte importante de mantenerte con vida. Esta arma no es solo un lanzagranadas, es un seguro. A veces es un seguro de vida y otras un seguro de coche. En cualquier caso, es más barato que la alternativa.

Un lanzagranadas exótico de calidad excelente con capacidad para 3 disparos. A pesar de ser un arma exótica, solo puede disparar munición de humo o lacrimógena.

▶ ARPÓN BALÍSTICO DE SLAMDANCE

Coste: 1.000ed (muy caro)

Vendo muchos de estos a los nómadas del mar. Confían en ellos para cazar y a veces para la defensa naval. No tienes que dispararlo si no quieres, pero muchos no pueden resistir el impulso. Una vez compré un montón al por mayor directamente a SlamDance, pero nunca he podido volver a conseguir una oferta tan buena.

Un arma cuerpo a cuerpo pesada exótica de dos manos. Este arpón sobredimensionado también puede dispararse desde su exclusivo soporte balístico utilizando la habilidad Armas pesadas y el alcance de arcos y ballestas. Cuando se dispara, sigue ignorando la mitad del blindaje del defensor. Una vez disparado, el arpón puede seguir utilizándose como arma cuerpo a cuerpo pesada exótica. Si se recupera, puede recargarse en el soporte balístico con una acción.

▶ FUSIL PESADO M-02 DE STERNMEYER

Coste: 1.000ed (muy caro)

Una de las herramientas de trabajo más fiables que vendo. Con un poco de suerte, un solo tambor puede aguantar toda una guerra de pandillas. También me encanta cómo consigue que los clientes vuelvan, porque este gatito tan especial es muy quisquilloso con su comida.

Un fusil de asalto exótico que no tiene disparo automático ni fuego de supresión. Se dispara con la habilidad Armas pesadas en lugar de Armas largas y tiene capacidad para 80 disparos. Utiliza su propia munición triangular, la única que puede disparar y que cuesta 500ed (caro) por un tambor de 80 balas perforantes.

▶ LANZAMISILES DE BOLSILLO DE TOWA

Coste: 500ed (caro)

Mira esto. Bonito, ¿verdad? Cabe en un bolso, en una riñonera táctica o en casi cualquier otro sitio y se alarga con solo pulsar un botón. Tendrás que ingeniártelas para esconder también algún misil, por supuesto. Por cierto, tengo muchos en mi almacén.

Un lanzamisiles exótico de mala calidad. Mientras está descargado puede ocultarse.

▶ LANZALLAMAS DE RÁFAGA DE URBANTECH

Coste: 1.000ed (muy caro)

Personalmente, no es mi estilo. Me gusta la ropa que uso y no tener que cambiarla. Pero si no las proporciono, mis clientes las conseguirán de Hornet y no deo que el dinero se aleje de mi garaje si puedo evitarlo. Es una pieza enorme, totalmente metálica, que se parece mucho a una manguera de bomberos, aunque en sentido inverso.

Una escopeta exótica que se dispara con la habilidad Armas pesadas en lugar de Armas largas. Mecánicamente, el lanzallamas es una escopeta que solo puede disparar cartuchos de escopeta incendiarios (el coste de la munición también es el mismo que el de los cartuchos de escopeta incendiarios), excepto que mientras sus objetivos están encendidos, hasta que empleen una acción para apagarse, sufren 4 de daño a sus PD al final de su turno. Si ya estaban en llamas, este efecto sustituye a otro que les causaría menos daño. El daño infligido por esta arma no puede causar una herida crítica, y no puede utilizarse para realizar tiros de precisión.

El Lanzallamas de Ráfaga también tiene un modo de disparo alternativo único. Agotando toda la munición restante del cargador, puedes disparar una bola de fuego con la habilidad Armas pesadas que estalla como una granada incendiaria. Cuando usas este modo de disparo alternativo, utilizas el alcance del lanzagranadas y después se considera que quedas en llamas con intensidad letal.

EL GARAJE DE WOODCHIPPER

DATOS

Consulta la descripción completa de cada arma para las reglas e información adicionales.

Tipo de arma	Habilidad de arma	Daño de un disparo	Cargador estándar	Candencia de tiro (CdT)	Manos necesarias	¿Puede ocultarse?	Coste
Lanzamisiles Ecológico de Biotechnica	Armas pesadas	8d6	1 (Misil)	1	2	NO	500ed (caro)
➔ Modos de disparo alternativos y características especiales: explosivo • se descompone							
Triple Amenaza de BudgetArms	Armas pesadas	8d6	2 (Misil)	1	2	NO	500ed (caro)
➔ Modos de disparo alternativos y características especiales: explosivo • lanzagranadas bajo el cañón integrado							
Pistola de bengalas	Armas pesadas	6d6	1 (Granada)	1	1	NO	100ed (superior)
➔ Modos de disparo alternativos y características especiales: explosivo • bengala de carretera							
SDF-45 de Midnight Arms	Armas pesadas	8d6	4 (Misil)	1	2	NO	1.000ed (muy caro)
➔ Modos de disparo alternativos y características especiales: explosivo • doble disparo							
Aegis de Militech	Armas pesadas	4d6	8 (Batería)	1	2	NO	1.000ed (muy caro)
➔ Modos de disparo alternativos y características especiales: cartucho de escopeta • menos letal							
Archimedes de Militech	Pilotar vehículo aéreo	8d6	1 (Misil)	1	2	NO	5.000ed (lujoso)
➔ Modos de disparo alternativos y características especiales: explosivo • solo misiles inteligentes							
Cañón de aire de los nómadas	Armas largas	N/A	1 (Especial)	1	2	NO	1.000ed (muy caro)
➔ Modos de disparo alternativos y características especiales: cartucho de escopeta • solo munición líquida							
Sacalágrimas de Pursuit Security Inc.	Armas pesadas	N/A	3 (Granada)	1	2	NO	500ed (caro)
➔ Modos de disparo alternativos y características especiales: solo munición de humo o lacrimógena							
Arpón balístico de SlamDance	Armas cuerpo a cuerpo / Armas pesadas	4d6	1 (Arpón)	1	2	NO	1.000ed (muy caro)
➔ Modos de disparo alternativos y características especiales: arma cuerpo a cuerpo • alcance de arcos y ballestas							
Fusil pesado M-02 de Sternmeyer	Armas pesadas	5d6	80 (Especial)	1	2	NO	1.000ed (muy caro)
➔ Modos de disparo alternativos y características especiales: munición única							
Lanzamisiles de Bolsillo Towa	Armas pesadas	8d6	1 (Misil)	1	2	SÍ	500ed (caro)
➔ Modos de disparo alternativos y características especiales: conexión de arma inteligente • munición única • plegable							
Lanzallamas de Ráfaga de UrbanTech	Armas pesadas	3d6	4 (Cartucho)	1	2	NO	1.000ed (muy caro)
➔ Modos de disparo alternativos y características especiales: cartucho de escopeta • ráfaga explosiva							