

POR NEIL BRANQUINHO



MATERIAL DE SESIÓN ÚNICA

PERSONAJES PREGENERADOS Y ARQUITECTURAS DE RED

Redacción y diseño de Mike Pondsmith, James Hutt, Cody Pondsmith y J Gray

Dirección artística de Jaye Kovach • **Gestión empresarial de** Lisa Pondsmith

Maquetación de J Gray

Copyright © 2021 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, personas de esta obra son ficticios. Cualquier similitud representada sin intención satírica es pura coincidencia.

MATERIAL DE SESIÓN ÚNICA

Dos de tus jugadores se han puesto enfermos y estás en medio de un gran atraco. No puedes seguir con los que quedan en la mesa, así que decides dirigir una partida de sesión única. El único problema es que los jugadores que te quedan van a ir directamente a tu casa cuando salgas del trabajo, y si os enredáis con la generación de personajes no tendréis tiempo de jugar.

¡Tenemos la solución!

En **Material de sesión única** encontrarás diez personajes pregenerados de **Cyberpunk RED**, creados con el método de generación de personajes de la rata callejera, listos para jugar directamente. Todos incluyen una hoja de instrucciones sobre cómo funciona su aptitud de rol. Lo único que no hemos hecho es preparar una vida pasada. Dejamos a tu criterio la importancia de este aspecto para tu partida de sesión única.

También incluimos seis arquitecturas de RED prediseñadas para tu uso. Las encontrarás al final de este suplemento. Están planteadas para que puedas emplearlas tal cual, así que no dudes en recurrir a ellas si quieres darle a tu netrunner un paisaje virtual en el que jugar, o si necesitas inspiración para saber qué tipo de defensas tiene un sitio.

LOS PREGENERADOS COMO PNJ

Los diez pregenerados de **Material de sesión única** también pueden ser buenos PNJ. Si utilizas el estándar de subalterno/lugarteniente/jefe menor que se establece en la **PÁG. XXX** de las reglas básicas de **Cyberpunk RED**, se consideran lugartenientes.

CÓMO INTERPRETAR LAS HOJAS DE PERSONAJE

Las hojas de personaje están incluidas en una sola página que contiene una gran cantidad de información, especialmente si tus jugadores son novatos con **Cyberpunk RED**. No dudes en darles esta guía para ayudarles a orientarse al respecto.

1

Este bloque contiene un retrato de tu personaje, su mote (el nombre por el que se le conoce en la calle) y su rol (similar a una clase en otros juegos).

2

Debajo del mote y el rol, encontrarás tus características (que a veces se abrevia como CARACT.). Estos 10 valores son: Inteligencia (INT), Reflejos (REF), Destreza (DES), Técnica (TEC), Frialdad (FRI), Voluntad (VOL), Suerte (SUE), Movimiento (MOV), Tipo Corporal (TCO) y Empatía (EMP). Puede que te fijes en que la Suerte tiene un formato un poco diferente, ya que representa una reserva de puntos que puedes gastar durante la sesión para mejorar tus posibilidades de éxito. La Empatía está igualmente dividida porque el ciberequipo instalado puede reducirla por debajo de su máximo.

3

Esta fila contiene estadísticas derivadas calculadas a partir de tus CARACT. Los puntos de daño (PD) representan tu salud. Empiezas con un número de puntos de daño igual al valor de la derecha. Si sufres daño, lo restas de tu valor actual (escrito a la izquierda). Si tu total de puntos de daño actual es igual o inferior al valor de gravemente herido, sufres una penalización a todas las acciones. Si tus puntos de daño caen por debajo de 1, tu DJ te pedirá que llesves a cabo una salvación contra muerte. La Humanidad es una medida de lo bien que te relacionas con otras personas. El valor de la derecha es el máximo, determinado por tu CARACT. de Empatía, y el valor de la izquierda es tu Empatía actual, que está rebajada por tener instalado ciberequipo. Cuando la Humanidad disminuye, la Empatía también lo hace.

4

Cada rol tiene una aptitud de rol única. Empiezas con tu aptitud de rol a nivel 4. Todos los personajes de este suplemento incluyen información sobre su aptitud de rol en una hoja aparte.

5

Cuando llega el momento de ver si tienes éxito o no en una acción, efectúas una prueba de habilidad. Las pruebas de habilidad se hacen tirando 1d10 y sumando el nivel de la habilidad y el valor de la característica correspondiente. Para facilitarte la tarea, ya hemos sumado CARACT. + Habilidad de cada habilidad de tu hoja y la hemos anotado en la columna Total. Todos los personajes de este suplemento cuentan con 20 habilidades. Algunas, como Primeros auxilios, las tienen todos los personajes. Otras, como Disparo automático, solo están en algunas hojas. Si quieres realizar una acción con una habilidad en la que no tienes niveles, pregunta a tu DJ qué característica sería la adecuada, tira 1d10 y añade ese valor.

MATERIAL DE SESIÓN ÚNICA

6 Tu armadura se divide en cuerpo (en forma de ropa, chaquetas, chalecos y similares) y cabeza (una especie de casco o capucha). Cada pieza de armadura tiene una Capacidad de Parada (CP). Cuando te golpean en la cabeza o en el torso, restas la CP del blindaje al daño causado. Cualquier daño que quede después de restar la CP se elimina de tu valor actual de puntos de daño (PD). Las armaduras más pesadas pueden aplicar una penalización al realizar algunas acciones.

7 Tus armas son herramientas diseñadas para herir y romper. Cuando impactas con un arma, tira el número de d6 que se indica en DAÑO y suma los resultados para determinar cuánto daño haces. Las armas tienen una cantidad concreta de munición. Una vez que disparas esa cantidad de balas, tu arma no puede disparar más hasta que la recargues. Todas las armas tienen una cadencia de tiro (CdT). Esto determina cuántas pruebas de ataque puedes hacer como parte de una sola acción. Las armas suelen tener notas que aportan más información. Pide otros datos a tu DJ.

8 La tecnología del ciberequipo se implanta quirúrgicamente en tu cuerpo para mejorar su funcionamiento. Todo ciberequipo tiene un tipo. Solo puedes tener un número determinado de ranuras en tu cuerpo para cada tipo. Algunos tipos, como el ciberaudio y el equipo neuronal, tienen un componente de «ciberequipo básico». Por ejemplo, un equipo de ciberaudio no hace nada por sí mismo, pero te permite instalar complementos de ciberequipo adicionales, como un analizador de voz. No te preocupes demasiado por todo esto, a menos que vayas a jugar a largo plazo y quieras instalar ciberequipo adicional. En esta sección también encontrarás notas que explican qué hace tu ciberequipo.

9 Por último, llegamos a TUS COSAS. Aquí encontrarás la ropa que tienes (para que sepas qué estilo utilizas), la cantidad de dinero que tienes a mano, que aparece como un número de eurodólares (ed), y una selección de objetos que llevas encima con notas sobre su función.

Cyberpunk

1

Nombre: Grease Rol: Arreglador

INT	8
REF	7
DES	5
REC	5
FBI	6
VIL	7
SEN	7
MOV	5
NOI	3
EMP	4
6	

PD	35
DAVANTAJE HERIDO	18
RESISTENCIA A LA MUERTE	3
HUMANIDAD	44
60	

2 **HABILIDADES** Aptitud de rol: Gestión 4

Habilidad	CAR.	NIV.	TOTAL	Habilidad	CAR.	NIV.	TOTAL
Abrir cerraduras	5	4	9	Falsificación	5	6	11
Armas cortas	7	6	13	Idioma (jerga callejera)	8	4	12
Astutano	5	2	7	Negocios	8	6	14
Comercio	6	6	12	Palco	5	2	7
Concentración	7	2	9	Percepción	8	2	10
Conocimiento de la calle	6	6	12	Percepción humana	4	6+2	12
Conversación	4	6	10	Persuasión	6	4	10
Cultura	8	2	10	Piseras audífonos	5	2	7
Evasión	5	6	11	Sigilo	5	2	7
Experto local (tu hogar)	8	6	14	Sobornar	6	6	12

3 **ARMAS Y BLINDAJE**

Blindaje	CP	Penal.	ARMA	Daño	Munición	CdT	Notas
Blindaje ligero	11	0	Arma cuerpo a cuerpo ligero	1d6	-	2	De 1 mano, puede ocultarse
Blindaje ligero	11	0	Pistola pesada	3d6	8	2	Puede ocultarse. Cargadores: 12
Blindaje ligero	11	0	Pistola muy pesada	4d6	8	1	No puede ocultarse. Cargadores: 12

4 El PENALIZADOR SE APLICA A DES, REF & MOV

5 **CIBEREQUIPO**

Nombre	Tipo	Notas
Equipo de ciberaudio	Ciberaudio	Tres ranuras de opciones.
Agente interno	Ciberaudio	Concede +2 a las pruebas de Buscar en bibliotecas. Solo audio. Puede emitir vídeo a una pantalla emparejada.
Analizador de voz	Ciberaudio	Concede +2 a la Percepción humana (ya contabilizado) y a las pruebas de Interrogatorio.
Bolsillo subcutáneo	Externo	Espacio de almacenamiento de 5 cm x 10 cm con cremallera RedSkin. Cualquier cosa en su interior queda oculta.

6 **TUS COSAS**

Ropa	DINERO
Ropa normal elegante: lentes de contacto, joyas. Ropa de deporte: colchoneta, joyas, gafas deportivas. Tendencias urbanas: pantalones, parte de arriba.	500ed
Agente	Teléfono con inteligencia artificial adaptativa que se acomoda a tus costumbres. +2 a las pruebas de Buscar en bibliotecas.
Detector de micrófonos	Emite un pitido cuando se encuentra a menos de 2 m de un dispositivo de escucha.
Teléfono móvil desechable	Teléfono de usar y tirar.
Ordenador portátil	Ordenador portátil.

7

8

9

ARREGLADOR

Enseguida te diste cuenta de que nunca ibas a conseguir un trabajo corporativo ni ser lo suficientemente duro como para convertirte en mercenario. Pero siempre supiste que tenías habilidad para descubrir lo que quiere otra gente, y cómo conseguirlo para ellos. Cobrando, por supuesto. Has dejado atrás los trapicheos, ahora estás en primera división. Quizá traficas con armas ilegales por la frontera, o robas y revendes suministros médicos. Puede que seas un hábil bróker que trabaja como mánager para mercenarios y netranners de alto caché, o incluso puedes contratar a una tribu de nómadas entera para dar apoyo al contrato de un cliente. Compras y vendes favores como uno de los antiguos padrinos de la mafia. Tienes contactos en todo tipo de negocios, mercados y grupos políticos, y usas estos contactos y a tus aliados en una gran red de intriga y coacción. Los arregladores saben cómo conseguir artículos del mercado negro y son expertos en navegar por las complejas costumbres sociales de la calle, donde se mezclan cientos de culturas y niveles económicos. Mantienen vastas redes de contactos y clientes.

APTITUD DE ROL: GESTIÓN (NIVEL 4)

- Los **contactos** representan a quién puede recurrir el arreglador para conseguir mercancías, favores o información. Seguirá teniendo que pagar por ellos, por supuesto.
- El **alcance** es la categoría de precio más alta de los artículos que un arreglador puede conseguir **siempre**, y si puede utilizar su influencia para reunir a otros arregladores con el fin de organizar un mercado nocturno, que pone a su disposición todas las categorías de precios de los artículos durante un breve periodo de tiempo.
- **Regatear** es la capacidad del arreglador para llegar a un acuerdo. Al regatear con una persona, tiras FRI + la habilidad Comerciar + tu nivel de Gestión + 1d10 contra su FRI + la habilidad Comerciar + su nivel de Gestión (si se trata de un arreglador) + 1d10. Si ganas, puedes hacer 1 trato de tu nivel de Gestión o inferior. Solo se puede realizar 1 trato de arreglador por transacción.
- **Armonizar** representa la capacidad del arreglador para integrarse en las múltiples culturas dentro y fuera de la calle; la capacidad de conocer el lenguaje, los códigos sociales y los signos de estatus de cada grupo o cultura.

JUGADOR/A:

Contactos	Alcance	Regatear	Armonizar
Mandamás local, señor de una pandilla, líder local de un vecindario. Mandamás de una pandilla de ciudad, político menor, directivo de una corporación, persona muy conocida en un barrio.	Siempre puedes encontrar un lugar para abastecer a tus clientes de artículos hasta caros de manera individual, incluso si no están habitualmente disponibles.	Si tienes éxito, puedes conseguir un 10 % más o menos del precio de mercado al comprar o vender. ○ Si tienes éxito, al comprar 5 o más unidades del mismo artículo, puedes conseguir otra unidad de ese artículo gratis.	Tienes buena relación con al menos 1 cultura (Asia del Sur, Europa Occidental, Oriente Medio, etc.) de tu zona, además de aprender un idioma que conozcas asociado a esa cultura a nivel 4 de habilidad.

EJECUTIVA

Las cosas cambiaron cuando las mayores Megacorporaciones del planeta se metieron en una gran guerra comparable a las que podrían haber derribado a cualquier gobierno nacional real. Ahora mismo tu vida como ejecutiva junior es cualquier cosa menos fácil. Hay algunos por debajo de ti que matarían por tener la oportunidad de hacer tu trabajo. Literalmente. Los que están por encima de ti matarían para mantenerte lejos de su trabajo. También literalmente. Y no bromean sobre lo de matar. Cada nuevo miembro de una corporación tiene su propio equipo de mercenarios y netrunners para cubrir los proyectos más importantes.

APTITUD DE ROL: COLABORACIÓN (NIVEL 4)

La lealtad es un valor cambiante; un ejecutivo debe (durante cada sesión de juego) hacer algo para promover la lealtad y no perderla. Cuando el ejecutivo asigna una tarea a un miembro de su equipo, el DJ debe tirar 1d6 y obtener un resultado inferior a su lealtad actual. Si falla la tirada de salvación, el miembro del equipo puede rechazar la tarea, desbaratarla o ponerse en contra del ejecutivo.

JUGADOR/A:

Elige al conductor o al netrunner como miembro de tu equipo.



MIEMBRO DEL EQUIPO Conductor

INT	5	REF	8	DES	6	TEC	4	FRI	6
VOL	5	MOV	6	TCD	5	EMP	5		
PD	DE 35	GRAVEMENTE HERIDO	18	SALVACIÓN CONTRA MUERTE	5	LEALTAD	4		

HABILIDADES (CARACT. + CÁLCULO HABILIDAD)
 Armas cortas +14, Atletismo +8, Concentración +7, Conducir vehículo terrestre +14, Conversación +7, Cultura +7, Evasión +10, Experto local (tu hogar) +7, Idioma (jerga callejera) +7, Mecánica de vehículos acuáticos +8, Mecánica de vehículos terrestres +8, Pelea +10, Percepción humana +7, Percepción +7, Persuasión +8, Pilotar vehículo acuático 12, Pilotar vehículo aéreo +12, Primeros auxilios +6, Rastrear +9, Resistencia +9, Sigilo +10

CIBEREQUIPO
 Agente interno, detector de radares, equipo de ciberaudio, implante de radar/sonar, rastreador

EQUIPO
 Blindaje ligero (CP 11), pistola muy pesada (DAÑO 4d6, CdT 1), coche compacto con asientos adicionales



MIEMBRO DEL EQUIPO Netrunner

INT	8	REF	7	DES	6	TEC	6	FRI	4
VOL	7	MOV	4	TCD	4	EMP	4		
PD	DE 40	GRAVEMENTE HERIDO	20	SALVACIÓN CONTRA MUERTE	4	LEALTAD	4		

HABILIDADES (CARACT. + CÁLCULO HABILIDAD)
Interface +2, Armas cortas +11, Atletismo +8, Buscar en bibliotecas +12, Cibertecnología +10, Concentración +9, Conversación +6, Criptografía +12, Cultura +12, Electrónica/Seguridad +10, Evasión +8, Falsificación +10, Idioma (jerga callejera) +10, Mecánica básica +10, Pelea +8, Percepción humana +6, Percepción +10, Persuasión +6, Primeros auxilios +8, Sigilo +10

CIBEREQUIPO
 Conexión neuronal, zócalo para chips, editor de dolor, conectores interface, ciberojos con virtualidad

EQUIPO
 Blindaje ligero (CP 11), pistola muy pesada (DAÑO 4d6, CdT 1), ciberterminal (7 ranuras|Espada, Espada, Asesino, Gusano, Gusano, Armadura)



MERCENARIO

Ya sea como un guardaespaldas, sicario por cuenta propia o como uno de los cibernsoldados de las corporaciones que dan apoyo a los contratos y las operaciones encubiertas de la compañía, eres una de las máquinas de combate de élite de la Era del Rojo. La mayoría de mercenarios fueron soldados de una corporación en la Cuarta Guerra Corporativa o trabajan en las «acciones policiales» actuales del gobierno por todo el país.

APTITUD DE ROL: CONSCIENCIA DE COMBATE (NIVEL 4)

Cuando comienza el combate, en cualquier momento fuera del combate o en el combate con una acción, un mercenario puede dividir el número total de puntos que tiene en su aptitud Consciencia de combate entre las aptitudes que se presentan a continuación. Si un mercenario decide no cambiar su asignación de puntos, la anterior persiste. Activar algunas de estas aptitudes le costará más puntos que otras:

- **Desvío de daño:** por 2 puntos, disminuye en 1 el primer daño que recibas en este asalto; Por 4 puntos, disminuye en 2 el primer daño que recibas en este asalto. Si antes de la reducción el daño atravesó tu armadura, esta también sufre daño.
- **Recuperación de pifias:** por 4 puntos, ignoras los fallos críticos (los 1) que sacas al atacar. Sin embargo, estas tiradas se siguen tratando como un valor de 1.
- **Reacción de iniciativa:** cada punto añade un +1 a tus tiradas de iniciativa.
- **Ataque de precisión:** por 3 puntos, añades un +1 a cualquier ataque realizado.
- **Detectar punto débil:** cada punto añade un +1 al daño (antes de restar la armadura) de tu primer ataque con éxito en un asalto.
- **Detectar amenaza:** cada punto añade un +1 a cualquier tirada de Percepción que lledes a cabo.

JUGADOR/A:

Desvío de daño	<input type="text"/>	Recuperación de pifias	<input type="text"/>	Reacción de iniciativa	<input type="text"/>
Ataque de precisión	<input type="text"/>	Detectar punto débil	<input type="text"/>	Detectar amenaza	<input type="text"/>



MOTE Redeye **ROL** Netrunner

INT	6	REF	6	DES	6	TEC	7	FRI	8
VOL	4	SUE	DE 7	MOV	7	TCD	6	EMP	4 DE 6
PD	DE 35	GRAVEMENTE HERIDO	18	SALVACIÓN CONTRA MUERTE	6	HUMANIDAD	46 DE 60		

HABILIDADES

APTITUD DE ROL Interface 4

Habilidad	CAR.	NIV.	TOTAL
Armas cortas	6	6	12
Atletismo	6	2	8
Buscar en bibliotecas	6	6	12
Cibertecnología	7	6	13
Concentración	4	2	6
Conversación	4	2	6
Criptografía	6	6	12
Cultura	6	6	12
Electrónica/Seguridad	7	6	13
Evasión	6	6	12

Habilidad	CAR.	NIV.	TOTAL
Experto local (tu hogar)	6	2	8
Idioma (jerga callejera)	6	2	8
Mecánica básica	7	6	13
Ocultar/Revelar objeto	6	6	12
Pelea	6	2	8
Percepción	6	2	8
Percepción humana	4	2	6
Persuasión	8	2	10
Primeros auxilios	7	2	9
Sigilo	6	6	12

ARMAS Y BLINDAJE

Blindaje	CP	Penal.
Cabeza: blindaje ligero	11	0
Cuerpo: blindaje ligero	11	0

EL PENALIZADOR SE APLICA A DES, REF & MOV

ARMA	Daño	Munición	CdT	Notas
Pistola muy pesada	4d6	8	1	No puede ocultarse. Cargadores: 4

CIBEREQUIPO

Nombre	Tipo	Notas
Conexión neuronal	Equipo neuronal	Sistema nervioso artificial cableado. Tiene 5 ranuras para opciones.
Conectores interface	Equipo neuronal	Te permiten conectarte a máquinas, incluidos algunos vehículos
Lentes cambiantes	Cibermoda	Lentes implantadas en los ojos que cambian de color o patrón.

TUS COSAS

ROPA Ropa normal elegante: parte de arriba x 10. Ropa de deporte: calzado x2, joyas, pantalones x2. **Tendencias urbanas:** chaqueta **DINERO** 500ed

Agente	Teléfono con inteligencia artificial adaptativa que se acomoda a tus costumbres. +2 a las pruebas de Buscar en bibliotecas.
Ciberterminal	Plataforma modular en la que se instalan los programas y el hardware para realizar netrunning.
Gafas de virtualidad	Casco que proyecta imágenes del ciberespacio sobre tu visión del mundo.

JUGADOR/A:

NETRUNNER

Eres una pirata informática capaz de freír cerebros y una experta en el ciberuniverso posRED de la Era del Rojo. Como un espectro electrónico, te infiltras en los sistemas más duros con facilidad; robando, comerciando y vendiendo los secretos más ocultos cuando te apetece. El hielo negro todavía puede matarte, pero hasta que termine el viaje estarás ahí, lanzándote de cabeza y con el cerebro expuesto a la nueva RED.

APTITUD DE ROL: INTERFACE (NIVEL 4)

La aptitud de rol Interface del netrunner le permite hacer *netruns* y le da acceso a un conjunto de aptitudes. Para llevar a cabo una acción o atacar en la RED tira:

Tu nivel de Interface + Bonificador o ATQ del programa + 1d10

Aptitud de Interface	Efecto
Camuflaje	La aptitud de ocultar las acciones en la arquitectura antes de salir.
Control	La aptitud de controlar las cosas que están conectadas a la arquitectura.
Deslizamiento	Permite que el netrunner se escabulla de un hielo negro que le persigue.
Electrocución	Un ataque básico que funciona tanto contra los programas como contra otros netrunners.
Escaneo	Permite averiguar la ubicación de los sistemas de una zona.
Exploración	Permite que el netrunner conozca el «mapa» de la arquitectura.
Observación	Permite que el netrunner sepa qué es un dato que ha encontrado y conozca su valor.
Puerta trasera	Permite que el netrunner rompa contraseñas y otros obstáculos en la arquitectura.
Virus	Permite que el netrunner deje un virus personalizado en el núcleo de la arquitectura.

TERMINAL	Ciberterminal de Redeye	RANURAS DE PROGRAMA/HARDWARE	7
----------	-------------------------	------------------------------	---

Programa	ATQ	DEF	REZ	Efecto
Armadura	0	0	7	Mientras siga rezeado, reduce todo el daño cerebral en 4. Solo se puede ejecutar 1 copia a la vez. Cada copia solo puede utilizarse una vez por netrun.
Espada	1	0	0	3d6 a REZ contra hielo negro. 2d6 a REZ contra el resto de programas.
Gusano	0	0	7	+2 a todas las tiradas de Puerta trasera que hagas mientras siga rezeado.
Te veo	0	0	7	Aumenta todas las tiradas de Exploración en +2 mientras siga rezeado.
Vrizzbolt	1	0	0	1d6 de daño directo al cerebro de un netrunner y reduce en 1 la cantidad de acciones totales de RED que puede realizar en su siguiente turno





MOTE **Racer**

Rol **Nómada**

INT	7	REF	6	DES	8	TEC	4	FRI	6
VOL	6	SUE	DE 6	MOV	5	TCD	6	EMP	3 DE 5
PD	DE 40	GRAVEMENTE HERIDO	20	SALVACIÓN CONTRA MUERTE	6	HUMANIDAD	36 DE 50		

HABILIDADES

APTITUD DE ROL **Motor 4**

Habilidad	CAR.	NIV.	TOTAL
Arma cuerpo a cuerpo	8	6	14
Armas cortas	6	6	12
Atletismo	8	2	10
Comerciar	6	6	12
Concentración	6	2	8
Conducir vehículo terrestre	6	6 + 4	16
Conversación	3	2	5
Cultura	7	2	9
Evasión	8	6	14
Experto local (tu hogar)	7	2	9

Habilidad	CAR.	NIV.	TOTAL
Idioma (jerga callejera)	7	2	9
Manejo de animales	7	6	13
Pelea	8	6	14
Percepción	7	4	11
Percepción humana	3	2	5
Persuasión	6	2	8
Primeros auxilios	4	6	10
Rastrear	7	6	13
Sigilo	8	6	14
Supervivencia	7	6	13

ARMAS Y BLINDAJE

Blindaje	CP	Penal.
Cabeza: blindaje ligero	11	0
Cuerpo: blindaje ligero	11	0

EL PENALIZADOR SE APLICA A DES, REF & MOV

ARMA	Daño	Munición	CdT	Notas
Arma cuerpo a cuerpo pesada	3d6	-	2	De 2 manos, no puede ocultarse
Pistola muy pesada	4d6	8	1	No puede ocultarse. Cargadores: 7

CIBEREQUIPO

Nombre	Tipo	Notas
Conexión neuronal	Equipo neuronal	Sistema nervioso artificial cableado. Tiene 5 ranuras para opciones.
Conectores interface	Equipo neuronal	Te permiten conectarte a máquinas, incluidos algunos vehículos

TUS COSAS

ROPA

Cuero nómada: pantalones, parte de arriba, chaqueta, calzado

DINERO

500ed

Agente	Teléfono con inteligencia artificial adaptativa que se acomoda a tus costumbres. +2 a las pruebas de Buscar en bibliotecas.
Binoculares	Duplican el tamaño de lo que estás viendo.
Linterna	Haz de luz de 100 m. 10 horas por carga.
Pistola de garfio	Con una acción, disparas un garfio que se adhiere a cualquier cobertura «gruesa» a hasta 30 m. Anula la penalización al movimiento normal por escalar.
Comunicador de radio	Auricular con radio. Alcance de 1,5 km.
Cuerda	Cuerda de nylon de 60 m. Soporta hasta 360 kg.
Tecnoherramienta	Herramienta de bolsillo todo en uno.

NÓMADA

Hace años, las corporaciones expulsaron a tu familia de la granja. Sus empleados llegaron, os quitaron la tierra y pusieron polis de alquiler por todas partes. Pero eso era antes de la guerra. Eráis unos sin techo solitarios, hasta que creasteis una tribu de nómadas de casi doscientos miembros. Por aquel entonces, tu tribu estaba apiñada en una enorme y destartalada flota de coches, furgonetas, autobuses y otros vehículos que vagaban por las carreteras en busca de suministros, trabajos ocasionales y piezas de recambio en un mundo roto. La tribu era tu hogar y en ella había maestros, tecnomédicos, líderes y mecánicos; una ciudad sobre ruedas en la que todos eran familia de todos, ya fuera por sangre o por matrimonio. Pero en la Era del Rojo tu tribu nómada ha evolucionado. Vuestro conocimiento de las carreteras y de cómo llegar a zonas seguras entre los tramos salvajes de autopista ha permitido que os convirtierais en los mejores transportando gente, suministros y materiales en un mundo que lo necesita con urgencia.

APTITUD DE ROL: MOTOR (NIVEL 4)

Un nómada añade su nivel de Motor a cualquier tirada relacionada con el manejo de vehículos (ya añadido a Conducir vehículo terrestre) o a las pruebas de habilidad para repararlos. Además, tu nómada tiene el siguiente vehículo, que toma prestado del parque móvil familiar.

JUGADOR/A:



TIPO DE VEHÍCULO Coche compacto

DESCRIPCIÓN Coche común con motor de CHOOH².

ASIENTOS 6

VELOCIDAD [COMBATE] 20

VELOCIDAD [NARRATIVA] 160 km/h

PDE DE 70

Mejora	Efecto
Asientos adicionales	Añade 2 asientos adicionales al vehículo.
Chasis pesado	Añade 20 PDE y un gran cable de remolque al vehículo.
Capacidad de alojamiento	Transforma el vehículo en una autocaravana con espacio para dormir 1 persona, aseo, ducha y una pequeña cocina.

PERIODISTA

Tienes un enlace de vídeo y un pase de prensa, y no tienes miedo de usarlos. Eres una celebridad en toda la ciudad, a la que ven cada noche en la reserva de datos de la Era del Rojo. No es como en los viejos tiempos, cuando tenías a una importante corporación mediática detrás de ti; esta vez dependes de tus admiradores, de tus contactos y de tu propia reputación. Pero es más difícil que estas nuevas corporaciones te hagan desaparecer. Así que cuando busques la suciedad y la basura que los funcionarios corruptos y los perros falderos de las corporaciones tratan de cubrir, puedes cavar hondo.

APTITUD DE ROL: CREDIBILIDAD (NIVEL 4)

▶ RUMORES

Suponiendo que no estés completamente incomunicado, al menos dos veces por semana, el DJ tirará en secreto tu nivel de Credibilidad + 1d10 y te dará rumores basados en el resultado. También puedes encontrar rumores en la calle durante el juego utilizando las características pertinentes, como Buscar en bibliotecas, Conversación o Interrogatorio, mediante una tirada de CARACT. + habilidad + 1d10.

▶ PUBLICAR HISTORIAS

La principal aptitud de un periodista es publicar historias. Tu rango de credibilidad determina el acceso que tienes a las fuentes, el tamaño de tu audiencia, la probabilidad de que tu público crea tus reportajes y el impacto que puede tener una historia.

- Los **accesos/fuentes** representan a aquellas personas con las que razonablemente puedes ponerte en contacto o entrevistar, o de las que puedes obtener información.
- La **audiencia** es el número de personas a las que pueden llegar tus historias o revelaciones.
- La **verosimilitud** es el grado de aceptación de tu historia o revelación por parte de tu audiencia. Cuanto mayor sea tu Credibilidad, más probable será que la gente crea algo que has escrito o emitido. Tira 1d10 en función de tu verosimilitud cuando publiques una historia y cada vez que quieras saber si un individuo (o un grupo de individuos) se la cree. Si tu historia contiene aunque sea una sola prueba verificable y fácilmente comprensible para las masas, la probabilidad de que tu público la crea es 1 nivel mayor. Si contiene más de 4 elementos de prueba distintos y verificables, la probabilidad de que tu público la crea es 2 niveles mayor. Estas dos bonificaciones se acumulan entre sí.
- El **impacto** es el cambio que cualquier historia o revelación individual que publiques tiene en tu audiencia. Por ejemplo, una historia sobre una práctica económica injusta a nivel elemental podría conseguir solamente que unos cuantos jefes locales cambien sus prácticas. Pero en niveles superiores de Credibilidad, tu revelación puede hacer que caigan mega-corporaciones enteras. Tu DJ se encargará de esto. Una vez que publiques una historia/primicia, no podrás publicar otra sobre el mismo tema, a menos que tengas nueva información que añadir al respecto.

JUGADOR/A:

Accesos/fuentes	Audiencia	Verosimilitud	Impacto
Mandamás local, señor de una banda, líder local del vecindario. Mandamás de una banda de ciudad, político menor, ejecutivo de una corpo, persona conocida en el barrio.	Bien conocido como colaborador en el screamsheet o la reserva de datos local.	Probabilidad de 3 sobre 10 de que el público lo compre.	El cambio creado por una historia/primicia tiene un efecto directo; los tipos malos locales de poca monta son detenidos o expulsados del poder, se hace justicia.



MOTE Suri «Caballería» Navarro

Rol Policía

INT	7	REF	6	DES	5	TEC	5	FRI	7
VOL	8	SUE	DE 5	MOV	6	TCO	7	EMP	3 DE 4
PD	DE 50	GRAVEMENTE HERIDO	25	SALVACIÓN CONTRA MUERTE	7	HUMANIDAD	30 DE 40		

HABILIDADES

APTITUD DE ROL Apoyo 4

Habilidad	CAR.	NIV.	TOTAL
Armas cortas	6	6	12
Armas largas	6	6	12
Atletismo	5	2	7
Concentración	8	2	10
Conversación	3	6	9
Criminología	7	6	13
Cultura	7	2	9
Deducción	7	6	13
Disparo automático	6	6	12
Evasión	5	6	11

Habilidad	CAR.	NIV.	TOTAL
Experto local (tu hogar)	7	2	9
Idioma (jerga callejera)	7	2	9
Interrogatorio	7	6	13
Pelea	5	6	11
Percepción	7	2	9
Percepción humana	3	2	5
Persuasión	7	2	9
Primeros auxilios	5	2	7
Rastrear	7	6	13
Sigilo	5	2	7

ARMAS Y BLINDAJE

Blindaje	CP	Penal.
Cabeza: blindaje ligero	11	0
Cuerpo: blindaje ligero	11	0

EL PENALIZADOR SE APLICA A DES, REF & MOV

ARMA	Daño	Munición	CdT	Notas
Fusil de asalto	5d6	25	1	Disparo automático, no puede ocultarse. Cargadores: 4
Pistola pesada	3d6	8	2	Puede ocultarse. Cargadores: 4

CIBEREQUIPO

Nombre	Tipo	Notas
Pistolera oculta	Externo	Pistolera integrada en el cuerpo. Permite guardar un arma que se pueda ocultar.
Bolsillo subcutáneo	Externo	Espacio de almacenamiento de 5 cm x 10 cm con cremallera RealSkinn. Cualquier cosa en su interior queda oculta.

TUS COSAS

ROPA **Ropa normal elegante:** calzado, pantalones, parte de arriba. **Ropa de deporte:** chaqueta. **Tendencias urbanas:** gafas espejadas. **DINERO** 500ed

Agente	Teléfono con inteligencia artificial adaptativa que se acomoda a tus costumbres. +2 a las pruebas de Buscar en bibliotecas.
Linterna	Haz de luz de 100 m. 10 horas por carga.
Esposas x2	Sujeciones. Cualquiera con TCO 10 puede romperlas.
Comunicador de radio	Auricular con radio. Alcance de 1,5 km.
Bengala de carretera x10	Ilumina un área de 100 m durante 1 hora. Un solo uso.
Escudo antibalas	Cobertura portátil de 10 PD.

POLICÍA

Solía haber una gran fuerza policial en la ciudad, pero la mayoría de los de la vieja guardia del Departamento de Policía de Night City se han ido y ahora intentan mantener la paz como pueden. Los que quedan todavía se toman en serio la placa: trabajan para mantener a la gente a salvo y oponer algún tipo de resistencia contra el caos. Incluso si prefieres ir ligera, si eres una profesional de la ley de cualquier tipo, estás obligada a llevar armas de alto calibre, la mayoría de ellas automáticas, con un chaleco de Kevlar® que detendrá 18 kilogramos por centímetro cuadrado, y a menudo todavía te superarán en armamento y te flanquearán. Para empezar, la mitad de las pandillas ya tenían cibernética: supervelocidad, superreflejos, visión en la oscuridad, armas en los brazos... y eso fue antes de que la guerra y la caída de las torres inyectaran una tonelada de cibernética de grado militar en los mercados nocturnos. La otra mitad de los chicos de la calle son soldados a sueldo corporativos independientes que solían tener trabajo durante la guerra, contratados para reforzar los ejércitos de los cuerpos disueltos por los escuadrones de matones de los Nuevos Estados Unidos. Ahora ellos son escuadrones de matones y también intentas mantenerlos bajo control.

APTITUD DE ROL: APOYO (NIVEL 4)

Cuando estás en peligro, puedes pedir el Apoyo en la forma de policías locales de guardia (o algún equivalente). Con una acción, intentas conseguir una tirada igual o inferior a tu nivel de Apoyo en un d10 para que alguien responda a tu llamada. Si abusas de esto, tu jefe te echará del cuerpo o te multará como considere oportuno.

Después de que alguien responda a tu llamada, tiras un d6 para saber en cuántos asaltos llegarán los refuerzos a la escena. Si sacas un 6 en esta tirada, en lugar de tus refuerzos típicos, los que lleguen serán del siguiente nivel, a menos que tengas el rango 10, en cuyo caso llegarán dos grupos de refuerzo distintos. Si nadie responde a tu llamada, siempre puedes intentar la llamada de reserva el siguiente turno.

	TIPO DE APOYO	Policías locales		DESCRIPCIÓN	4 policías. Llegan en 2 coches compactos.		
	VALOR DE COMBATE	10	CP	7	PD	25	MOV Y TCO
Armadados con pistolas pesadas (DAÑO 3D6, CdT 2) y blindados con Kevlar® (CP7)							



MOTE Forty

Rol Rockera

INT	5	REF	6	DES	7	TEC	5	FRI	7
VOL	8	SUE	5	MOV	7	TCD	3	EMP	6

↓

PD	40	GRAVEMENTE HERIDO	20	SALVACIÓN CONTRA MUERTE	3	HUMANIDAD	61
----	----	-------------------	----	-------------------------	---	-----------	----

↑

HABILIDADES

APTITUD DE ROL Impacto carismático 4

Habilidad	CAR.	NIV.	TOTAL
Arma cuerpo a cuerpo	7	6	13
Armas cortas	6	6	12
Arreglo personal	7	4 + 1	12
Atletismo	7	2	9
Composición	5	6	11
Concentración	8	2	10
Conocimiento de la calle	7	6	13
Conversación	6	2	8
Cultura	5	2	7
Evasión	7	6	13

Habilidad	CAR.	NIV.	TOTAL
Experto local (tu hogar)	5	4	9
Idioma (jerga callejera)	5	2	7
Pelea	7	6	13
Percepción	5	2	7
Percepción humana	6	6	12
Persuasión	7	6	13
Primeros auxilios	5	6	11
Sigilo	7	2	9
Tocar instrumento	5	6	11
Vestuario y estilo	7	4	11

ARMAS Y BLINDAJE

Blindaje	CP	Penal.
Cabeza: blindaje ligero	11	0
Cuerpo: blindaje ligero	11	0

EL PENALIZADOR SE APLICA A DES, REF & MOV

ARMA	Daño	Munición	CdT	Notas
Arma cuerpo a cuerpo pesada	3d6	-	2	De 2 manos, no puede ocultarse
Pistola muy pesada	4d6	8	1	No puede ocultarse. Cargadores: 7
Granada de gas lacrimógeno	Cualquiera con ojos de carne debe superar una tirada de Resistir torturas/drogas VD13 o sufre la herida crítica ojo dañado durante el siguiente minuto.			

CIBEREQUIPO

Nombre	Tipo	Notas
Equipo de ciberaudio	Ciberaudio	Tres ranuras de opciones.
Grabadora de audio	Ciberaudio	Ocupa una ranura de opciones de ciberaudio. Graba audio en un chip de memoria o en un agente vinculado.
Tecnopelo	Cibermoda	Pelo artificial que emite luz de colores. +2 a Arreglo personal si el usuario también tiene quimpiel.
Quimpiel	Cibermoda	Permite cambiar el color de la piel. +2 a Arreglo personal si el usuario también tiene tecnopelo.

TUS COSAS

ROPA Ropa normal elegante: chaqueta, joyas x3, parte de arriba. Ropa de deporte: calzado, joyas, gafas. **Tendencias urbanas:** pantalones, parte de arriba

DINERO 500ed

Agente	Teléfono con inteligencia artificial adaptativa que se acomoda a tus costumbres. +2 a las pruebas de Buscar en bibliotecas.
Instrumento musical	A elección del jugador.
Amplificador de bolsillo	Puede soportar dos instrumentos.
Ordenador portátil	Ordenador portátil.
Escáner de radio/Reproductor de música	Se conecta a la reserva de datos para escuchar música o permite escanear las bandas de radio locales.
Cámara de vídeo	Permite almacenar hasta 12 horas de vídeo y audio en un chip de memoria almacenado en el dispositivo.
Pintura luminosa	Pintura en aerosol que brilla en la oscuridad. Diferentes colores.

ROCKERA

Si vives por el rock, este es tu lugar. Como rockera, eres una de las poetisas de la calle, la conciencia social y una rebelde en la Era del Rojo. Con la llegada de los estudios portátiles digitales y la mezcla de música de garaje, cualquier rockera con un mensaje puede llevarlo a la calle; haz que se venda en las tiendas de discos, rebótalo a los satélites de comunicaciones. A veces, tu mensaje no es algo que las corporaciones o los gobiernos quieran oír. A veces lo que dices va directamente en contra de la gente poderosa que intenta dirigir este mundo. Pero no te preocupa, porque eres una rockera, sabes que tu misión es desafiar a la autoridad, ya sea directamente, con canciones de protesta que cuentan la verdad, interpretando rock duro para apartar a la gente de los televisores y hacer que salga a la calle, lanzando discursos a la multitud, o escribiendo feroces ensayos que cambien la mente y el corazón de millones de personas.

APTITUD DE ROL: IMPACTO CARISMÁTICO (NIVEL 4)

Suponiendo que no estés en combate, puedes hacer que la gente que actualmente no sea fan se convierta en uno (a menos que sea alguien a quien le disgustas activamente) tirando Impacto carismático + 1d10 contra VD8 para una sola persona, VD10 para un grupo pequeño de hasta 6 personas, o VD12 para un grupo mayor.

Cuando un rockero quiere usar Impacto carismático con un fan o un grupo de fans, el DJ utiliza los niveles listados a continuación para determinar si el favor es algo que está dentro de los poderes del Impacto carismático, dado su nivel actual en la aptitud de rol. Si no lo está, falla automáticamente. Si es posible, el tamaño del grupo determina el VD contra el que el rockero debe tirar Impacto carismático + 1d10. Si tiene éxito, el fan o grupo de fans hacen todo lo posible para conseguir el favor que el rockero ha pedido. Si fracasa, no puede volver a pedir el mismo favor a esos fans durante una semana.

JUGADOR/A:

Lugares en los que puedes actuar	Un solo fan (VD8)	Pequeño grupo de fans (VD10)	Gran grupo de fans (VD12)
Clubes conocidos (pero no los más populares)	Puedes convencer al fan para que haga favores importantes, como invitarte a comer, llevarte en coche, presentarte a gente importante o acostarse contigo.	El grupo está encantado de pasar el rato contigo y te proporciona artículos para fiestas de forma gratuita.	Los fans compran tus grabaciones y merchandising.

TÉCNICO

Si tienes algo cerca más de cinco minutos, ya lo has desmontado y lo has convertido en otra cosa. No puedes evitarlo. Siempre guardas al menos dos destornilladores y una llave inglesa en los bolsillos. ¿Se ha estropeado el ordenador? Ningún problema. ¿El quemador de hidrógeno de tu vehículo urbano está averiado? Ningún problema. ¿No puedes hacer que el vídeo funcione o tu interface falla? Ningún problema. Te ganas la vida construyendo, arreglando y modificando; un trabajo crucial en un mundo tecnológico que se está recuperando de una guerra que ha interrumpido la cadena de suministros.

APTITUD DE ROL: MANIPULACIÓN (NIVEL 4)

▶ MAESTRÍA DE CAMPO

Sumas tu nivel en la especialidad de Manipulación a cualquier tirada de habilidades de Mecánica básica o de Cibertecnología que llesves a cabo para cualquier propósito no relacionado con la propia especialidad. Además, siempre que tengas al menos 1 nivel en esta especialidad, en lugar de intentar una reparación larga y completa, puedes elegir reparar algo temporalmente (con la misma VD de una reparación típica para el objeto) para que, con una acción, esté en perfectas condiciones (con todos los PD y la CP, si procede). Añades tu nivel de Maestría de campo a esta tirada. Esta reparación rápida se mantiene durante 10 minutos por cada nivel que tengas en esta especialidad.

▶ MAESTRÍA DE MEJORA

Para mejorar un objeto, tiras TEC + la Habilidad de TEC con la que se suele reparar el objeto + tu nivel en esta especialidad + 1d10. Debes comprar materiales de la misma categoría de precio del objeto que estás mejorando, que se gastan al instalar la mejora. Las mejoras incluyen:

- Reducir la pérdida de Humanidad de un ciberequipo no borgware en 1d6 si su pérdida de humanidad habitual es de 2d6 o más.
- Aumentar en uno el número de ranuras de un tipo que ya tiene un objeto para opciones, accesorios, programas/hardware, etc.
- Simplificar el objeto, reduciendo a la mitad el tiempo que se tarda en hacer cualquier reparación completa en el futuro.
- Otorgar la posibilidad de ocultar un arma de una mano que normalmente no puede disimularse.
- Aumentar la calidad de un arma de normal a excelente.
- Añadir una ranura de accesorios a un arma exótica.
- Permitir que un arma exótica dispare un tipo de munición no básica adecuado.
- Incrementar la CP de un objeto en 1, pero solo si ya tenía CP.
- Instalar una mejora en un vehículo que solo requiera nivel 1 en la aptitud de rol de nómada.

▶ MAESTRÍA DE FABRICACIÓN

Para fabricar un objeto, tiras TEC + la habilidad de TEC con la que se suele reparar el objeto + tu nivel en esta especialidad + 1d10. Debes comprar materiales de una categoría de precio inferior a la del precio del artículo a fabricar.

Maestría de campo

4

Maestría de mejora

2

Maestría de fabricación

2



MOTE **Redtail**

Rol **Tecnomédico**

INT	8	REF	5	DES	5	TEC	8	FRI	5
VOL	5	SUE	DE 6	MOV	6	TCD	5	EMP	4 DE 6
PD	DE 35	GRAVEMENTE HERIDO	18	SALVACIÓN CONTRA MUERTE	5	HUMANIDAD	48 DE 60		

HABILIDADES

APTITUD DE ROL **Medicina 4**

Habilidad	CAR.	NIV.	TOTAL
Armas largas	5	6	11
Atletismo	5	2	7
Cibertecnología	8	4	12
Ciencia (elige la especialidad)	8	6	14
Concentración	5	2	7
Conversación	4	6	10
Cultura	8	6	14
Deducción	8	6	14
Enfermería	8	6	14
Evasión	5	6	11

Habilidad	CAR.	NIV.	TOTAL
Experto local (tu hogar)	8	2	10
Idioma (jerga callejera)	8	2	10
Mecánica básica	8	6	14
Pelea	5	2	7
Percepción	8	2	10
Percepción humana	4	6	10
Persuasión	5	2	7
Primeros auxilios	8	2	10
Resistir torturas/drogas	5	4	9
Sigilo	5	2	7

ARMAS Y BLINDAJE

Blindaje	CP	Penal.
Cabeza: blindaje ligero	11	0
Cuerpo: blindaje ligero	11	0

ARMA	Daño	Munición	CdT	Notas
Fusil de asalto	5d6	25	1	Disparo automático, no puede ocultarse. Cargadores: 4
Granada de humo x2	Cubre de humo un área de 10 por 10 m durante un minuto. La penalización típica por intentar realizar una tarea obstaculizada por el humo es de -4.			

EL PENALIZADOR SE APLICA A DES, REF & MOV

CIBEREQUIPO

Nombre	Tipo	Notas
Ciber ojo	Ciberópticos	Ojo izquierdo. 3 ranuras de opciones.
Amplificador de imagen	Ciberópticos	Permite ver detalles hasta a 800 m de distancia. +1 a tiros de precisión contra objetivos situados a 51 m o más de distancia.
Filtros nasales	Interno	El usuario es inmune a los gases tóxicos y venenos inhalados.
Biomonitor	Cibermoda	Implante subcutáneo. Genera una lectura de las constantes vitales. Puedes vincularlo a tu agente.

TUS COSAS

ROPA **Ropa normal elegante:** chaqueta x3. **Ropa de deporte:** pantalones x3, parte de arriba x5. **Tendencias urbanas:** gafas.

DINERO **500ed**

Agente	Teléfono con inteligencia artificial adaptativa que se acomoda a tus costumbres. +2 a las pruebas de Buscar en bibliotecas.
Jeringa de aire comprimido	Dispositivo para la administración de drogas o medicamentos. Su uso requiere una acción.
Linterna	Haz de luz de 100 m. 10 horas por carga.
Pintura luminosa	Pintura en aerosol que brilla en la oscuridad. Diferentes colores.
Bolsa de tecnomédico	Conjunto de herramientas necesarias para la medicina.
Escudo antibalas	Cobertura portátil de 10 PD.

TECNOMÉDICO

Eres un artista y el cuerpo humano es tu lienzo. Tienes las mejores herramientas que la Era del Rojo puede ofrecer y sabes cómo usarlas. Con suerte, pudiste asistir a una de las verdaderas escuelas de medicina esparcidas por el naufragio de los Viejos Estados Unidos. Después de la guerra, los hospitales militares estaban en todas partes y los pocos médicos que había en el frente necesitaban ayuda para sujetar a los pacientes que gritaban y volver a unir el ciberequipo, así que tal vez aprendiste de esa manera.

APTITUD DE ROL: MEDICINA (NIVEL 4)

► CIRUGÍA

Por cada punto que asignes a esta especialidad, obtienes 2 puntos en la habilidad Cirugía. Cirugía es la habilidad de TEC que se utiliza para tratar las heridas críticas más graves, así como para implantar ciberequipo, y solo está disponible para los tecnomédicos.

► TECNOLOGÍA MÉDICA: FARMACÉUTICA

Por cada punto que asignas a Tecnología médica (Farmacéutica), obtienes 1 punto en la habilidad Tecnología médica. Tecnología médica es la habilidad de TEC que se utiliza para manejar, comprender y reparar maquinaria médica. También puedes sintetizar los fármacos Velosan y Stim con una prueba de Tecnología médica VD13. Puedes sintetizar 2 dosis de fármacos (1 de cada una o 2 de uno) en una hora con un coste de 100ed. La aplicación de una dosis requiere una acción y una jeringa de aire comprimido.

- **Velosan:** un paciente que no está mortalmente herido recupera inmediatamente una cantidad de PD igual a su TCO + VOL. **Solo se aplican los efectos de una dosis de velosan al día.**
- **Stim:** el paciente puede ignorar todas las penalizaciones por estar gravemente herido durante una hora. **Solo se aplican los efectos de una dosis de stim al día.**

► TECNOLOGÍA MÉDICA: MANEJO DE CRIOSISTEMAS

Por cada punto que asignas a Tecnología médica (Manejo de criosistemas), obtienes 1 punto en la habilidad Tecnología médica. Tecnología médica es la habilidad de TEC que se utiliza para manejar, comprender y reparar la maquinaria médica. También tienes y sabes manejar 1 criobomba. Una criobomba es un dispositivo del tamaño de un malefín que contiene una bolsa corporal conectada a una potente bomba. Una vez que los objetivos dispuestos o inconscientes han sido colocados en la bolsa y conectados a la bomba con una acción, esta introduce un fluido químico hiperenfriado en la bolsa. Mientras se encuentran en estasis, los objetivos están inconscientes y ya no deben salvar contra muerte durante una semana, siempre que permanezcan dentro de la bolsa y esta tenga al menos 1 PD.

Cirugía

1

Tecnología médica:
Farmacéutica

2

Tecnología médica:
Manejo de
criosistemas

1

Habilidad	CARACTERÍSTICA	NIVEL	TOTAL
Tecnología médica	8	3	11
Cirugía	8	2	10

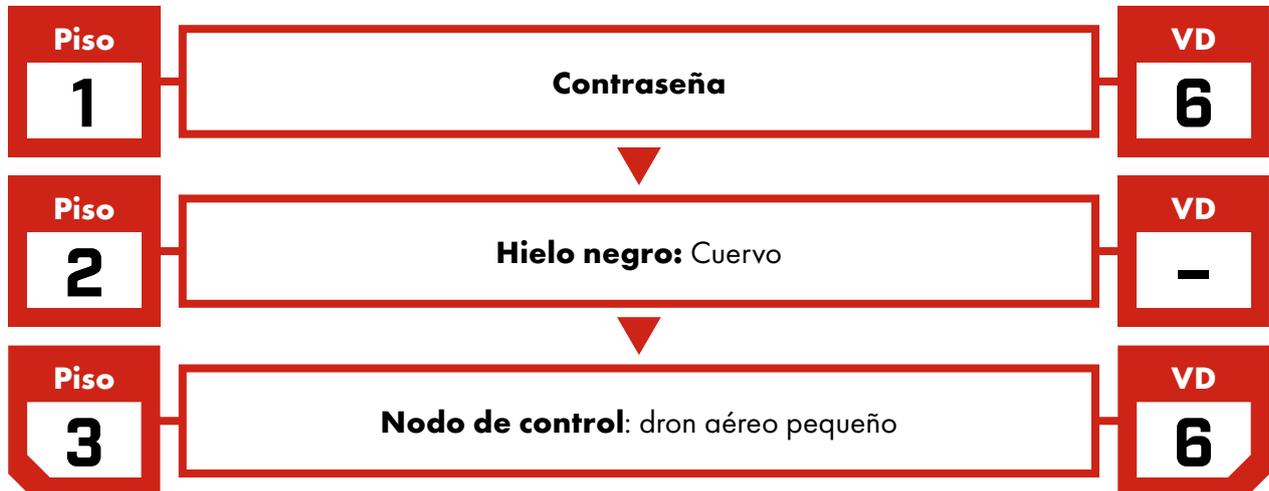
ARQUITECTURA DE RED: UNIDAD DE DRON BÁSICA

MATERIAL DE SESIÓN ÚNICA

El pilotaje de drones puede ser un pasatiempo apasionante... o una forma excelente de reforzar la potencia de fuego de un equipo de edgerunners. Esta Arquitectura de RED cabe perfectamente en una mochila, lo que la convierte en el equipo inicial perfecto para cualquier habitante de Night City que quiera llevar su nuevo amigo electrónico a todas partes.

Demonios instalados: 1 Duende

Coste: piso x3 (3.000ed), contraseña VD6 (500ed), nodo de control VD6 (500ed), hielo negro: Cuervo (50ed), demonio: Duende (1.000ed), defensa: dron aéreo pequeño (5.000ed) • **Total:** 10.050ed

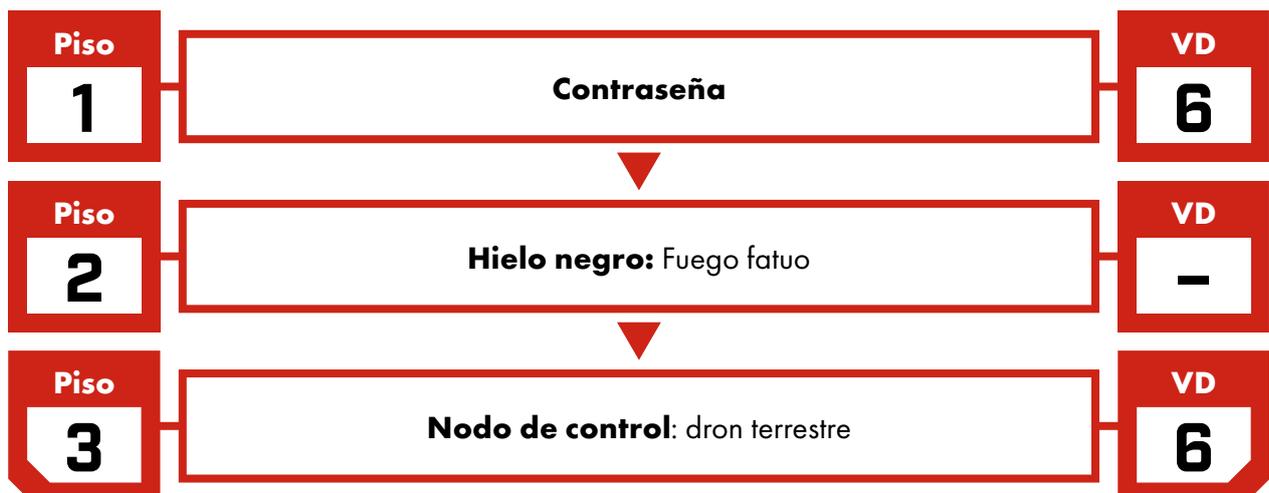


A ARQUITECTURA DE RED: SEGURIDAD DE CUBÍCULO

Solo porque seas paranoico no significa que no vayan a por ti. Los edgerunners competentes suelen instalar sencillas arquitecturas de RED en sus cubículos para causar problemas cuando intrusos no deseados hagan una visita no programada. Esta configuración de arquitectura también puede encontrarse en bares, campamentos nómadas y otros lugares en los que el coste o la portabilidad son un factor.

Demonio: 1 Duende

Coste: piso x3 (3.000ed), contraseña VD6 (500ed), nodo de control VD6 (500ed), hielo negro: Fuego fatuo (50ed), demonio: Duende (1.000ed), defensa: dron terrestre (10.000ed) • **Total:** 15.050ed



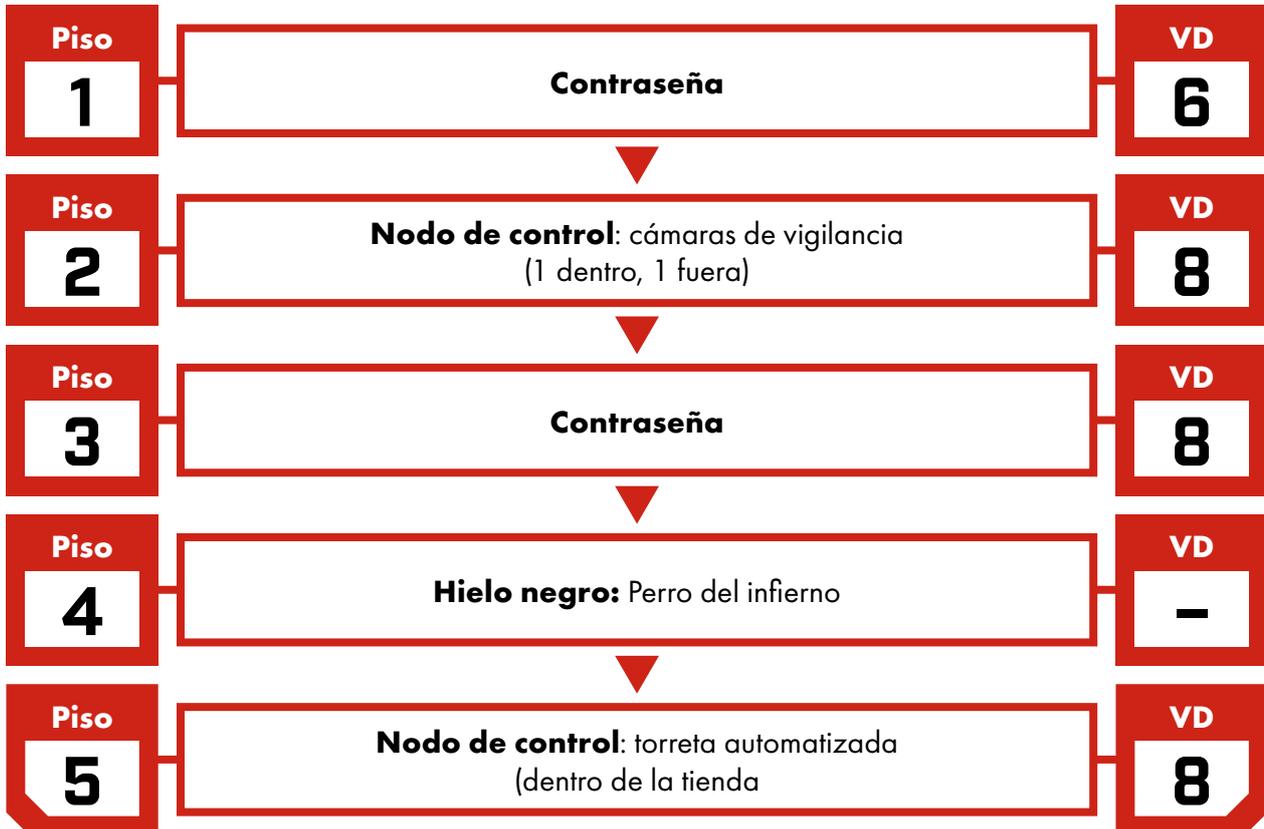
A ARQUITECTURA DE RED: SEGURIDAD DE UN OASIS

MATERIAL DE SESIÓN ÚNICA

La mayoría de las tiendas Oasis de Continental Brands implementan una arquitectura de RED diseñada para automatizar su seguridad y reducir la posibilidad de robo por parte de los empleados. Esta arquitectura de RED también funciona bien para pequeños almacenes, apartamentos de ejecutivos, mercados nocturnos de bajo nivel y grandes vehículos de transporte, como los trenes de carga.

Demonio: 1 Duende

Coste: piso x5 (5.000ed), contraseña VD6 (500ed), nodo de control VD8 x2 (2.000ed), contraseña VD8 (1.000ed), hielo negro: Perro del infierno (500ed), Demonio: Duende (1.000ed), defensa: cámara x2 (1.000ed), defensa: torreta automatizada (5.000ed) • **Total:** 16.000ed

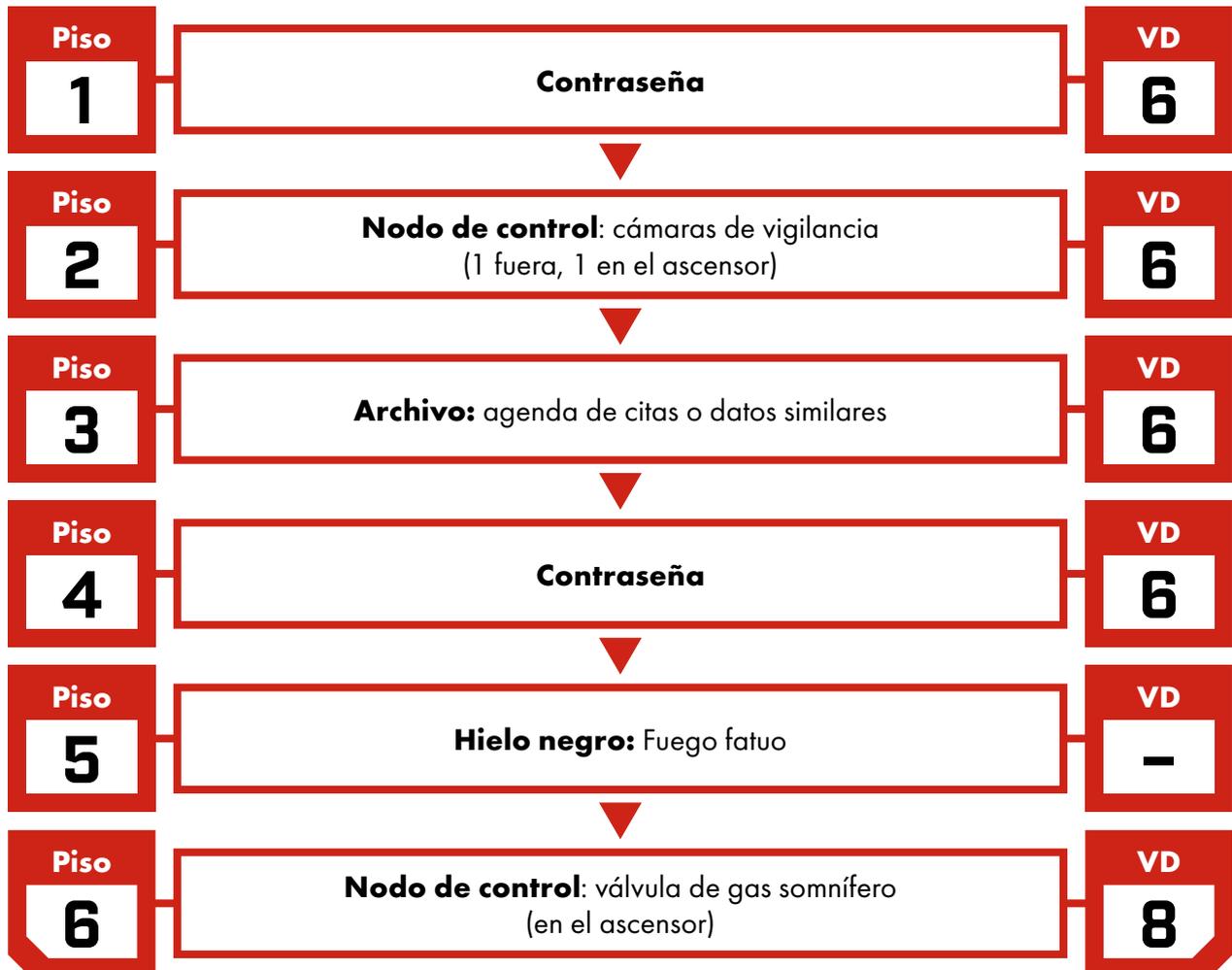


ARQUITECTURA DE RED: SEGURIDAD DE UNA CLÍNICA

Esta arquitectura de RED es la que podría emplear una clínica u otro pequeño negocio en Night City para mantener alejados a los visitantes no deseados. Supone la existencia de dos pisos, con un vestíbulo y oficinas en la planta inferior y áreas más sensibles, como cirugía, recuperación de pacientes o el despacho del director ejecutivo en la planta superior.

Demonio: 1 Duende

Coste: Piso x6 (6.000ed), contraseña VD6 x2 (1.000ed), nodo de control VD6 (500ed), archivo VD6 (500ed), nodo de control VD8 (1.000ed), hielo negro: Fuego fatuo (50ed), Demonio: Duende (1.000ed), defensa: cámara x2 (1.000ed), defensa: válvula de gas somnífero (5.000ed) • **Total:** 16.050ed



ARQUITECTURA DE RED: INSTALACIÓN MENOR DE UNA CORPORACIÓN

No todas las instalaciones de las corporaciones son grandes campus o rascacielos. A menudo utilizan lugares más pequeños para la investigación, oficinas auxiliares o locales para establecer una presencia inicial en un distrito o ciudad. Suelen utilizar una única arquitectura de RED en lugar de construir varias basadas en funciones o conjuntos de plantas. Esta estructura supone unas dependencias de cinco plantas.

Demonio: 1 Duende, 1 Afrit

Coste: (no incluye el coste de los drones de limpieza) piso x10 (50.000ed), contraseña VD8 x2 (2.000ed), archivo VD8 (1.000ed), nodo de control VD6 (500ed), contraseña VD10 (5.000ed), nodo de control VD10 x2 (10.000ed), hielo negro: Cuervo (50ed), hielo negro: Perro del infierno (500ed), hielo negro: Kraken (1.000ed), demonio: Duende (1.000ed), demonio: Afrit (5.000ed), defensa: cámara x5 (2.500ed), defensa: dron aéreo grande (10.000ed) • **Total:** 88.550ed



MATERIAL DE SESIÓN ÚNICA

ARQUITECTURA DE RED: BÓVEDA

Esta arquitectura de RED está diseñada para que la utilicen quienes quieran mantener a salvo sus secretos y tesoros.

Demonio: 1 Balron

Coste: (no incluye el coste de la puerta acorazada) piso x9 (45.000ed), contraseña VD10 (5.000ed), archivo VD6 (500ed), nodo de control VD8 (1.000ed), nodo de control VD10 x2 (10.000ed), archivo VD10 (5.000ed), archivo VD12 (10.000ed), hielo negro: Perro del infierno x2 (2.000ed), hielo negro: Asesino (1.000ed), hielo negro: Escorpión (200ed), demonio: Balron (10.000ed), defensa: cámara x2 (1.000ed), defensa: plaga de sangre (10.000ed) • **Total:** 100,700ed

