



CITAS DIGITALES EN EL FUTURO SOMBRÍO

Redacción y diseño de James Hutt y J Gray

Edición de J Gray • **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.

CITAS DIGITALES EN EL FUTURO SOMBRÍO

¿QUÉ ES EL GENERADOR DE CITAS

En este documento encontrarás un sistema personalizado para tener primeras citas en Night City con **Cyberpunk RED**. El Generador de Citas es una herramienta de interpretación y un generador de PNJ menores, todo en uno. Puedes usarlo en la mesa como una actividad de tiempo libre para descansar de los problemas de la supervivencia en el futuro sombrío, o entre sesiones para añadir un poco más de sabor a la vida de un personaje.

DATOS

El acrónimo **CPR** se refiere al libro de reglas básicas de **Cyberpunk RED**. Los lugares que aparecen en el Generador de Citas proceden de las reglas básicas de **Cyberpunk RED** o del contenido descargable **Contenedores de carga y hoteles de cubículos**, pronto disponible gratuitamente en la página web de Holocubierta.

¿POR QUÉ DEBEN USAR MIS JUGADORES EL GENERADOR DE CITAS?

Estimado director de juego, ¿te has quedado sin relaciones a las que referirte a partir de las trayectorias de vida pasada que han obtenido tus jugadores durante la generación de personajes? Bueno, ¡puede que sea el momento de que esos personajes forjen algunas relaciones nuevas! El Generador de Citas también crea una oportunidad para que los personajes que no tienen amigos ni enemigos se conecten más con el mundo a través de una posible pareja (¡o una cita terrible!). No te preocupes, el Generador de Citas no romperá el juego. Para un director de juego experimentado como tú, el hecho de que tus personajes jugadores tengan más aliados (o, como mínimo, nuevos conocidos) solo significa que tienen más enemigos indirectos y más ganchos de aventura potenciales que puedes explotar para crear aún más diversión en la mesa de juego.

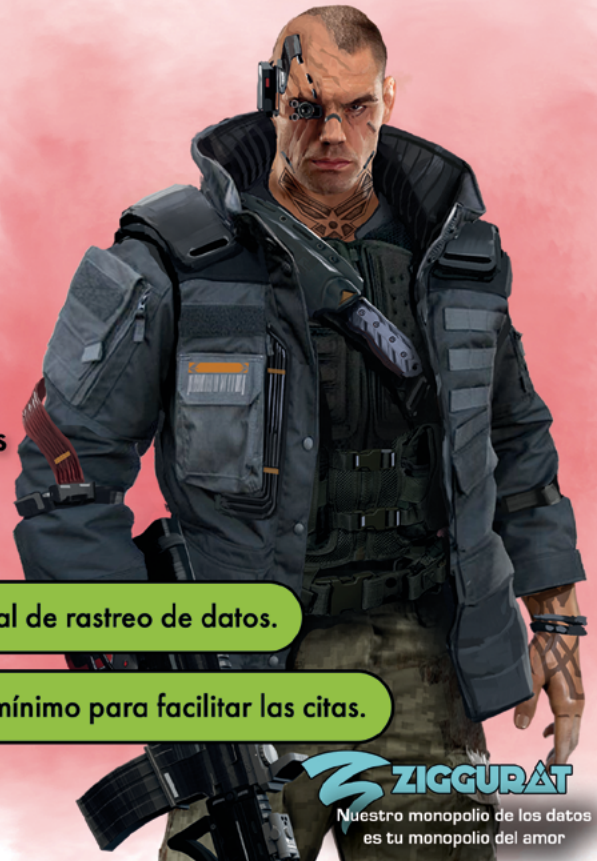
Mucha suerte en el mundo de las citas,
James Hutt
Alcalde de Balance Town

THE Garden Citas

¿Estás **solo**? ¡¡¡Edgerunners **ARDIENTES**
en Night City quieren **conocer**te!!!

Utilizando nuestro monopolio sobre los datos de la RED, The Garden Citas hace que encontrar planes de fin de semana sea una tarea de lo más sencilla.

1. Nuestro algoritmo nos permite emparejarte usando tu historial de rastreo de datos.
2. Los perfiles optimizados con palabras clave tienen un texto mínimo para facilitar las citas.
3. ¡Conéctate con tu *input* u *output* ideal hoy mismo!



ZIGGURAT
Nuestro monopolio de los datos
es tu monopolio del amor

CITAS DIGITALES EN EL FUTURO SOMBRÍO

GENERADOR DE CITAS

¡TIENES UNA COINCIDENCIA!

► Palabras clave ◀

¿Qué dos palabras clave utilizó tu coincidencia para describirse en su perfil?

Tira 1d100 dos veces.

1d100	Palabra clave	1d100	Palabra clave
1-2	Afecto	51-52	Juegos de rol de mesa
3-4	Ambición	53-54	Lealtad
5-6	Arreglador/a	55-56	Mercenario
7-8	Aventura	57-58	Modestia
9-10	Cariño	59-60	Netrunner
11-12	Caza	61-62	Nómada
13-14	Cocina	63-64	Optimismo
14-16	Comida sana	65-66	Paciencia
17-18	Copas	67-68	Pasión
19-20	Coraje	69-70	Pastelería
21-22	Correr	71-72	Periodista
23-24	Creatividad	73-74	Perspiciacia
25-26	Deporte	75-76	Pesca
27-28	Diversión	77-78	Policía
29-30	Ejecutivo/a	79-80	Reflexión
31-32	Ejercicio	81-82	Respeto
33-34	Elffines Online	83-84	Rockero/a
35-36	Encanto	85-86	Senderismo
37-38	Esperanza	87-88	Técnico/a
39-40	Espontaneidad	89-90	Tecno-médico/a
41-42	Fogosidad	91-92	Ternura
43-44	Forma física	93-94	Trabajo duro
45-46	Independencia	95-96	Tranquilidad
47-48	Inteligencia	97-98	Valentía
49-50	Jardinería	99-100	Virtuosismo

Ahora ponle nombre a tu coincidencia. No tienes ningún otro dato.
¡Para eso está la primera cita! [Ve a ¿Dónde está tu cita?]

DATOS

El director del juego es libre de cambiar, añadir o eliminar palabras clave según considere oportuno para que se adapten mejor a su campaña.

DATOS

The Garden de Ziggurat es la mayor plataforma para compartir medios en la reserva de datos de Night City.

The Garden Citas es la última incorporación a la plataforma. Después de crear tu perfil, puedes navegar por otros perfiles, con la ayuda de los algoritmos patentados de Ziggurat, en busca de compatibilidad o dejar que otros usuarios curiosos te elijan entre la multitud.

Para más información sobre Ziggurat VER CPR PÁG. 280.

CITAS DIGITALES EN EL FUTURO SOMBRÍO

► ¿Dónde está tu cita? ◀

Tira par o impar y luego 1d10 para encontrar la ubicación de tu Cita.

DATOS

Puedes encontrar más información sobre estas zonas de Night City en las reglas básicas. VER CPR PÁG. 295.

PAR

1d10	Lugar
1	Base militar de Norcal [VE A LA PÁG. 4]
2	Urbanización Watson [VE A LA PÁG. 5]
3	Nuevo Westbrook [VE A LA PÁG. 5]
4	Morro Rock [VE A LA PÁG. 5]
5	Zona ejecutiva [VE A LA PÁG. 6]
6	Zona industrial de Heywood [VE A LA PÁG. 6]
7	Heywood (Santo Domingo) [VE A LA PÁG. 6]
8	Rancho Coronado [VE A LA PÁG. 7]
9	Periferia [VE A LA PÁG. 7]
10	Perímetro reclamado [VE A LA PÁG. 7]

IMPAR

1d10	Lugar
1	Pequeña Europa [VE A LA PÁG. 8]
2	Marina Superior [VE A LA PÁG. 8]
3	Distrito de la Universidad [VE A LA PÁG. 8]
4	Pequeña China [VE A LA PÁG. 9]
5	Antiguo barrio japonés [VE A LA PÁG. 9]
6	La Cañada [VE A LA PÁG. 9]
7	Antigua zona de combate [VE A LA PÁG. 10]
8	Night City Sur [VE A LA PÁG. 10]
9	Zona caliente [VE A LA PÁG. 10]
10	Parque de Pacífica [VE A LA PÁG. 11]

[Ve a ¿Qué tipo de cita tienes?]

¿QUÉ TIPO DE CITA TIENES?

Los distintos lugares de Night City ofrecen diferentes experiencias. Tira en la tabla correspondiente para determinar cómo será la cita.

► Cita en la base militar de Norcal ◀

Es probable que tu cita tenga relación con Militech. Tira 1d6.

1d6	Cita
1	Acabar con los nervios de la primera cita en el campo de tiro.
2	¿Algo sobre un circuito de cuerdas? Parece interesante.
3	Al parecer, la comida de la base es bastante buena.
4	Mirar juntos un ejercicio de entrenamiento en vivo.
5	Ir a ver una película en el cine de la base.
6	Ponerse a prueba en la partida de paintball más salvaje de tu vida.

[Ve a ¿Cómo va tu cita?]

CITAS DIGITALES EN EL FUTURO SOMBRÍO

► Cita en la zona ejecutiva ◀

Tu cita está forrada. También podría ser un ejecutivo de alto nivel. Tira 1d6.

DATOS

¿Necesitas inspiración o nuevas ideas para bares, clubes y restaurantes? Consulta la lista 20 Hotspots in Night City del **Data Pack de Cyberpunk RED**. Disponible en breve.

1d6	Cita
1	¿Alguien quiere jugar al golf?
2	¿Te apetece jugar una ronda de tenis en una pista de hierba orgánica de verdad?
3	Almuerzo en el lugar favorito de tu cita.
4	Fiesta en la piscina de una gran mansión.
5	Bebidas en el salón de negocios del club de campo.
6	Fiesta de disfraces en la mansión de un ejecutivo recientemente fallecido.

[Ve a ¿Cómo va tu cita?]

► Cita en la zona industrial Heywood ◀

Tu cita podría tener relación con Zhirafa. Tira 1d6.

1d6	Cita
1	Quiere enseñarte su última obra de arte urbano.
2	Juego de pistolas láser en el parque de oficinas de Zhirafa.
3	Alguien ha soldado una pila de contenedores de carga para convertirlos en un bar clandestino.
4	Un concierto de música industrial en una zona industrial.
5	Hay un sitio de teriyaki muy bueno en el que siempre como.
6	Experimenta la carnicería de los combates con drones. Esos pobres GRAF3...

[Ve a ¿Cómo va tu cita?]

► Cita en Heywood (Santo Domingo) ◀

Es probable que tu cita tenga amigos nómadas. Tira 1d6.

1d6	Cita
1	Hay una fiesta en la calle y todo el mundo va a ir.
2	Vamos a emborracharnos con Smash en Metalstorm.
3	Los Aldecaldo celebran una barbacoa.
4	¿Quieres que disputemos juntos una carrera de motos de carretera?
5	Mi abuela hace el mejor mole poblano.
6	Esta noche hay una fiesta en el pueblo de mercancías del este.

[Ve a ¿Cómo va tu cita?]

CITAS DIGITALES EN EL FUTURO SOMBRÍO

► Cita en el Rancho Coronado ◀

Tu cita puede ser un corporativo de nivel medio o bajo. Tira 1d6.

1d6	Cita
1	Cita para desayunar en una crepería.
2	Reúnete conmigo y con mi perro totalmente real en el parque.
3	Vamos a tomar una copa al bar de mi barrio.
4	Cita de manicura y pedicura en el mercado del barrio.
5	¿Has jugado alguna vez al rol en vivo?
6	Asar salchichas en una barbacoa de la compañía.

[Ve a ¿Cómo va tu cita?]

► Cita en la periferia ◀

¡Tu cita probablemente sea un nómada! Tira 1d6.

1d6	Cita
1	¡Vamos de excursión!
2	Mi familia me prestó un girocóptero.
3	Recoger setas es divertido, ¡lo prometo!
4	¿Has probado alguna vez el tiro con arco?
5	¡Vayamos a conducir fuera de pistas en las tierras baldías!
6	Tu cita dice que sabe dónde encontrar una cascada secreta.

[Ve a ¿Cómo va tu cita?]

► Cita en el perímetro reclamado ◀

¡Tu cita es probablemente un recuperador! Tira 1d6.

1d6	Cita
1	Bolos en un edificio abandonado.
2	Vamos a hacer espeleología urbana.
3	Un par de mis amigos van a reunirse, ¿quieres venir?
4	Hemos encontrado unos viejos fuegos artificiales. ¿Quieres dispararlos a los coches abandonados?
5	Vamos a comer tacos al camión de mi amigo.
6	Nos vemos en el comedor nocturno.

[Ve a ¿Cómo va tu cita?]

CITAS DIGITALES EN EL FUTURO SOMBRÍO

► Cita en la Pequeña Europa ◀

Tu cita puede tener relación con Continental Brands o Danger Gal. Tira 1d6.

1d6	Cita
1	Asistir a una clase de cocina con pienso en el Megacentro de Oasis.
2	Rezar con tu cita en la Iglesia de los Santos Ángeles.
3	Disfrutar de una noche salvaje en el Cortocircuito.
4	Carrera de karts de color fucsia en las oficinas de Danger Gal.
5	Disfrutar de una estupenda cena italiana.
6	Una copa de vino con vistas a Night City desde el salón de la azotea de Camden Court.

► [Ve a ¿Cómo va tu cita?] ◀

► Cita en Marina Superior ◀

Tu cita puede tener relación con Ziggurat. Tira 1d6.

1d6	Cita
1	Ir a un partido en el estadio McCartney.
2	Alquilar una moto de agua y disfrutar de la bahía.
3	Asistir a una rueda de prensa/desfile de moda, acogido por Ziggurat.
4	Ir a tomarse un Johnny Silverhand en el Más Allá.
5	Pasar el día montados en el tranvía y haciendo de turistas. No se estropeará. Probablemente.
6	¡Ir a pescar!

► [Ve a ¿Cómo va tu cita?] ◀

► Cita en el distrito de la Universidad ◀

Puede que tu cita trabaje o estudie en la Universidad de Night City o esté relacionada con Biotechnica. Tira 1d6.

1d6	Cita
1	Una fiesta salvaje fuera del campus, en el muelle de carga de la Universidad.
2	¿Qué tal un encantador paseo por la naturaleza a través del Parque del Lago?
3	Recorrer el museo vivo de Biotechnica en su única cúpula verde geodésica de acceso público.
4	Tu cita quiere mostrarte su nuevo proyecto de investigación.
5	Competición de comer en grupo. ¿Puedes manejar el plato de mega perritos de pienso y ganar camisetas?
6	Asistir a un concierto celebrado en el campus por el departamento de música.

► [Ve a ¿Cómo va tu cita?] ◀

CITAS DIGITALES EN EL FUTURO SOMBRÍO

► Cita en la Pequeña China ◀

¡Es una zona de combate! ¡Prepárate! Tira 1d6.

1d6	Cita
1	Tomar una copa en el Forlorn Hope.
2	Escaparates y comida callejera.
3	Recibir un masaje juntos.
4	Ir de compras a tiendas de segunda mano.
5	Es domingo por la mañana, hora de comer dim sum.
6	Ir juntos a un mercado nocturno.

[Ve a ¿Cómo va tu cita?]

► Cita en el antiguo barrio japonés ◀

Es posible que quieras llevar blindaje a esta cita. Tira 1d6.

1d6	Cita
1	Disfrutar de un picnic con vistas a la zona caliente.
2	Ir a por «sushi» de cinta transportadora.
3	Cantar en un karaoke en un edificio de hormigón, ¡con una gran acústica!
4	Tu cita quiere que conozcas a su mejor amistad.
5	Asistir a un gran desfile y disfrutar del ambiente.
6	El padre de tu cita quiere conocerte.

[Ve a ¿Cómo va tu cita?]

► Cita en La Cañada ◀

Es probable que tu cita sea ejecutivo o policía. Tira 1d6.

1d6	Cita
1	Ir de fiesta al Club Atlantis.
2	Hacer una visita guiada al Ayuntamiento.
3	Disfrutar de la hora feliz en un bar excelente.
4	Conseguir productos recién horneados en una panadería local. ¡Esto es real!
5	Asistir a una recaudación de fondos política.
6	Una noche en la ópera.

[Ve a ¿Cómo va tu cita?]

CITAS DIGITALES EN EL FUTURO SOMBRÍO

► Cita en la antigua zona de combate ◀

Quizá esto no sea una buena idea... Tira 1d6.

1d6	Cita
1	El restaurante kosher Jessie James merece el riesgo.
2	Subir a una azotea abandonada para disfrutar de las vistas.
3	Disparar románticamente con un lanzagranadas contra montones de escombros.
4	Trae tus propios botes de spray para una cita con el grafiti.
5	Ayudar a desherbar el jardín de la azotea de tu cita.
6	Pasar el rato en un centro comercial abandonado.

► [Ve a ¿Cómo va tu cita?] ◀

► Cita en Night City Sur ◀

Tu cita puede estar en una pandilla. O tener amigos que formen parte de una. Tira 1d6.

1d6	Cita
1	Almuerzo con tu cita después de su sesión de tatuaje.
2	¡Tomar el sol en la playa!
3	Colarse en Diversión junto al Mar en barco.
4	Tu cita quiere presentarte a toda la pandilla.
5	Tomar una copa en un bar de rudos nómadas marinos.
6	Disfrutar de la música en directo en un gimnasio abandonado.

► [Ve a ¿Cómo va tu cita?] ◀

► Cita en la zona caliente ◀

¿Alguna vez has querido salir con un carroñero? ¡Ahora es tu oportunidad! Tira 1d6.

1d6	Cita
1	¡Un recorrido histórico por las ruinas!
2	Una noche salvaje en el Totentanz.
3	Allanamiento en un antiguo edificio corporativo.
4	Ayudar a tu cita a recuperar una pieza clásica de tecnología.
5	Asistir a una carrera callejera ligeramente radiactiva.
6	Cena con precocinados caducados bajo el hermoso cielo rojo.

► [Ve a ¿Cómo va tu cita?] ◀

CITAS DIGITALES EN EL FUTURO SOMBRÍO

► Cita en el parque de Pacífica ◀

¡La mayor diversión sin salir de Night City! Tira 1d6.

1d6	Cita
1	Tu cita quiere compartir contigo su danza cerebral favorita.
2	Almuerzo de picnic en el aparcamiento de Diversión junto al Mar.
3	Una visita entre bastidores a la sala de conciertos Holostravaganza de Diversión junto al Mar.
4	Buscar caracolas (¡y casquillos!) en la playa.
5	Montar en las atracciones y cenar las exclusivas croquetas de locura de piña de Diversión junto al Mar.
6	Carrera de coches por el muelle.

[Ve a ¿Cómo va tu cita?]

¿CÓMO VA TU CITA?

Ha llegado el momento de ir a la cita, pero ¿estará bien o será rara? Tira 1d10.

Con un resultado de 1 a 4, tienes una buena cita. [Ve a Buena cita: comienzo]

Con un resultado de 5 a 8, tienes una cita rara. [Ve a Cita rara: comienzo]

Con un resultado de 9 a 10, te ignora. Nunca se presenta y no sabes por qué. Vuelve a empezar o deja de salir por un tiempo.

► Buena cita: comienzo ◀

¡Las cosas empiezan bien! Tienes un buen presentimiento al respecto. Tira 1d6.

1d6	¿Qué ocurre?
1	Descubres algo nuevo sobre tu cita. Tira en la tabla de palabras clave (VER PÁGINA 3) hasta que consigas una nueva palabra clave para tu cita.
2	Te habla de una de sus amistades. Tira en la tabla Amigos (VER CPR PÁG. 51).
3	Te habla de su trabajo como edgerunner. Utiliza la vida pasada adecuada basada en roles (VER CPR PÁG. 53).
4	Inmediatamente descubres algo que tenéis en común.
5	Tiene un rasgo positivo de tu elección que no era evidente en su perfil.
6	Tiene un gran atractivo. Posiblemente con escultura corporal.

[Ve a Buena cita: nudo]

CITAS DIGITALES EN EL FUTURO SOMBRÍO

► Buena cita: nudo ◀

Todo va bien. ¡Sigue adelante! Tira 1d6.

1d6	¿Qué ocurre?
1	Descubres algo nuevo sobre tu cita. Tira en la tabla de palabras clave (VER PÁGINA 3) hasta que consigas una nueva palabra clave para tu cita.
2	Critica a uno de sus enemigos. Tira en la tabla Enemigos (VER CPR PÁG. 51)
3	Te habla de una relación anterior. Tira 1d10. Con un resultado par, la relación terminó bien. Con un resultado impar, tira en la tabla Trágica vida amorosa (VER CPR PÁG. 52).
4	Te cuenta algo sobre su familia. Rueda en la tabla Entorno familiar original (VER CPR PÁG. 49).
5	Te sorprende con un regalo de 20ed (asequible) a elección del DJ.
6	Tu cita se queda callada y te escucha todo el tiempo.

[Ve a Buena cita: desenlace]

► Buena cita: desenlace ◀

¡Qué gran cita! ¿Cómo termina? Tira 1d6.

1d6	¿Qué ocurre?
1	Se sincera contigo, hablándote de sus metas en la vida. Tira en la tabla Objetivos vitales (VER CPR PÁG. 53).
2	Te da un consejo útil a elección del DJ.
3	Descubres sus valores y su visión de la vida. Tira en la tabla Motivaciones y relaciones (VER CPR PÁG. 48).
4	Le gustas mucho y quiere otra cita. Sáltate las secciones «¿Dice que quiere otra cita?» y «Consecuencias».
5	Descubres uno de sus grandes talentos (a elección del DJ). Tiene una base de 16 en la habilidad correspondiente.
6	La cita ha terminado demasiado pronto para saber nada más.

[Ve a Buena cita: una... cosa... rara]

¿QUÉ PASÓ EL FIN DE SEMANA PASADO? APARECIÓ, CLARO, LO CUAL ES **POSITIVO**, PERO NO ERA LA CHICA DEL PERFIL. **NO, NO, EN ABSOLUTO. RESULTA QUE JUSTO SE HABÍA SOMETIDO A UNA ESCULTURA CORPORAL EXÓTICA, LO QUE FUE UNA VERDADERA LÁSTIMA. SOY ALÉRGICO A LOS GATOS.**

— MARK DE LA PEQUEÑA EUROPA

CITAS DIGITALES EN EL FUTURO SOMBRÍO

► Buena cita: una... cosa... rara ◀

Incluso las mejores citas pueden tener sus peculiaridades. Tira para ver si sacas un resultado par o impar.

Si es par, no hay nada raro. [Ve a Tu opinión sobre la cita] Si es impar, tira 1d10.

1d10	¿Qué ocurre?
1	Comía de forma extraña.
2	Su padre llamó dos veces mientras estabais juntos.
3	Habló sobre su ex. Mucho.
4	Llevaba la ropa bastante sucia, y no parecía importarle.
5	Su agente sonó varias veces mientras estabais juntos.
6	No dio propina.
7	Mintió sobre algo que te había contado antes (tú eliges qué).
8	Se presentó con media hora de retraso.
9	Pensó que eras otra persona al principio de la cita.
10	Se estaba recuperando de una herida de bala.

[Ve a Tu opinión sobre la cita]

► Cita extraña: comienzo ◀

Aquí hay algo que desentona. Tira 1d6.

1d6	¿Qué ocurre?
1	Te habla sobre sus últimos tres romances trágicos. Tira tres veces en Trágica vida amorosa (VER CPR PÁG. 52).
2	No es la persona de las fotos de su perfil.
3	Ha traído a una amistad para la ocasión. Para saber quién, tira en la tabla Amigos (VER CPR PÁG. 51).
4	Se viste de una forma bastante extraña, incluso para los estándares de Night City.
5	Está en una pandilla, a elección del DJ, y se p`resenta vistiendo sus colores.
6	Lleva mucha cibernética. Una cantidad peligrosa. Podría echar chispas.

[Ve a Cita extraña: nudo]

CITAS DIGITALES EN EL FUTURO SOMBRÍO

► Cita extraña: nudo ◀

¿Qué demonios está pasando aquí? Tira 1d6.

1d6	¿Qué ocurre?
1	Se excusa para ir al baño y nunca vuelve. O bien empiezas desde el principio con una nueva cita o dejas de salir durante un tiempo.
2	Inicia una pelea y la termina rápidamente. Tiene una base de 16 en una habilidad relacionada con el combate, a elección del DJ.
3	No te enteras de nada porque se ha pasado la mitad de la cita con su agente.
4	Le gusta el Smash. Mucho. Posiblemente quizá también la sintecoca.
5	Te habla de tres de sus enemigos más odiados. Tira tres veces en la tabla Enemigos (VER CPR PÁG. 51).
6	Habla de su familia todo el tiempo. Descubres muchas cosas. Tira en la tabla Entorno familiar original. (VER CPR PÁG. 49) y en la tabla Tragedia Familiar (VER CPR PÁG. 50).

[Ve a Cita extraña: desenlace]

► Cita extraña: desenlace ◀

¡Esta cita valdría para un vídeo histórico! ¿Cómo termina? Tira 1d6.

1d6	¿Qué ocurre?
1	Le gustas mucho y quiere otra cita. Salta las secciones «¿Dice que quiere otra cita?» y «Consecuencias».
2	Descubres sus valores y su visión de la vida. Tira en la tabla Motivaciones y relaciones (VER CPR PÁG. 48)
3	Insiste en enseñarte su «amuleto de la buena suerte». Tira en la tabla Lo que más valoras (VER CPR PÁG. 48).
4	Te da un consejo útil a elección del DJ.
5	Te regala 50ed (costoso) en drogas de la calle y/o munición a elección del DJ.
6	La cita ha terminado demasiado pronto para saber nada más.

[Ve a The Post-Date Review]

¿QUÉ PASÓ EL FIN DE SEMANA PASADO? BUENO, FUI A ESA CITA CON MARK, Y EMPEZÓ BIEN, PERO HABÍA ALGO **RARO**, ERA MUCHO MÁS TÍMIDO DE LO QUE ESPERABA, Y TE JURO QUE SE PUSO MÁS ROJO QUE UN TOMATE SINTÉTICO DE BIOTECHNICA. NO PARÓ DE **RASCARSE** DURANTE TODA LA CITA, Y YO PENSABA: GUARDA ALGO PARA MI, NENE. NO SÉ HERMANITA, PENSÉ QUE LE GUSTARÍA MÁS MI **NUEVO** LOOK.

— TORA DEL BARRIO DE LA UNIVERSIDAD

