

COSLADA

CYBERPUNK

UNA AMBIENTACION PARA

TUS

PARTIDAS

DE ROL

**SISTEMA PAR
SISTEMA PAR**

ASLOGH

DISTRI

ANTES DE EMPEZAR...

Esta ambientación tiene algunas cosas diferentes a empezar solamente con el manual (que no es necesario hacer caso a esto, pero es para ponerle un poco más de vidilla a la ambientación). Las cosas que se digan aquí, en principio, es solamente para la ambientación Cyberpunk España, que es como se llamará la ambientación y se irán subiendo cosas poco a poco. Aquí por ejemplo se empieza con un barrio, que es Coslada, y se podrá ampliar todo lo que se desee. Si quieres hacer aportaciones para la ambientación hazlas sin miedo, pero me gustaría poder leerlas ya que me haría mucha ilusión ver cómo a la gente le gusta esto y gasta su tiempo en hacer algo bonito para este proyecto de rol. Así que vamos con las reglas extras para esta ambientación. Esta ambientación está hecha para jugar con Sistema Par, pero realmente cambiando las reglas y demás puedes usarlo para cualquier sistema que te venga bien a ti y a tu mesa.

DOS MOVIMIENTOS

En este mundo todo funciona muy rápido por lo que en las peleas tienes dos movimientos. Primero se hará el primer movimiento, después los demás harán un movimiento y se volverá otra vez a elegir un movimiento para hacer. Después de dos movimientos se volverá a tirar de iniciativa. **Ejemplo: Markus empieza atacando ya que he sacado 14 en iniciativa ya Gabriela ha sacado un 6. El primer movimiento de Markus es disparar su escopeta, pero falla. Ahora le toca a Gabriela que lo que hace es cubrirse detrás de una pared, ya ha perdido su movimiento al moverse y esconderse tras una pared. Vuelve el turno de Markus que decide correr hacia un contenedor para estar más cerca de ella y poder atacar después. Y por último, Gabriela dispara su pistola y falla. Ahora deberán volver a tirar de iniciativa.** Al existir dos movimientos los movimientos son limitados. Recargar es un movimiento. Esconderse detrás de una pared es otro mo-

vimiento. Acercarse mucho a alguien es un movimiento. Por lo que el juego hace que las batallas sean bastante chungas y puedas morir rápidamente, así que debes de tener cuidado en las peleas. Una trifulca absurda puede acabar en varios cadáveres.

PUNTOS DE VIDA

En el manual pone que tu vida es los dados que pongas en tu característica de resistencia. Y aquí igual, pero debes multiplicarlo por 2. Que si no no aguantáis ni un tiroteo. **Ejemplo: Micaela ha puesto 6 en Resistencia, por lo que tiene 12 vidas y ese será su máximo de vidas durante la partida.**

CYBERPSICOPATÍA

La cyberpsicopatía es un estado de alteración total donde dejas tu humanidad de lado y te conviertes en una máquina que tiene que asesinar a todos los humanos que haya cerca y no va a parar hasta que consiga eso, o se muera. La persona que consigue llegar a este estado solamente puede atacar, de manera aleatoria, a quienes estén, aliados y enemigos, no distingue. La única manera de pararle es matarlo, disparar en el implante que ha fallado (que solamente lo sabrá quien esté en ese estado sin decir nada a nadie) o dejándole inconsciente de alguna manera. En la ficha de personaje hay una parte que pone "cyberpsicopatía 0/15" el 0 significa el número de implantes y chips que tienes. Este aumentará en la partida cuantas más tengas. Al llegar a 15 dejas toda la humanidad y te conviertes en un asesino sin nada de moral, ética o política. Y solamente podrás matar o morir. Ese número siempre se quedará fijado, por ejemplo si tienes 2 chips, pues tendrás 2/15 (algunos implantes suben más de 1, cuidado). Ese número irá ascendiendo en medio de una pelea por cada asesinato que hagas. Por eso, al principio es muy difícil que llegues al estado de cyberpsicopatía, pero cuanto más implantes tengas es muy fácil que llegues y mates a

tus compañeros. **Ejemplo: Markus tiene 13/15 de cyberpsicopatía y esta en una pelea con 5 ladronas y sus dos compañeras. Markus dispara con su fusil y mata a dos ladronas. Su cyberpsicopatía sube a 15/15 ya no hay vuelta atrás. Ha perdido la humanidad y tendrá que disparar y atacar siempre de manera aleatoria.** Quien está en ese estado de manera secreta elige cuál es el implante, nadie más puede saberlo. Tampoco podrá decir donde tiene los implantes, para ello deberás tirar de instinto y tener éxito para que esa persona te diga sus implantes. Para atacar de manera aleatoria debe poner un número a cada persona en la pelea y tirar un dado. El número que salga será su objetivo hasta matarlo. Cuando está en ese estado su daño aumenta en 2 de daño más y un dado más en todas sus tiradas de ataque. Después de una pelea tu número de cyberpsicopatía baja sin contar a los asesinados, solamente se quedan de nuevo el número de chips e implantes. **Ejemplo: Markus tiene 10/15 al terminar la pelea, ya no queda nadie porque o han huido, o están muertos. Por lo que ahora se le baja el número a 5/15, que es el número de implantes que tiene.**

INVENTARIO

De inventario puedes llevar lo que podrías llevar tu ahora mismo. por decirlo un poco así. Puedes llevar un arma de dos manos, y dos armas de una mano. Para hacerlo un poco más fácil de armas puedes llevar 4. Las de dos manos valen como 2 armas, y las de una mano cuentan como 1 cada una de ellas. **Ejemplo: Maria lleva una escopeta a la espalda y dos machetes, uno en cada mano.** De comida, objetos y cachivaches tienes un inventario de 5. Repartelo como deseas, cada cosa vale 1, aunque depende de qué cosas mejor consultar con la DJ. Puedes esconder los objetos y armas en alguna de vuestras casas o sitios secretos. Cuidado, que Coslada está llena de robos y tu casa no va a ser la que se libre de ello. Guarda las cosas con

imaginación y lleva todo lo posible encima.

RASTRO DE CRIMINALIDAD

Sabemos que en Coslada los delitos dejaron de tener sentido hace tiempo, o al menos por parte de la policía. Aunque UltraSur y el Sindicato de Seguridad no olvidan tanto. Si haces algún delito, que sea grave (tiroteo, atraco, secuestro...) y se sabe que eres tú, ya sea por ir a cara descubierta, por algún chivatazo o por alguna cámara que te vio cambiarte la ropa en el momento exacto, sumará puntos a la hora de ponerte en busca y captura. Obviamente, el sindicato y UltraSur defenderán su zona, unos el barrio y otros los supermercados. Mucha liada tienes que hacer para que se junten y te vayan a buscar. Hay un máximo de puntos de rastro de criminalidad, que es 10. Cuando llegas a 10 te ponen en busca y captura, y si aun así sigues cometiendo delitos la policía entrará a por ti, ya que te verán como un peligro para Madrid entero. Los puntos se reparten un poco así: 1 punto por tiroteo. 2 puntos por atraco (no es lo mismo atraco que robar una botella de ron del Mercadona), 3 puntos por participar en unos disturbios, 4 puntos secuestro, 5 puntos por asesinato, 10 puntos por terrorismo (atacar sedes de UltraSur o el Sindicato, poner bombas...) Una cosa importante de todo esto es que se pueden ir sumando. **Por ejemplo: entras a atracar una tienda (2 puntos), a la salida el dependiente sale con dos pistolas y empieza un tiroteo (1 punto). Por accidente, o no, disparas en la cabeza al dependiente y lo dejas muerto en el suelo (5 puntos).** Hiciste todo esto rápido y con mucha necesidad por lo que ni ibas tapada, ni miraste cámaras ni nada, así que te pillan sí o sí. **Has hecho una suma de 8 puntos de criminalidad en tan solo una acción.** El rastro de criminalidad es ascendente, puede descender con el paso del tiempo (1 mes para bajar 5 puntos) y depende de los puntos te seguirán más o menos. 1-3 te tienen fichada, 4-6 te pondrán trabas vayas donde vayas,

7-9 quieren tu cabeza, 10 quieren matarte y si la lías más llaman a la policía. Por eso es mejor que no te pillen ni te vean. Tapa tu cara.

COSLADA

Aquel distrito dejó de ser lo que era con el paso del tiempo. Las periferias debían decidir si hacer edificios altos, grandes superficies y rebajar la delincuencia, o mejor dicho, acabar con todo lo que parezca pobre. O bien, quedarse aislados del resto de las ciudades y convertirse en sitios de los que jamás podrás salir. Coslada decidió caer en la delincuencia más extrema con ayuda de bandas y la policía. La gente de a pie de allí no estaba a favor de quedarse aisladas en el barrio, querían ver a sus familias, tener una oportunidad de que sus hijos no cayeran en las drogas o en la violencia extrema de alguna banda de allí. La policía y el gobierno decidió bordear el barrio con vallas electrificadas, policías y todo lo que fuese necesario para que no se les viera en otros lugares que no fuesen Coslada. El vecindario empezó un núcleo de protestas, a cada acción más violenta por su parte, y por parte de la policía. Un día la manifestación se fue de las manos y un grupo rompió las vallas e intentaron salir, provocando una estampida de gente huyendo de un barrio que había caído en manos de grupos sanguinarios y mafias. La manifestación acabó en un tiroteo, ya que el grupo fue preparado para una batalla con la policía. Aquello acabó con una matanza y una leyes más opresoras sobre aquel barrio. Aquello fue lo que necesitaba el gobierno para dar el siguiente paso: chips de delincuencia en todas las personas de Coslada. La policía habló con algunas de las bandas, solamente con las que cooperan con ellas, ya que otras tantas no podían ver a un policía sin intentar matarle. La policía pacto con ellos en que si mantenían el orden dentro de Coslada se podrían quedar en Barrio Puerto, la zona con dinero de allí y que todavía no fue saqueada. Las bandas fascistas aceptaron el trato y se hicieron policías privados y la policía salió del barrio quedándose solamente en el tren para parar a posibles delincuentes y detrás de las vallas electrificadas. Ahora el barrio tenía otra autoridad.

El gobierno, aparte de poner chips a toda persona del barrio, puso minas y trampas en los alrededores de Coslada, que ahora todo es un descampado lleno de bombas y drones con metralletas dispuestos a disparar nada más reconocer el chip de delincuencia. La gente solamente podía salir de Coslada en el tren para ir a trabajar o con algún permiso especial, algo muy poco común. Pero si tu chip de delincuencia era alto no podías salir ni para trabajar.

CHIP DE DELINCUENCIA

Este chip funciona de una manera un tanto absurda. Tu delincuencia sube de dos maneras, por la cantidad de veces que la policía ha tratado contigo, ya sea una identificación o por tener que irte al calabozo, o ya sea por tu nivel de furia y poca humanidad. Si un día estás cabreado tu chip podría pitar a la salida del tren y tener que ser detenido por la policía. O bien, si llevas muchos implantes, sobre todo los que tienen que ver con armas, podrían hacer que tu delincuencia sea permanente. Si deseas salir del barrio para trabajar, o por un permiso, y no vuelves a la hora indicada el chip alertará a todas las unidades policiales cercanas y te tomarán como un enemigo peligroso, por lo que no tendrán ninguna duda en disparar a matar. Hay un rumor que en la zona de C70 hay una chica que sabe alterar por un tiempo el chip. Eso sí, no es permanente ni tampoco barato de hacer.

GRUPOS Y BANDAS

Para lo pequeño que es Coslada, pequeño comparado con barrios tan grandes y masificados que hay por la zona, hay varios grupos y bandas. No pondré todos, pero sí los más importantes y con una gran representatividad en la zona.

SUBURBIOS

Empezaron como unos hinchas fascistas de fútbol que pasaban drogas y se peleaban con otros hooligans. Luego dejaron un poco las peleas para hacerse mercenarios, ya que para entrar al grupo debías de estar fuerte y asesinar

a alguien que ellos decidieron. Al final acabaron siendo una especie de mafia que controlaba gran parte de la droga de Coslada, y otras zonas, y una policía privada para el barrio puestos allí por la propia policía. Su ubicación normal es Barrio del Puerto, ya que la policía les regaló los pisos allí. El grupo es pequeño, son 8 personas, pero suelen ser intocables y suelen estar en movidas que sea muy necesaria su presencia, ya que casi no se dejan ver.

ULTRASUR

Ahora son los perros falderos y chivatos para Suburbios. Son quienes pasan las drogas, quienes consiguen contactos y quienes mandan cuando hay alguna pelea para que mueran ellos en vez de los cabecillas de Suburbios. Son muchos, más de 100, pero suelen coger a gente rápidamente. Este grupo suele estar en todas las zonas para sus trapicheos. Unirse a este grupo es fácil, solamente debes contactar con alguno y te meterá de cabeza en alguna misión suicida.

SINDICATO DE SEGURIDAD

Este sindicato está lleno de fascistas que se retiraron de UltraSur por motivos políticos o por temas de drogas. También algunos antiguos falangistas rondan por el sindicato. Ideológicamente no están tan alejados como hacen creer a la gente. Los jefes del sindicato son antiguos miembros de la antigua Desokupa. Esta gente montaron una empresa de seguridad, que son quienes están dentro de supermercados, tiendas y cualquier lugar donde se les pague algo de dinero. No tienen un marco legal de actuación, como todo en Coslada, pero no quieren tener una mala imagen al disparar un arma de fuego contra cualquier persona, deben hacerse respetar dentro de Coslada si no quieren vérselas con una oleada de saqueos y ataques contra ellos. Hace años, después de un grave incidente que causó unos disturbios donde tuvo que venir la UIP para pararlos, decidieron que solamente tendría tasers y porras, antes iban con escopetas y alguna UZI también. Depende

de cómo esté el de seguridad y cómo se comporte quien roba en la tienda, puede dejarle ir con una amenaza o con un par de moratones en el cuerpo. Cuando pillan a alguien suelen rular las fotos entre todos los del sindicato, para así tenerlos fichados en otras tiendas.

LOS RATAS

Este grupo en un principio fue quienes intentaron hacer frente al fascismo en el barrio, no tardaron en darse por vencidos y dejar aquellas peleas para llevar sus negocios lejos de ellos. Se dedican a las peleas ilegales y el tráfico de tecnologías que son difíciles de traer. No son muchos y siempre andan escondidos por si alguno de Ultrasur intenta matarlo. Es muy complicado entrar en el grupo ya que se necesita ser amigo íntimo de alguno de ellos.

LOS JOKERS

Era un grupo pequeño, que poco a poco, paso de la delincuencia más mundana como era robar móviles a la venta de armas, robos de coches, asaltos a casas y venta de microchips. Los jokers también son conocidos por su violencia extrema la hora de dar golpes. El alcohol y las drogas hacen que no puedan diferenciar a la hora de hacer cualquier acción quien es enemigo, aliado o simplemente, un inocente que se encontraba en el golpe. Este grupo controla la parte de Coslada Central. EDV (Escuela De Vandalismo) Nadie sabe nada de este grupo. Ni cuantos son. Ni que buscan. Ni siquiera como entrar a el grupo, si es que se le puede considerar grupo. Solamente buscan el vandalismo. Pueden estar desde una quema de contenedores abandonados de la mano de todo, a un tiroteo a un garito de los Suburbios. Sus acciones pueden ser simbólicas o de lo más caóticas posibles, pero jamás serán vistos ni detenidos. No controlan ningún territorio, ni nada. Solamente aparecen y desaparecen dejando su marca. En Coslada hay más grupos, aunque son pe-

queños y no suelen durar mucho. Hay grupos que okupan casas y venden las llaves, grupos que ayudan a gente a salir de la valla sin ser vistos, o simplemente grupos que trafican con implantes. En Coslada podrás encontrar todo tipo de bandas que se buscan la vida ya que no pueden salir de allí y tener una mejor vida.

ASALTANTES

Los asaltantes viven en el Cerro, son quienes se lo quedaron y ahora hacen sus trapicheos allí y no dejan pasar a nadie que no conozcan por si acaso. No son fuertes, ni siquiera estan organizados ya que tienen bastantes peleas. Las drogas y los implantes les tienen el cerebro destruido. Por eso son bastante peligrosos porque también tienen un gran arsenal de armas de todo tipo. Tampoco le tienen miedo a nada y no les importa morir o matar. No tienen ética, solamente defender El Cerro.

ZONAS DE COSLADA

Coslada está dividida en varias zonas. Cada una de ellas tiene sus secretos, sus bandas, incluso su propia historia. Dadle vida a cada una de ellas de la mejor forma que sepáis.

Barrio del Puerto Barrio del Puerto es la zona más alejada de todas. Fue la última en construirse y por lo tanto, la zona con más dinero. Es una zona de urbanizaciones familiares, donde las calles están plagadas de plazas con columpios y bares. Las calles son extensas y tienen al lado el Humedal. Esta zona es la única que sigue más o menos igual, ya que siempre fue protegida por policías, incluso militares, por el tema de quienes vivían allí. La zona está protegida por los nazis de Suburbios y UltraSur, por lo que pasar allí es demasiado complicado.

Coslada Central

La zona céntrica donde se encuentra la estación de tren. Es una zona con pocos parques y lleno de callejuelas donde se trafica con todo tipo de objetos y drogas. La basura abunda por donde quiera que pases, ya que por culpa del tiempo y las carreras ilegales el asfalto está destrozado y el camión de la basura dejó de pasar. Al igual que les basureros que decidieron no volver al verse envueltos en varios tiroteos. Los jokers abundan por la zona y varias bandas locales de asaltadores también, por lo que no se recomienda mucho salir de noche si no quieres tener algún problema, sobre todo en los callejones.

La Rambla

Hace años era donde estaba el metro, un polideportivo, la biblioteca y otros lugares de ocio y cultura. Ahora todos esos lugares acabaron siendo destruidos y okupados por Los Ratas para hacer sus peleas dentro del Valleaguado. La zona es muy luminosa, por lo que los atracos no son lo habitual, ya que hay patrullas de nazis dando vueltas por si Los Ratas se pasan de la raya. Dicen que los

pubs de la zona han vuelto a abrir, aunque no se sabe muy bien que hay allí... Lo bueno de la zona es que hay bastantes médicos clandestinos en el Centro Comercial que abrieron y después de un gran asalto desapareció.

Ciudad 70

La zona más castigada de todas. Pases por donde pases nunca mires a los ojos a la gente, o eso es lo que se dice. Las drogas, las peleas, las carreras, los atracos y los tiroteos son bastante habituales, aunque la gente ya está más que acostumbrada. C70 es la zona donde conseguir armas rápidamente, incluso algún coche de contrabando podrás conseguir, aunque sus precios son bastante elevados. Está pegado a la Cañada, que al final les gitanes pudieron parar el proyecto de demolición a base de pelear contra el gobierno y la policía. No suelen dejar pasar a nadie ya que es la única salida de Coslada, pero ellos no quieren problemas ya que si te alejas mucho pitará y la policía y los drones entraran a la Cañada y atacarán a todo lo que se mueva, por eso no suelen dejar entrar a la gente de Coslada. Aunque al inicio de la Cañada podrán pasar sin que pite el Chip.

El Cerro

Es el descampado, ya lleno de basura, que está pegado a C70. Tiene el mirador más alto del barrio desde donde puedes ver toda Coslada. En el Cerro solamente hay chatarra y varios asaltadores. Debajo de toda esa chatarra debe de haber algo muy tóxico ya que los asaltadores tienen bastantes mutaciones genéticas (un brazo pequeño en el estómago, tres narices...) Antes se podía pasear por allí, pero después de años se usó de basurero y gracias a ello hay un pequeño grupo que fabrica la droga más fuerte allí, seguramente esté envenenada por radiación. El polideportivo de allí ahora está en ruinas y sirve de base a los asaltadores y las pistas de fútbol sirven para agrupar a gente del barrio para jugar. A veces acaba en tiroteo los partidos.

El Humedal

El Humedal hace muchos años era un parque enorme, después decidieron hacer un centro comercial quitando los columpios y todo atisbo de naturaleza que existía allí. Les vecinos de Coslada al ver que se construyó aquello y cómo por culpa de aquello subió el precio de la vivienda empezaron a organizar manifestaciones, que siempre acababan en disturbios, pero no consiguieron nada con ello. Un grupo, o alguien, decidió poner un bomba de madrugada dejándolo en escombros, después de aquello se decidió cerrar Coslada por toda la delincuencia que traía. Nunca se supo quien lo provocó. Hubo gente que culpó a EDV, pero solo eran rumores. Ahora todas esas ruinas sirven para que la gente sin hogar viva allí sin tener ningún problema.

Arcentales

Las cocheras de Coslada. Hace años servían para que los grafiteros fueran a pintar y a correr de los guardias, ahora es un nido de trenes vacíos y mercenarios esperando que alguien vaya a darles un trabajo donde descuartizar a alguien por unas pocas monedas. Está en el límite de Coslada, por lo que la policía anda cerca, y más por los trenes. No vaya alguien a arreglar uno y huir de la zona...

Los Chalets

Antes eran todos chalets de gente con bastante dinero, cuando iban a cerrar Coslada todos huyeron de allí abandonando la zona. Ahora los chalets son pubs donde la legalidad y la ilegalidad no existen. Puedes hacer lo que te guste sin ser criticado. Al existir esa ley allí los asesinatos son muy frecuentes. La mayoría de chalets están llevados por nazis. Si todo aquello no te llama por la zona aquella hay carreras de coches, puede que te llame más aquello.

ALLENDE

El Allende hace años era un parque donde ha-

bía un skatepark, que aun sigue con vida y se reúnen bastantes skaters para patinar, un parque para los niños, y una explanada donde la gente joven iba a beber, fumar y pasar el día con el calorcito en aquel césped. Ahora es la zona donde la gente LGTB puede estar haciendo cruising sin ningún problema, por lo general, algunos días hacen "cazas de maricas" y se dedican a ir a pegar palizas a quienes estén por allí.

San Fernando

Sanfer es el barrio que está pegado a Coslada. Hace muchos años era otro barrio igual que Coslada, pero el metro que hicieron de malas maneras y rápido, al tiempo hizo que Sanfer se hundiera y todo el barrio se viniera abajo. El río Jarama que pasa por el lateral del barrio se contaminó tanto que lo dejaron a su aire, y ahora ya no se sabe nada de como estará. La gente de Coslada decidió poner un perímetro para que nadie pasará allí, ya que después del derrumbamiento nadie sabe nada. No se sabe si hay gente allí viviendo o qué.

ACONTECIMIENTOS EN EL BARRIO

En Coslada pueden pasar muchas cosas, y de hecho pasan a cada rato. Aquí dejo algunas de ellas para que podáis meterlas en vuestras partidas más salvajes y cyberpunks de la historia.

Policía en el barrio

Cuando la policía decide pasar los límites del barrio es que algo muy chungo ha tenido que pasar, las cosas leves, incluídos algunos asesinatos, se lo dejan a la policía privada que han puesto allí a dedo. Obviamente, cuando entra no entra una patrulla o dos, entran en manada desde diferentes lugares. Vienen en furgonetas blindadas, con escudos antidisturbios y porras eléctricas en caso de revueltas o tener que dispersar algo. También suelen entrar armados hasta los dientes disparando a toda persona cercana al caso. Lo mejor en estos casos es huir o esconderse, ya que la policía mira a todes por igual y no les importará atropellarte si están en medio de su camino. La policía nunca es bien recibida, así que suele acabar en tiroteos, disturbios o ataques incendiarios contra su presencia.

Tornados de basura

No es muy habitual, pero alguna vez ha pasado, y cada vez con más frecuencia y violencia. Estos mini-tornados suelen empezar en el Cerro y llevarse basura de allí para enviarla contra edificios, personas o coches. No suelen durar mucho, pero suelen ser muy destructivos por donde pasan. Si una persona entra dentro, es muy poco probable que salga con vida. La mayoría de locales tienen sótanos subterráneos para esconderse de ellos. Y algunas personas se meten dentro del metro abandonado de La Rambla. Pero solamente les más valientes, ya que nadie se atreve a meterse allí después de las leyendas de depredadores...

¿Fuegos artificiales?

Un día cualquiera, sin nadie saber si era por alguna celebración o por pura diversión, em-

pezaron a lanzar cohetes hacia el cielo. Unos fuegos artificiales de muchos colores y cada cual más ruidoso inundaron el barrio entero. La gente se quedó mirando al cielo con una gran alegría en el cuerpo, lo que nadie sabía era que pasaría después. Una de las calles de La Rambla se llenó de cadáveres desmembrados, huesos rotos, sangre, vísceras y todo tipo de atrocidades que ningún ser humano podría ver sin tener náuseas. Después de aquello otra vez volvió a pasar: fuegos artificiales y una masacre. No es habitual, pero si que pasa algunas veces. Por eso, si se ven fuegos artificiales es mejor huir y armarse. Nadie sabe quién lo hace, o qué criatura o robot lo hace, pero nadie está dispuesto a saberlo.

Explorando Sanfer

Hay un grupo en C70, llamades Les Exploradores, que suelen ir a Sanfer. Son les uniques que se atreven a cruzar, ya que saben como entrar sin ser vistes. La única regla que tienen es que nadie puede saber que hay allí dentro, por lo que es difícil entrar en el grupo porque te hacen un ritual. ¿Te atreves a entrar? Nunca nadie ha vuelto de allí. O eso dicen...

MOBILIARIO URBANO

De mobiliario urbano ya no queda mucho, los parques, poco a poco, se han ido rompiendo por culpa del desgaste y los tiroteos. El ayuntamiento no ha querido poner más porque dicen “que van a robar los columpios y venderlos por droga” por eso casi ya no hay parques y les niños juegan donde pueden y con las cosas que pueden y se encuentran en la calle. Los patinetes eléctricos y bicicletas, al igual que coches, que son de empresas privadas fueron quitados de allí, ya que siempre los robaban o rompían, puede que te encuentres alguno aún por allí de alguien que lo robó y se lo quedó hace tiempo. Los bancos, al igual que las paradas de autobús, están destrozados por el vandalismo, por lo que es más fácil irse a unas escaleras a sentarse que encontrar un banco en condiciones donde poder sentarte. Cuando dejaron de pasar los autobuses por Coslada la gente empezó a romperlos en señal de protesta, tras unos largos días de disturbios. Con el tiempo pusieron un autobús que diera vueltas por Coslada, C1, y para en las paradas que siguen con los cristales rotos en el suelo. El autobús es de pago y los conductores suelen ser ex-militares con ganas de pelea si alguien se cuele en el bus. La mitad de las farolas se rompieron, al igual que las cámaras del Ayuntamiento, para poder hacer sus maldades con nocturnidad y alevosía. Por lo que no se recomienda salir mucho de noche por si sufres un atraco, o simplemente, un navajazo.

TIENDAS

Muchas de las tiendas que antes habían, sobre todo grandes empresas, salieron pitando de allí cuando empezaron a suceder los primeros saqueos y se estaba planteando cerrar Coslada. Otras, en cambio, se quedaron allí, buscando la oportunidad de sacar dinero de la gente que tenía mucho dinero gracias a las drogas, las armas y los implantes. Eso sí, todas reforzaron su seguridad con cámaras y guardias de seguridad del sindicato para que los robos fuesen los me-

nos posibles, algo imposible en aquellas condiciones. También aparecieron negocios pequeños, joyerías lo que más, nadie sabe muy bien por qué, ya que no había dinero para ello en el barrio, pero había muchas y nunca quebraban, siempre se mantienen a flote. Puede que sea porque las bandas las controlan y así pueden blanquear dinero, y hacer regalos a la policía para tener algún que otro permiso extra para salir de Coslada a hacer sus trabajos sucios. Hay una escala de protección dentro de todas las tiendas. Empezando por la 1, que sería el propio dependiente como seguridad con alguna arma, rollo escopeta o pistola. Luego iría el nivel 2, que serían varios segurats con porras y extensibles, y ya terminando con el nivel 3 que sería tener a gente de la propia banda en la tienda con todo tipo de armas e implantes. Ahora unos ejemplos de tiendas por niveles.

Nivel 1: alimentación, droguería, panadería (tiendas pequeñas no controladas por bandas)

Nivel 2: supermercados, bancos, inmobiliarias (tiendas con un poder adquisitivo mucho mayor)

Nivel 3: joyerías, pubs y discotecas (controladas por las propias bandas y usando todo tipo de armas)

PARA TERMINAR

Coslada, incluso Sanfer, son dos barrios de la periferia de Madrid, por lo que te aconsejo que mires en GoogleMaps como es y poder hacerte un mapa, al menos mental, de cómo es. Incluso la zona de los barrios son así. Por eso no hago el mapa porque lo podréis ver mejor desde internet. Ahora haz lo que quieras con esto. Úsalo al pie de la letra, quita cosas, inventa nuevas historias o borra todo y hazlo a tu rollo. Lo importante es que lo disfrutéis y hagáis una historia divertida y con mucho drama. Ahora te dejo con algunas ventajas y desventajas para esta ambientación, también implantes, chips y armas. Una aventura para jugar con tus amigos,

también mapas para que puedas visualizar menor algunas batallas y todo lo necesario para poder jugar nada más leerte esto y saberte el sistema par.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Aquí tienes una lista de ventajas, ¿cómo pueden elegir las ventajas y las desventajas? Pues es tan fácil como que cada jugadora elija uno de cada. ¿Quieres que sea un poco más gracioso? La jugadora podrá elegir la ventaja y la desventaja deberá hacerlo de manera aleatoria (en esta lista hay 20, pueden tirar 1D20 para ver cual le toca), incluso, pueden hacer las dos al azar, o que elija la máster. Esto lo dejo a tu elección, aunque la desventaja al azar es muy gracioso y no dejas que haga el personaje perfecto y puede salirle alguna desventaja que le desequilibre bastante.

LISTA DE VENTAJAS

Puño con aire comprimido: tus golpes cuerpo a cuerpo hacen 1 daño más de lo habitual. (+2 en cyberpsicopatía)

Manos hábiles: +1 dado en tus tiradas que tengan que ver con la rapidez de las manos (robar, agarrar algo con rapidez, cambiar algo de sitio)

Pulmones a prueba de radiación: la radiación no te afecta, a menos que te expongas a algo desde muy cerca y que sea muy tóxico. (+1 en cyberpsicopatía)

Adicta a emociones fuertes: empiezas con 2 de adrenalina.

Suertuda: empiezas con 2 de golpe de suerte.

Primeros auxilios: si una compañera, o cualquier persona, sufre alguna herida leve puedes curarle sin problemas dándole 2 de vida. Si es una herida grave puedes probar suerte con instinto a una prueba de 4. Si es superada con éxito podrás hacer que se recupere y darle 1 vida. En cambio, si fallas podrás empeorar la herida y hacerle perder 1 de vida cada 20 minutos en el juego.

Parkour: en las tiradas de agilidad que se pueda usar algo de parkour(saltar o trepar) recibes 1 dado extra a la tirada.

Manitas: puedes fabricar artilugios con objetos que ya no use la gente. Para ver si tiene éxito deberás tirar de Instinto con una prueba de 2 éxitos. Si sacas un crítico el objeto es más potente y no se rompe fácil, si sale pifia se rompe automáticamente.

Visión de calor: puedes ver detrás de las paredes (si son muy gruesas no es posible ver bien). (+1 en cyberpsicopatía)

Frenética: puedes usar dos armas de fuego a la vez y disparar en una sola acción dos veces. No tienes penalización en las tiradas por ello

Precisión de francotiradora: no tienes penalización en los disparos con lejanía, ni tampoco en los de puntería

Piel de hierro: los ataques te hacen 1 de daño menos. Excepto en la cara, ahí no tienes piel de hierro (+2 en cyberpsicopatía)

Doble sable: puedes ir con dos armas blancas a la vez y usarlas sin ninguna penalización. Cuenta como una sola acción.

Movimiento extra: en un turno puedes hacer tres movimientos. 1 vez por cada 3 escenarios con pelea.

Buena salud: empiezas con 5 vidas extras y ese será tu máximo de vidas durante la partida (a menos que consigas algo que te ayude a aumentar tú máximo o subas de nivel)

Deportista: obtén un dado extra en tus tiradas de resistencia que tengan que ver con lo físico.

Press banca: tienes un éxito automático en pruebas de levantar algo.

Ataque psíquico: puedes atacar con la mente una vez al día. No hace daño, pero lo aturdes durante un tiempo (debe tirar de resistencia). Si la persona es muy fuerte de mente no hará efecto, pero rara vez pasa eso.

Artificiera: puedes fabricar bombas caseras, o desactivar bombas. Puedes hacer todo tipo de bombas (consultar a la máster)

Buenapresencia: su forma de hablar y expresarse hace que la gente se fíe más de ti. Recibes 1 dado extra en las tiradas para convencer a alguien.

LISTA DE DESVENTAJAS

Mala reputación: de poco te servirá hablar con gente de las bandas, o incluso con la policía, debes tener cuidado ya que pueden ser bastante agresivos contra ti. Tienes -1 dado en las tiradas de Carisma al hablar con bandas o policías.

Ruidosa: las acciones de sigilo te cuestan un éxito más para superarlas.

Hombro salido: si estás en una pelea cuerpo a cuerpo, sin ningún tipo de arma, y al golpear con los puños fracasas la tirada con solamente 1 éxito el hombro se te sale y debes pelear sin él. Para colocarlos de nuevo deberás tirar de resistencia perdiendo un movimiento.

Torpe: escalar o saltar te resta 1 dado a la tirada.

Chip defectuoso: uno de tus implantes, el que se decida, fallará cada poco tiempo haciendo que si haces una pifia con el implante se te rompa para siempre.

Intoxicación: has tragado demasiado producto químico, o sustancias estupefacientes, y las tiradas de resistencia te cuestan 1 éxito más.

Adicción a las drogas: siempre que puedas tomar algo, lo harás. Las drogas te tienen controlada y si estás bajo los efectos de las drogas los efectos se multiplican x2.

Perdida: no sabes orientarte, ni tampoco ver cuando vas a ser asaltada. Pierdes 1 dado en las tiradas de emboscada.

Principios de cyberpsicopatía: empiezas con 12 de cyberpsicopatía en vez de con 15. Pocas nociones de conducción: tienes 1 dado menos cuando conduces un coche o moto.

No saber recargar: para recargar un arma se debe gastar un movimiento y ya, en cambio tu debes hacer una tirada de agilidad para hacerlo en un movimiento, sino te costará dos.

Empanada: en las tiradas de iniciativa tienes 2 puntos menos en la suma de dados.

Oído destruido: un golpe fuerte te dejó con el oído un poco dañado, por eso, tiras 1 dado menos al intentar escuchar algo con instinto.

Piel sensible: el fuego, el frío, el agua... todo te afecta el doble. El daño se multiplica si te quemas o te congelas, en cambio, la duración es la misma y la curación también.

Busca líos: tu aura atrae violencia. Cuando hay un encuentro aleatorio debes tirar 5 dados. Cada dado que salga par es un enemigo más en la batalla.

Comida basura: tal cantidad de mierda ya no degustar bien la comida de calidad. Cuando recuperes la vida con la comida, solamente puedes recuperar la mitad de lo que deberías recuperar.

Parálisis cerebral: cuando hay un ambiente acalorado tu cerebro se crispa. Cuando hay mucha tensión en el ambiente debes tirar de resistencia para ver si lo superas, si no caerás al suelo en redondo y te quedarás paralizada un tiempo.

No saber disparar a dos manos: eres incapaz de usar dos armas a la vez. Pero puedes usar armas de dos manos.

Poco dinero: empiezas con la mitad de dinero que les demás.

Pacífica: no has peleado mucho, por eso tiras un dado menos en las peleas con puños o armas blancas.

IMPLANTES Y CHIPS

Los implantes y chips son muy buenas herramientas para pelear, huir, abrir puertas y una gran ayuda para las aventuras de Coslada. Lo malo que tiene es el precio y el aumento de cyberpsicopatía. Pero si lo controlas no deberían de llegar a ese nivel, o eso espero. El número que está entre paréntesis en el número que sube en cyberpsicopatía, por lo que nunca tendrás 0 en cyberpsicopatía. Para empezar la partida puedes darles a elegir entre todos estos chips e implantes, o los que te inventes, y dejarles que solamente puedan coger un máximo de un implante que suba, como máximo 2 en cyberpsicopatía.

LISTA DE IMPLANTES Y CHIPS

Propulsor: al saltar tienes una segunda oportunidad si fallas, aunque tirarás un dado menos en la oportunidad. O bien puedes elegir lanzar un dado más al inicio del salto, pero no tendrás segunda oportunidad. (1 por pierna) 350\$

Brazo con bomba de aire: añade un daño más a tus golpes con los puños. (1 por mano) 400\$ **Piel metalizada:** los golpes te hacen 1 de daño menos (4) 1380\$

Alas plegables: puedes volar, por lo que saltar es absurdo (3) 1000\$

Sensor de movimiento: en las tiradas de instinto te suman un dado cuando te van a atacar. Puedes adelantarte a la gente y sus ataques sorpresa. (2) 600\$

Corazón nuevo: tu máximo de vida aumenta en 5 más (1) 580\$

Descarga eléctrica: si alguien está muy cerca, o te agarra, puedes dar una descarga en todo tu cuerpo para que te suelte de inmediato (2) 500\$

Cables de adrenalina: esos cables te

dan adrenalina cada menos tiempo de lo esperado. Y puedes tirar 1 dado extra en las tiradas de adrenalina (2) 400\$

Vista de calor: puedes ver detrás de las paredes (1) 240\$

Brazo metralleta: dispara haciendo 1 de daño más los éxitos sacados. Distancia media y corta (3) 570\$

Hombros de acero: da más 1 dado a tus tiradas de fuerza (1) 300\$

Cadera de platino: te suma 2 puntos en tus tiradas de iniciativa. Si te disparan en la cadera no hará efecto (1) 380\$

ARMAS BLANCAS Y DE FUEGO

Los precios de las armas, el daño que hacen, las municiones, todo eso lo tienes aquí. Los jugadores podrán elegir un arma de fuego y un arma blanca, las dos deben de ser de una sola mano. Menos el hilo rebanador, que es más difícil de conseguir. Podéis jugar con municiones infinitas o no, eso será cosa vuestra. Pero el recargar es obligatorio para que tengan que pensar cuando recargar y cambiar de armas.

LISTADO DE ARMAS BLANCAS

Cuchillo: 2 de daño. Si sacas crítico hace +1 de daño y la oportunidad de atacar de nuevo 55\$ (1 mano)

Taser: no hace daño, pero paraliza al enemigo hasta que saque una tirada de resistencia 160\$ (1 mano)

Porra: 2 de daño. Con crítico hace +1 40\$ (1 mano)

Extensible: 2 de daño. Con crítico +2 de daño y oportunidad de volver a atacar con 1 dado extra. No ocupa en el inventario 90\$ (1 mano)

Machete: +3 de daño. Con crítico +5. Para usarlo debes tener mínimo fuerza 5. 160\$ (2 manos)

Cadena con descarga: 2 de daño. Si sacas crítico +1 de daño y descarga paralizante al contrario 200\$ (1 mano)

Bate con pinchos: 3 de daño. Con crítico +1 de daño. 100\$ (2 manos)

Hilo rebanador: 3 de daño. Con crítico +3 de daño y una articulación menos. Te quita un dado a su tirada 370\$ (1 mano)

LISTADO DE ARMAS DE FUEGO

Pistola: el daño que saques con la tirada de éxitos de manejo. Crítico vuelves a disparar (cargador 8 balas) 380\$ (1 mano)

Pistola taser: aturde a distancia. Si sacas crítico no hace tirada de resistencia y cae al suelo paralizada automáticamente. (Cargador de 1) 200\$ (1 mano)

Revolver: el daño de la tirada +2. El crítico hace +1 de daño. (Cargador de 6 balas) 500\$ (1 mano)

Uzi: cada éxito es una bala que hace 2 de daño. Si sale crítico lanzas otra ráfaga sin coste de movimiento (Cargador 20 balas) 1800\$ (1 mano)

Escopeta ligera: Daño de tirada +2 adicionales. El crítico hace +2 daños. Corta distancia (Cargador 2 balas) 1000\$ (2 manos)

Escopeta pesada: Daño de tirada +3. El crítico hace +3. Corta distancia y un dado extra a tus tiradas. (Cargador 1 bala) 2000\$ (2 manos)

Metralleta pesada: Daño de tirada. Lanzas 4 dados más. El crítico hace +1 por cada 2 éxitos. (Cargador 26 balas) 4500\$ (2 manos)

Francotirador: 7 de daño. El crítico hace +3 de daño. Larga distancia y un dado menos a la tirada. (Cargador 4 balas) 3700\$ (2 manos)

Bazooka: 8 de daño por dado. Crítico +3 de daño por dado. Resta 3 dados a la tirada. (Cargador 1) 7800\$ (2 manos)

Granada de mano: 6 de daño. Crítico +3 de daño. Resta 1 dado a la tirada de manejo. 1000\$

Granada PEM: no hace daño. Desarticula todo lo tecnológico en un radio de 20 metros. Aliados y enemigos. 1200\$

LISTADO DE ENCUENTROS ALEATORIOS Y ACONTECIMIENTOS

Si tus personajes están andando por el barrio, ya sea para ir a comprar el pan o para robar un coche, tienes esta lista para que sea un poco más difícil lo que van a hacer. Aparte de ponerles en peligro, puedes ir haciendo una historia con los encuentros, ya que Coslada es muy peligrosa, sobre todo de noche... Para ver cual saldrá debes tirar 4 dados y hacer una suma de todos los resultados, ya sean pares o impares, aquí no importa eso. En lo que está entre paréntesis, por ejemplo (1 dado) significa el número de dados que tienes que tirar y sumar los números pares. Esos serán el número de PNJ que saldrán en el encuentro.

Puedes hacer más tablas si las necesitas, esta tabla, al igual que este fanzine, es un poco para ir empezando dentro de Coslada. Si en algún momento necesitas más, o vas a salir de Coslada porque has decidido hacer una aventura en otro lugar podrás hacer una nueva, o a lo mejor ya existe cuando vayas a hacerlo. Lo que importa es que lo hagas como más te guste, si no quieres usar la tabla no la uses. Puedes hacer nuevas o cambiarlo. Quien juega y dirige la partida eres tú, no yo. Así que juega y diviértete

Resultados	Mañana	Tarde	Noche
4-8	Nada	Nada	Asalto con cuchillo
9-13	Nada	Nada	Asalto con pistola 8
14- 18	Nada	Asalto con pistolas (3 personas)	Nazis buscando bronca (1 dado)
19-21	Nazis buscando bronca (1 dado)	Tiroteo	Atraco de una banda (1 dado)
22-23	Pelea de bandas	Atraco en una tienda cercana	Una persona con <u>cyberpsicopatía</u>
24	Policía entra al barrio	Fuegos artificiales	Ataque en blindado (3 dados)

SEMILLAS DE AVENTURAS

Aquí te dejo algunas semillas para que puedas hacer alguna aventura, incluso hacer alguna campaña larga con tu mesa. Todas estas, y muchas más que seguramente te hayan venido a la cabeza al leer este manual, podrás jugarlas y conectarlas. ¿Por qué no ir a San Fer? ¿Que habrá en el metro abandonado? ¿Por qué no me uno a Los Jokers? ¿Por qué no intentar huir de Coslada? Tantas y tantas aventuras dentro de un barrio tan pequeño como peligroso. A montar una aventura.

CADÁVER DE ABASCAL

Se dice que en el Humedal está escondido el cadáver de Abascal, ya que nunca se encontró cuando lo asesinaron. Nadie sabe nada ya que aún se sigue investigando el caso al ser un suceso tan extraño y sin pruebas. Dicen que molestar a los muertos nunca trae buenas consecuencias...

EDV

¿Qué son? ¿Cuántos son? ¿Qué quieren? Últimamente hay más acciones de EDV por Coslada, se dice que hasta por Madrid Centro ha habido alguna que otra acción, pero el estar alejada de la sociedad fuera de Coslada no ayuda nada. Puede que fuera de Coslada este la respuesta a todas las preguntas sobre este grupo tan extraño.

UN TREN LLENO DE REGALOS

Arcentales está blindada. Policías y militares están por allí sin dejar pasar a nadie a 1km a lo redonda. Un tren azul está allí parado, nunca nadie ha visto ese tren y que venga escoltado por la policía es algo demasiado raro. ¿Qué hay en ese tren?

DROGA VAMPIRICA

El miedo se está apoderando del barrio con la nueva droga. Dicen que al tomarla pierdes el control y necesitas beber 5 litros de sangre. Es decir, beber toda la sangre de algún humano. Las calles están descontroladas y los camellos están alerta para ver quién lo vende, porque les está quitando clientela. Además parece ser que es hasta tendencia en TikTok, algunos influencers la han probado en directo y se puede ver como es y cómo afecta al cuerpo humano.

EN SU BÚSQUEDA

Una niña de unos 8 años ha desaparecido. La gente dirá que ha sido un secuestro, ya que no sería nada raro porque es muy habitual en la zona. Pero es la hija de Mike, el que vende gominolas, patatas fritas y refrescos en su alimentación de La Rambla. Es un chico querido, y su hija tan amable y graciosa también. No tiene mucho dinero, y tampoco está metido en movidas de drogas ni bandas. Algo ha tenido que pasarle a la pequeña Catalina. Nadie del barrio ha visto nada, un día desapareció y ya no volvió con su padre, ¿dónde puede estar? ¿Ha sido un secuestro realmente? Se sabe que le gustaba explorar, o eso decía ella cuando la preguntaban “Yo quiero ir a explorar SanFer, me encanta explorar”. Fueron las últimas palabras que escuchaste salir de su boca antes de irte a trabajar y que ya no volviese a la tienda...



BAJO LA CHATARRA

**UNA AVENTURA
DE 2-5 JUGADORES**

Se debe empezar leyendo este texto para introducirles dentro de la partida. Puedes describir más la casa y también la zona, o si prefieres que investiguen también. Aquí el comienzo: Os encontráis en vuestra casa, una casa pequeña para las tres donde cada una tiene su habitación. La casa se encuentra en la Calle Uruguay nº19, cerca del antiguo metro La Rambla y pegado al teatro. Sois unes amigos que nunca han querido meterse en el tema de las bandas, ni tampoco pasar drogas ni buscar muchos conflictos. Sabéis usar armas, incluso, lleváis alguna encima, pero es por protección ya que no sería la primera vez que os han intentado atracar por el barrio. Lleváis un tiempo hablando sobre ir al Cerro, pero no como las otras veces, no. No queréis ir a las afueras por donde juegan a fútbol, donde siempre acabáis corriendo por culpa de algún tiroteo. Queréis adentraros dentro, necesitáis saber que hay debajo de todo eso. ¿Un robot? ¿Un cuartel militar? ¿Un cementerio? ¿O puede que no haya nada? Lo que sea que hay allí abajo os lleva años rondando la cabeza, no podéis parar de pensar en ello. Estos últimos meses habéis estado preguntando, con mucho cuidado, como entrar al Cerro sin ser asesinados en el trayecto, pero parece que nadie os ha dado ninguna ayuda que os sirva. Un amigo vuestro, Manuel, os dijo que él conocía a alguien (Mohamed) de Los Ratas que a lo mejor os podría ayudar, pero ya sabéis nunca te fíes de nadie que no conoces. ¿O a lo mejor sí? También os dijo, una vecina vuestra llamada Isabel, que se podía entrar por la parte del polideportivo, pero debéis entrar bien armadas y con ganas de matar. Dice que su nieto anda mucho por allí, vendiendo droga y alguna que otra arma. También os dijo "si le veis, pegadle un tiro. Se llama Marcos y tiene el pelo azul y medio lado rapado". Recordad que a Isabel le gusta bastante beber y puede que estuviese pedo aquel día y se estuviera inventando la mitad de las cosas. Aunque lo que si sabéis es que si le lleváis alguna botellita de alcohol bueno os contará todo con pelos y señales.

A partir de ahora, sin casi contactos ya que no quisisteis entrar en ese mundo lleno de ilegalidades, aunque ahora os arrepentís de ello para esta misión, os tocará buscaros la Vida para entrar al Cerro. Buscad nuevos contactos, ganad dinero para armaros y preguntad que hay por esos lugares tan siniestros. No olvidéis que la noche en Coslada es muy turbia, y en el Cerro más aún.

Debes intentar conducirlos hacia Los Ratas, donde se encontrará con Michaela, una de las jefas de la banda, que les propondrán darles información a cambio de un pequeño favor. El favor es atracar una joyería del barrio, la joyería se encuentra cerca del instituto Maria Moliner. La banda no va a proporcionarles nada, a lo mejor si le convencen algo de munición y algo para curarse las heridas. Parecerá fácil el atraco, ya que así os lo vende Michaela. Si lo aceptan verán si roban un coche, una moto, un patinete o salir corriendo. Dentro de la tienda estará la empleada (Marta) con una Escopeta ligera, y en la trastienda habrá dos de seguridad con porras, tasers y pistolas. La tienda es pequeña donde una pelea allí sería una escabechina sangrienta. Cuando salgan de allí, si es que consiguen salir con vida deberán hacer una huida. Lo que no saben es que la joyería es de Suburbios por lo que si tardan demasiado en salir acabarán por llegar más nazis a la escena. Si lo hacen rápido y bien deberán tener una persecución con 1d6 nazis que van en su busca, más los nazis que están dentro del local, si queda alguno claro. La policía no aparecerá, ya que para eso están los de UltraSur. Si escapan deben decidir si ir a dar las joyas a los Ratas, quedarse las joyas o qué. En cambio si les matan no morirán, serán capturadas por los nazis y llevados a Barrio del Puerto, en un zulo donde los nazis los torturarán y pedirán explicaciones. Esta es la primera fase de la aventura. Si deciden ir a muerte a entrar por el Cerro por el polideportivo al final de esta aventura encontrarás el mapa de la parte de la

piscina para ayudarte a hacerte una idea de aquella zona. En el polideportivo habrá la suma de 6 dados como asaltantes. Un máximo de 36 asaltantes y un mínimo de 6. Si consiguen superar el mapa del Polideportivo pasa directamente al apartado de “Cuarta Parte” y sigue desde allí, pero sin sus compañeros Mohamed y Manuel, y sin ser perseguidos por los nazis de UltraSur.

JOYERÍA

En la joyería hay 500\$ en la caja fuerte y 2000\$ en joyas, (lo único que pueden sacar de valor de allí son las cadenas que tienen en las mesas, que son 4) que en la calle las compran a la mitad. En la trastienda, donde están los nazis, hay un pequeño alijo de cocaína efervescente, 1kg. En las calles pueden venderlo a 10\$ el gramo, pero les pillarán seguro ya que UltraSur son los únicos que la venden en las calles.

Nombre: Marta

Vida: 8

Fuerza: 5

Manejo: 5

Tiene una escopeta ligera.

Nombre: Nazi 1

Vida: 10

Fuerza: 7

Manejo: 5

Tiene un taser y una porra 2 de daño.

Nombre: Nazi 2

Vida: 10

Fuerza: 6

Manejo: 6

Tiene una pistola con 8 balas y una porra 2 de daño.

SEGUNDA PARTE

Aquí la cosa ya debe empezar a complicarse, tanto para ellos como para quien sea Máster. Pueden elegir muchas rutas y algunas se te escapará de las manos, pero eso no importa ahora, todo acabará en el Cerro (o en el cementerio). Ahora han podido dar el palo a la joyería y escapar con las joyas para venderlas. Esto es malo porque Los Ratas se enterarán y se chivarán a UltraSur para que os den caza entre todos. La única manera de no alertar al vender las joyas, más alerta de lo que ya están, es ir a venderlas en La Cañada, allí nadie se chivará de que las habéis vendido ni nada. Todo queda en familia. Si son tan temerarias de venderla en cualquier otro lado, dependiendo de la zona, uno de los dos grupos aparecerá para pedir explicaciones. Si esto ocurre pueden matar a quienes vienen y ya huir del todo al Cerro a buscar lo que querían, o empezar a hacer pactos con las bandas. Al hacer un pacto con cualquiera de las dos bandas, se tendrá que enfrentar a la banda rival. Si no logran escapar y son capturados por los nazis tendrán que sufrir unas cuantas torturas y verselas con Pepe, uno de los jefes de UltraSur. Pedirá explicaciones de por qué fueron a esa joyería y si alguien les mando. Si dicen que han sido los Ratas la batalla de bandas empezará y no habrá escapatoria, ya que les deberán obligar a participar en un ataque a uno de sus locales, donde guardan droga y armas. Algo bueno para los aventureros que podrán aprovechar la trifulca para coger armas y huir al Cerro. Les dirán que deben encontrar el local, algo que solamente podrán hacerlo preguntando o infiltrándose dentro de los Ratas. Cuando lo encuentren estos les proporcionarán armas, un coche blindado y todo lo que necesiten. En el local habrá (tirar 4 dados y sumar los números pares para saber cuántos habrá dentro) y tendrán una pelea difícil. Los de UltraSur no les piden que se queden con ellos, sino que lo ataquen. Pueden llevar a 6 nazis con ellos para la batalla.

Si no se chivan deberán hacerles un gran favor a UltraSur, algo que puede ser muy muy turbio. Lo primero que les propondrán será pasar un alijo de droga, pero tienen que salir de Coslada, deberán ir al centro a hacer el intercambio. UltraSur tiene amistades dentro de la policía que está a las afueras de Coslada y le dejarán un chip para poder salir de Coslada durante 2 horas. Eso solamente servirá para salir de Coslada, fuera de Coslada ya son ilegales y si la policía les para deberán entregarse, huir, matar o lo que prefieran hacer. Si les paran por el camino lo normal es pegarles una paliza y devolverles a Coslada. Claro, ahora deben dinero a UltraSur y Los Ratas. Las dos bandas irán a por ellos y deberán lidiar con sus consecuencias. Si consiguen huir de los nazis y entregar el botín a Los Ratas es cuando parece que van por buen camino. Michaela les felicitará y les dirá que necesitan saber del Cerro. Podrá darles un poco de información sobre quienes andan allí, la contaminación y sus peligros. Si quieren ir solos podrán ir, pero Michaela les ofrece otro trabajo por hacerlo tan bien. Deberán coger un par de motos y subir a las pistas de fútbol del Cerro, allí deberán disparar a unos cuantos de UltraSur. Les darán motos, metralletas y algún escudo, incluso implantes si son necesarios. Pero no les dirán nunca que son de UltraSur. Dirá que les hicieron una faena hace unos meses y atacaron a sus camellos para robarles el dinero y las drogas. En el campo de fútbol habrá 30 de UltraSur, 22 jugando y 8 estirando o bebiendo algo. Cuando disparen tendrán que acertar, ya que sino tendrán que pelear contra 30 que no les dejarán con vida. Los disparos alertarán a los asaltadores de la zona y saldrán con sus armas enseguida, por lo que mejor la huida debe ser fuera del Cerro, teniendo que pasar cerca de los nazis que han tiroteado y tendrán una pequeña, pero dolorosa, batalla en las motos. 6 nazis les seguirán en moto, ya que las tendrán aparcadas al otro extremo de las pistas, escondidas por si acaso pasaba algo. Los nazis llevan metralletas, pistolas, tasers, machetes y escopetas.

Ya después de poder huir con vida, un coche les encontrará. De allí saldrá 1 pelado enorme, Diego miembro de Suburbios, y 3 nazis no tan grandes, pero si armados. Preguntarán poco y dispararán mucho, sin importar el lugar donde se encuentren. Ya sea en una plaza sin nadie, o dentro del centro comercial. Cuando todo eso acabe ya será de las últimas partes de esta aventura.

Nazis promedios:

Vida: 10

Fuerza: 5

Manejo: 7

Diego:

Vida: 15

Fuerza: 7

Manejo: 5

Implantes de piel de hierro. Escopeta pesada y machete. Brazo de aire caliente. Es uno de los jefes de Suburbios y no es de mediar palabra alguna.

TERCERA PARTE

Si la pelea acaba con la victoria de los nazis, serán salvadas por 2 encapuchades que aprovechan para atacar a Diego. Al salvaros os llevan a un callejón secreto y os cuentan que son de EDV y han estado al tanto de sus acciones. Les cuenta que están atacando a nazis en nombre de EDV para que así los Ratas tengan más territorio y les dejen un poco en paz, vamos, que les usan para que sean vistas y perseguidas por los nazis y los Ratas se libren de toda consecuencia. Les encapuchades se irán y les dejarán irse, ya ellas sabiendo que deben hacer. Si quieres vengarse de la banda o seguir para que les digan como entrar al Cerro. Antes de irse, si les preguntan por el Cerro, EDV dirá que no saben nada. Hace años fue territorio suyo, nadie se atrevía a pisar esa zona, hasta que un grupo de asaltantes y traficantes entró, con ayuda policial, allí para quedarse la zona, y ahora les pertenece. Conocen las leyendas, pero no saben la verdad ya que dejaron el Cerro a cargo de ellos, ya no podían seguir luchando aquella zona. Si ganan la pelea contra Diego y sus secuaces entonces podrán volver con Michaela que les dará la enhorabuena y les consigue a una guía para ir al Cerro sin ser asaltadas, ya que van con una banda que parece que tiene trapi-cheos con ellos. Al llegar allí con el guía habrá un grupo de nazis esperando, ¡Los Ratas se han chivado y quieren deshacerse de ellas! Nadie puede saber qué todo es cosa de Los Ratas, deben ser asesinadas como integrantes de EDV. El guía tampoco sabe nada de esto, así que será una ayuda para la pelea. Habrá 8 dados y la suma de los pares será el número de nazis allí, si Diego no fue asesinado por el grupo también aparecerá con todas las vidas. Cuando empiece la pelea aparecerá su amigo que le consiguió el trato y también quien les dijo cómo conocer a Michaela, ya que se han enterado de lo que estaba pasando. Los nazis estarán arriba de la colina, por lo que tendrán ventaja en un tiroteo en un principio. Le guía

es conoce allí, así que si se dejan guiar, y no le matan, los asaltantes os ayudarán a echar a los nazis y os dejarán pasar. El campo de batalla sería todo el exterior del Cerro, abajo un mapa de donde empezaría, si es que se quieren pelear allí con una gran desventaja. En esta parte si mueren, morirán, pero debe morir todas las jugadoras, sino podrán ir sobreviviendo y siguiendo en la batalla. La batalla en el Cerro ha comenzado y tened cuidado de que no haya ningún tornado de basura mientras estáis en el Cerro, puede ser mortal para todos.

Nazis de UltraSur:

Vida: 10

Fuerza: 5

Manejo: 5

Armas: metralletas ligeras, escopetas pesadas, pistolas, machetes y cadena electrica

Manuel:

Vida: 10

Fuerza: 4

Manejo: 6

Mohamed:

Vida:9

Fuerza: 5

Manejo: 6

Guía

Vida: 10

Fuerza: 6

Manejo: 5

CUARTA PARTE

Si consiguen sobrevivir a la pelea ya casi habrán terminado la misión que tanto buscaban. Si le guía sigue con vida les dirá como subir, incluso sabe donde encontrar una pequeña excavadora cerca del polideportivo que usan los asaltantes. Para conseguirla deberéis pelear contra 3 dados y la suma de los pares será el número de asaltantes allí. Si Manuel y Mohamed siguen con vida os ayudarán a seguir con la batalla. (Si están con vida añade un dado a la tirada anterior para que allá más igualdad en la pelea). Si le guía murió en la pelea les tocará buscarse la vida, pero no les resultará muy difícil encontrar la excavadora ya que un rastreo rápido hará que se vea, aunque con eso les tocará tener alguna que otra batalla más antes de coger la excavadora. Ya con ella podrán subir arriba del todo, donde quieren buscar. Al usarla todos los asaltantes saldrán en su busca y deberán defender la excavadora. Los asaltantes tienen todo tipo de armas, desde un cuchillo hasta un bazooka. También tienen quads con los que seguir a la excavadora, que también podrán robar para ayudar a la excavadora a llegar sana y salva. Para que sea una buena dificultad pon que saldrán unos 10 asaltadores, por lo que deberán ir con cuidado si no quieren caer en la cyberpsicopatía.

Asaltantes

Vida: 7

Fuerza: 4

Manejo: 6

Todo tipo de armas e implantes.

QUINTA PARTE

Si llegan arriba del todo, deberán seguir defendiendo la zona mientras una de ellas empieza a abrir un hueco en el centro de la tierra. Los asaltadores se pondrán nerviosos y empezarán a ir más en manada, dejando toda su cordura y su vida en ello. Por lo que aparecerán muchos de ellos, pero con poca vida (3-4 vidas a lo mucho). Deberán aguantar 3 turnos sin que se pare en ningún momento la excavadora, por lo que deberá gastar 6 movimientos en quitar mierda hasta chocar con algo metálico y muy duro que no deja que siga avanzando la máquina. Una alarma sonará por el Cerro y los asaltadores empezaran a huir despavoridos de la zona. Un robot gigante con metralleta, misiles y cañón láser saldrá de allí dispuesto a matar a todo lo que esté. Las jugadoras no deben saber por qué está allí y deberán decidir si luchar o huir.

Robot gigante

Vida (6 dados y suma de los pares) + (2 vidas por jugadora o PNJ con vida)

Fuerza: 8

Manejo: 4

Arma láser: hace 3 de daño + 2 daños por número par que sobre en la tirada

Metralleta: 3 de daño por número par. Puede dividir los números por personaje

Misiles: 8 de daño + 2 por número par que sobre

FINAL

Si han sobrevivido al robot huyendo se quedarán sin saber el misterio y gran parte de la zona alrededor del Cerro ha quedado destruida hasta que llegaron los policías a derrotarle. La policía acordonó todo el Cerro y sacó a toda la gente de allí para que no pudieran ver lo que había sucedido. Y esa es toda la información que os darán, no se dirá nada más sobre ello. Terminarán la partida sin saber qué ha pasado nunca, pero descubriendo que había algo extraño en el Cerro. Si lo derrotaron podrán ver que debajo, de donde salió el robot, había una pequeña cabina donde poder entrar varias personas. Pueden ver que todo estaba lleno de cámaras de seguridad, emblemas policiales y antecedentes y ficheros de la gente de Coslada. Ven en las cámaras que hay un par de robots más en algún lugar, solamente se ve el robot bajo tierra apagado a la espera de ser activado. Al poco de estar allí dentro empiezan a sonar las sirenas de policía. Deberán huir de allí y esconderse en cualquier lugar donde la policía no sepa nada. Cuando acabe así la partida, sea cual sea el final, preguntales ¿y ahora que vais a hacer con vuestras vidas? Y que empiecen a hablar de los días de después de lo sucedido. ¿Os dará para hacer una campaña? ¿O acabarán por unirse a la policía? ¿O a lo mejor se alejan de todo y quieren vivir sus vidas tranquilas? Si dicen que van a seguir con sus vidas sin querer ir en busca de más robots tienes que narrar esto:

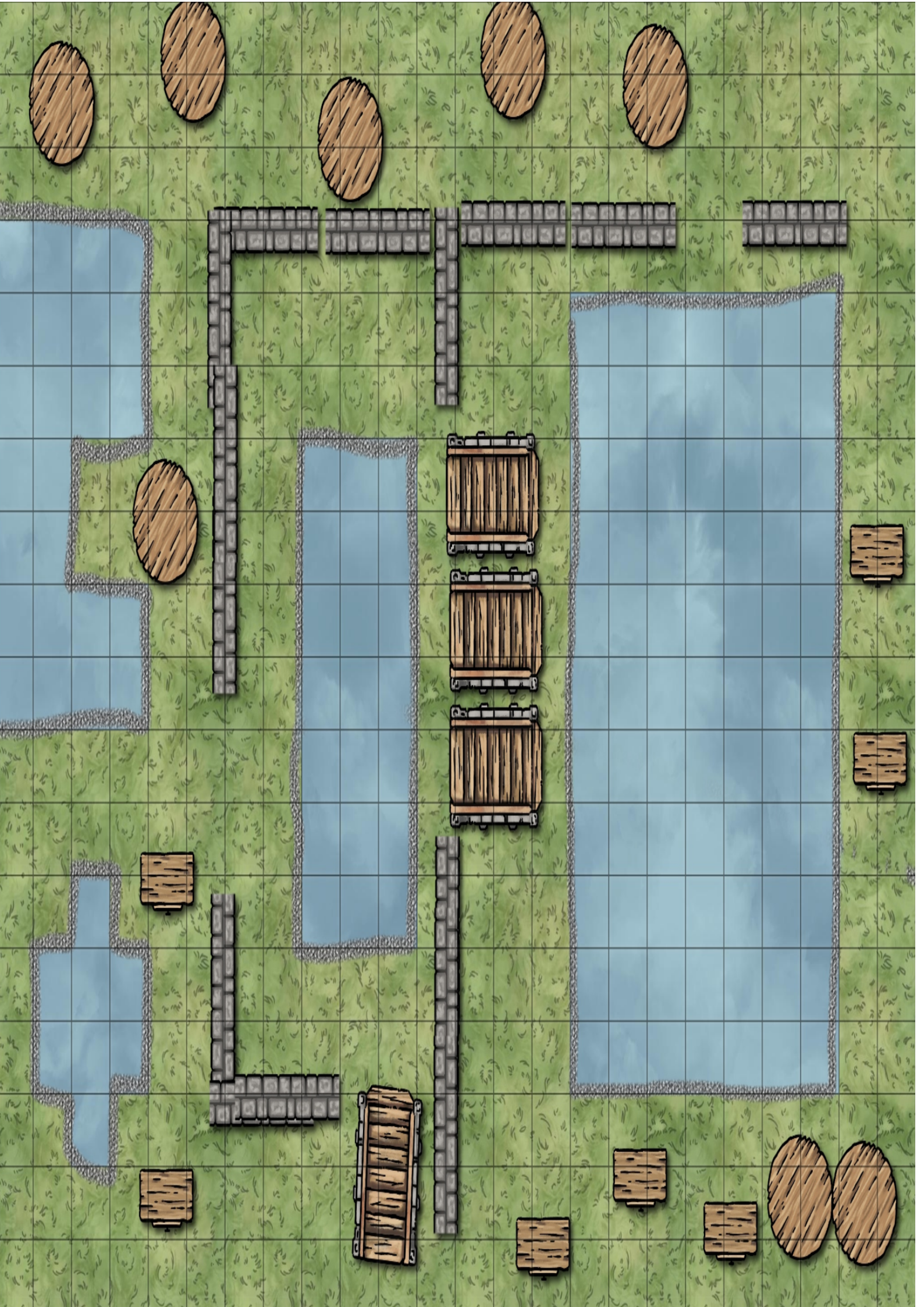
Al poco tiempo todo el mundo parece haber olvidado lo sucedido, ni siquiera se habla de aquel robot gigante que intentó destruir la ciudad, ya que nadie se fia de los asaltadores porque están casi siempre delirando o con drogas encima. Ni siquiera vosotros le habéis dado mucha más importancia de lo que pasó, no queréis veros implicados en esta situación tan complicada que se os escapa de las manos totalmente, ¿cómo habéis sobrevivido a esto? Ni siquiera lo sabéis. Lo que si sabéis es que

queréis volver a vuestras vidas de antes. Nada de ir con bandas. Nada de atracos ni de matar. Un día, estando en el banco de siempre tomando algunas cervezas y unas pipas, un par de 4x4 blindados aparecen y os disparan, sin dejaros responder al ataque. Escucháis un último grito antes de morir “Sieg Heil” pero sabéis que no son nazis, no. Ese 4x4 solamente puede ser gente mucho más importante que unos nazis de tres al cuarto. Vais a mandar un mensaje antes de morir para dejar todo por escrito, pero un disparo más os deja cadáveres allí en el parque. La gente siempre ha dicho que aquello fue una trifulca de bandas, ya que algunos de Ultra-Sur empezaron a decir que si que fueron ellos, que los asesinados eran de Los Ratas. Además, gente que pudo verlo escuchó ese último grito, por lo que asociaron a los nazis. La cosa quedó así, tapada por todo el mundo. Nadie puede, ni debe, saber que eran esos robots y por qué la policía estaba detrás de todo aquello. Todo queda en el barrio y nadie sabe nada. Como siempre.

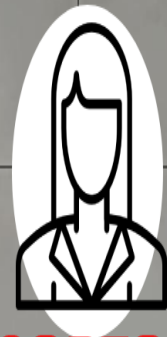
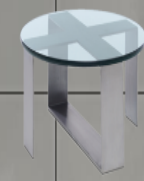
UNAS ÚLTIMAS PALABRAS

Para acabar con esta ambientación solo queda decir que gracias por leerlo, jugarlo y disfrutarlo. Todo esto se creo desde Distri Aslogh para que todes pudieran probar un nuevo sistema en una nueva ambientación que me parecía bastante cercana por conocer Coslada muy a fondo. Todo esto es gratuito, y espero que siga siéndolo. Obviamente podéis implementar todo lo que queráis la ambientación, el sistema Par o hacer nuevas aventuras, mapas, ambientaciones y mundos. Sois libres de hacerlo de la manera que más os guste. Recordad que es un intento de que sea rol gratis, por lo que os pediría que fuese gratis todo lo que saquéis de este contenido. También decir que podéis contactar conmigo siempre que queráis en @aslogh en Twitter o por correo reinodeaslogh@gmail.com para enviarme cosas, dudas, entrevistas, partidas e insultos varios.

Una cosa importante es que esta distri se desligará a aquellos manuales con este nombre que tengan cosas misóginas, racistas, homófobas o transfobas. Y no solamente se desligará de ello, sino que pondrá todo su empeño en que se elimine de las redes para siempre. Ya que queremos rol libre de toda opresión. Y ahora sí, a jugar y disfrutar. Os dejo un par de mapas y algún personaje ya generado por si no os aguantáis las ganas de jugar. Difundid, jugar y crear. Que esto es de todes, no mío.



NAZI 1 NAZI 2



MARTA



NOMBRE: SU

MIEDO: soledad/ aislamiento



OBSESION: cuidar de las mías

CYBERPSICOPATÍA: 2/15

HABILIDADES

manejo



fuerza



resistencia



carisma



agilidad



instinto



golpe de suerte



adrenalina



VENTAJAS:

Parkour

DESVENTAJAS:

Busca lios

IMPLANTES:

Propulsor

INVENTARIO:

Extensible: 2 de daño. Con crítico +2 de daño y oportunidad de volver a atacar con 1 dado extra.

Pistola taser: aturde a distancia. Si sacas crítico no hace tirada de resistencia y cae al suelo paralizada automáticamente. (Cargador de 1)

NOMBRE: Paca
MIEDO: Fuego



OBSESION: salir de Coslada

CYBERPSICOPATÍA: 4/15

HABILIDADES

manejo



fuerza



resistencia



carisma



agilidad



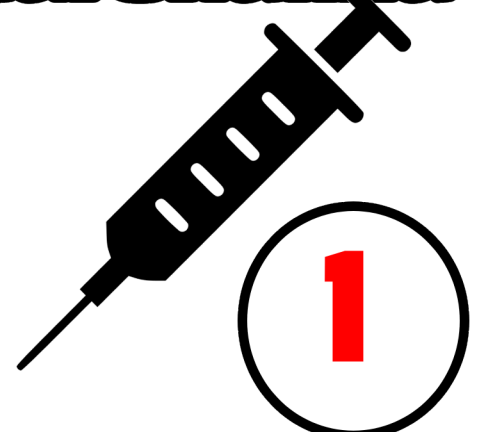
instinto



golpe de suerte



adrenalina



VENTAJAS:

Piel de hierro

DESVENTAJAS:

Poca nocion de conduccion

IMPLANTES:

Sensor de movimiento

INVENTARIO:

Machete: +3 de daño. Con crítico +5. Para usarlo debes tener mínimo fuerza 5.

Taser: no hace daño, pero paraliza al enemigo hasta que saque una tirada de resistencia

NOMBRE: Marcos

MIEDO: Patrones (rallas...)



OBSESION: escribir novela de orden cuantico

CYBERPSICOPATÍA: 1/15

HABILIDADES

manejo



7

fuerza



4

resistencia



5

carisma



6

agilidad



6

instinto



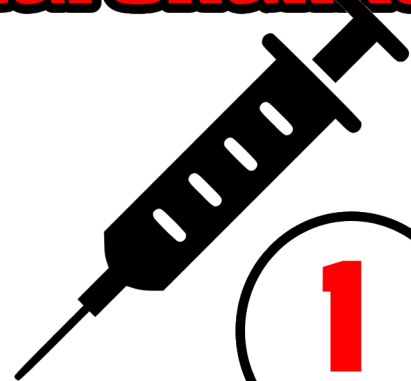
6

golpe de suerte



1

adrenalina



1

VENTAJAS:

Artificiero

DESVENTAJAS:

Ruidoso

IMPLANTES:

Corazón nuevo

INVENTARIO:

Cuchillo: 2 de daño. Si sacas crítico hace +1 de daño y la oportunidad de atacar de nuevo

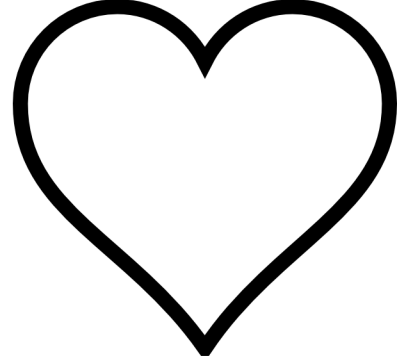
Granada de mano: 6 de daño. Crítico +3 de daño. Resta 1 dado a la tirada de manejo.

NOMBRE:

MIEDO:

OBSESION:

CYBERPSICOPATÍA:



HABILIDADES

manejo



fuerza



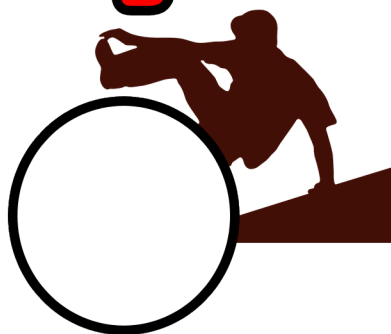
resistencia



carisma



agilidad



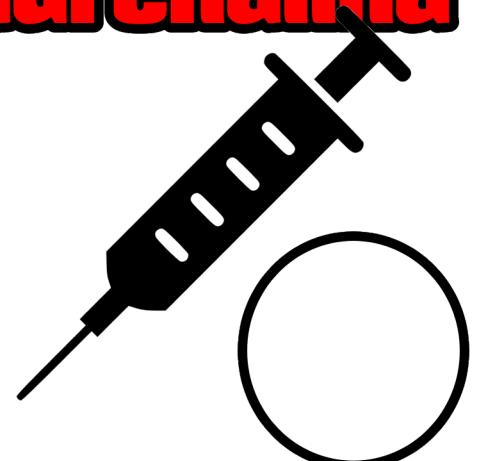
instinto



golpe de suerte



adrenalina



VENTAJAS:

DESVENTAJAS:

IMPLANTES:

INVENTARIO:

Muchas gracias a todos por llegar hasta aquí.
Espero que os haya gustado y queráis probarlo, o crear nuevos mundos, trasfondos o aventuras.

Gracias a quienes han leído esto antes de que saliera.

Gracias a mi grupo de rol por apoyarme y darme buenas vibras.
Gracias a todas las personas que me animaron a hacerlo y seguir con esto.

Gracias a todas las personas que seguís la distri.

Gracias a Indesing por no joderme y dejarme maquetar algo mejor.

Escrito: Distri Aslogh

Correo: reinodeaslogh@gmail.com

Twitter: @aslogh

Disfrutad sin límites

DISTRI ASLOGH

TU DISTRI DE CONFIANZA



SISTEMA PAR
SISTEMA PAR