

BES'TIARIO

COSLADA CYBERPUNK



ENEMIGOS, ALIADOS,
ASALTANTES, POLICIAS..

TODO PARA UNA GRAN
PARTIDA

SISTEMA PAR
SISTEMA PAR

Haciendo de Coslada cada día un lugar
un poquito más peligroso.

Asalta Coslada si te atreves

Twitter: @asaltaelrol

Correo: asaltadorasdelrolo@gmail.com

<https://asaltadorasdelrol.wordpress.com/>

¿Qué vas a encontrar aquí?

Aquí podrás encontrar todos aquellos enemigos, o puede que sean aliados, para tu Coslada más bestia, salvaje y frenética. Habrá dos diferencias en este bestiario. Primero se pondrán los enemigos típicos, quienes molestan, que pueden salirte de manera aleatoria o son prescindibles para la partida, que por lo general, son todos enemigos y pocos de ellos querrán ser tus amigas, a menos que te unas a su grupo, banda o estés haciendo algún trabajo para ellos o con ellos. Estos enemigos al perder toda la vida mueren, pero hay tantos iguales a ellos dentro de Coslada que volverán a salir, son ilimitados.

La segunda parte se dedicará a PNJS más elaborados, con su historia, sus miedos, metas y sus ventajas, en algunos también podrás encontrar puntos débiles de los que aprovecharse. De estos solamente habrá uno, no son ilimitados como los demás. Por lo que matarles será perderlos para siempre en la partida, a menos que le resucites. Como es obvio, cada cual tendrá su misión dentro de Coslada y también su rango dentro de sus jerarquías sociales y políticas. Así que vamos con los enemigos genéricos primero para que puedas ir empezando la aventura y ya después pongas a los enemigos finales para la última pelea.

Para hacer el listado de los enemigos seguiremos los niveles que se usan en Sistema Par, Así que deberás leer antes el sistema para saber como usarlo.

Cada enemigo tiene ciertas costumbres, y algunos tienen miedos y debilidades que vendrán marcadas en sus fichas. En la tabla de enemigos pone "habilidades" lo que corresponde con armas, ventajas, chips, implantes o alguna habilidad especial que tenga ese personaje. Así podrás ir cambiando un poco a los enemigos para que no sean tan monótonos y sean todos iguales, ya que pueden salir enemigos no comunes, que serían los mismos enemigos pero con cierto toque diferente al que debería, más fuertes para ser más exactos. En las fichas vendrá explicado todo eso ya que es intuitivo nada más verlo. Así que allá vamos. Bienvenidos a un barrio que nunca querrías volver a pisar. Bienvenidos a Coslada.

APERITIVO

Perro callejero

Vida: 1D6

Manejo: 3

Fuerza: 3

Daño: 1

Debilidad: si ven fuego saldrán huyendo

Hay demasiados perros por Coslada, algunos no te harán nada, incluso se dejarán acariciar, otros en cambio querrán morder por andar por su calle. No son ni fuertes, ni

tampoco resistentes ya que viven entre basura y comen poco, pero son bastante molestos. Solamente pueden morder, ese es el daño que harán. Por desgracia ya no temen a los ruidos fuertes, ni a los petardos ni tampoco a las balas, el vivir entre tiroteos y gritos han hecho que se acostumbren a ese hábitat.

Los perros no suelen ir solos, suelen ir en grupos de 3 a 5 perros, cuando está uno solo intentara huir ya que se verá indefenso ante cualquier amenaza.

Torreta pequeña de cámara

Vida: 1D6 -2 (mínimo de vida 2)

Manejo: 4

Fuerza: 3

Daño: 2 vidas

Algunas cámaras de seguridad tienen implantadas unas torretas, poco inteligentes, que al detectar cualquier movimiento se activará y se dispondrá a disparar si no se responde a su pregunta de verificación "¿Quién eres? Contraseña" si no acierta la contraseña se pondrá a disparar, lo que no puede hacer es moverse del sitio, solo rotar 360 grados. Su distancia de ataque es media, nunca podrá llegar a larga ya que sus balas no son tan fuertes, estas cámaras de seguridad son baratas. Van por electricidad, por lo que si cortan la luz dejará de funcionar. Algunas torretas son más caras, por lo que son más efectivas a la hora de detener un robo. Si quieres subirle un nivel a la torreta deberás subir 1 dado de vida, 1 dado en manejo y un daño extra. Puedes subirlo todo lo que quieras, pero recuerda que cuanto más fuerte, es más cara, por lo tanto más difícil de encontrar.

MOLESTO

Maleante

Vida: 2D6

Manejo: 4

Fuerza: 4

Daño: depende del arma que use

Estos son ladrones y atracadores fuera de las bandas, lo hacen para sacar algo de dinero ya que no pueden hacer otra cosa por culpa de la precarización o por tener antecedentes penales. No son expertos en peleas, ni en tiroteos. No llevan grandes armas, suelen llevar un cuchillo o una pistola. Hay algunos maleantes que son más expertos y llevan una escopeta ligera.

Segurata

Vida: 2D6

Manejo: 4

Fuerza: 4

Daño: depende del arma que use

Los seguratas están dentro de su gremio, por lo que siempre estarán de 2 en 2, como

poco. Cuanto más grande el sitio que estén vigilando más seguratas. Siempre están en tiendas y supermercados, ya que por la calle podrán ser personas completamente diferentes y llevar todo tipo de armas. Por lo general no son mucha cosa fuera de una tienda, no tienen un entrenamiento físico, ni tampoco implantes que puedan darte una paliza. No llevan ningún chip, ni implantes, solamente los jefes pueden llevar. Sus armas son porras extensibles y taser, y alguno que otro lleva la pistola taser, pero no es lo habitual en ellos. Los de seguridad solamente pelearán si es totalmente necesario, ya que prefieren guardar distancias por si se llevan algún pinchazo o balazo.

Desesperado

Vida: 2D6 -2

Manejo: 4

Fuerza: 3

Daño: 1

Hay gente demasiado enganchada a las drogas y a chips neuróticos que te dejan el cerebro hecho trizas. Para conseguir más drogas deberán o encontrar algún trabajo ilegal, o bien, atracar a alguien por la calle para que le dé el dinero, y las drogas ya que está. Nunca van en grupo, son lobos solitarios para no pelearse por el dinero o las drogas. Tampoco suelen llevar ningún arma encima, si acaso un cuchillo para asustar. Por lo general, llevan alguna jeringuilla con alguna droga que si te lo clava en la piel podrá hacerte contraer enfermedades o hacer que te vayas puesto a casa con la última droga diseñada en el barrio. Para saber si pilla alguna enfermedad debe hacer una tirada de resistencia a 2 éxitos o más. Cada pinchazo es una tirada de resistencia más difícil de superar. Por suerte, solamente hace 1 de daño con la jeringuilla. Puede que te pase los efectos de la droga con la que te pinchó, la máster deberá, antes de atacar, decidir qué efectos tiene y cuánto durará el efecto.

Perro adiestrado

Vida: 2D6 -2

Fuerza: 4

Manejo: 4

Daño: 2

Muchos perros fueron abandonados con el paso de los años en Coslada. Algunos viven su vida salvaje, mientras que otros fueron adoptados por la gente para atacar a quienes les fueran a pegar o robar. Estos perros saben morder y tienen bastante salud, tampoco tienen miedo a los disparos pero sí al fuego. Si saca un crítico en su ataque su mandíbula se quedará encajada en la parte del cuerpo que te haya mordido. Soltarte de él costará una acción que no necesita tirada de dados.

Estos perros siempre irán con su acompañante, si su acompañante muere el perro saldrá huyendo de la escena del crimen al verse indefenso.

Conductor de autobus

Vida: 2D6

Fuerza: 4

Manejo: 4

Son pocos, ya que no hay muchos autobuses en el barrio, pero cada cual es peor que el anterior. Todos ellos están cabreados y algunos solamente quieren pegar a toda persona que se cruza o entra en su bus. Por lo general solamente se pegará con quien la lie en su autobus, ya que si están en medio de su paso te atropellará sin dudarlo. Todos ellos tienen un bate de pinchos guardado por si la cosa se pone fea.

PESAO

Novato de banda

Vida: 3D6

Fuerza: 4

Manejo: 4-5

Daño: depende del arma

Este personaje puede servir para cualquier banda ya existente o creada por ti. Estos suelen ser muy frenéticos y agresivos. Siempre llevan algún implante no muy pesado: hombros de acero, vista de calor, cadera de platino... Las armas que suelen portar encima son machetes, extensibles, pistolas y, los más colgados, escopeta corta. No es poco habitual verles con un arma de fuego y una blanca a la vez por si es necesario ir cuerpo a cuerpo y a distancia a la vez. Van en grupos de 3-6 personas, aunque no es difícil encontrarles solos buscando movida.

Robot pequeño UIP

Vida: 3D6 +1

Fuerza: 4

Manejo: 5

Daño: 1 daño por bala acertada.

Estos robots son empleados por la policía cuando hay movidas en el barrio: peleas de bandas, algún atraco pequeño... Como la policía no quiere entrar al barrio crearon estos robots para que entren por ellos sin ser baleados. Miden 1 metro y tienen una torreta en el pecho con la que disparar cuando ven peligro (llevar más de dos implantes o un arma se considera peligroso para estos robots) por lo que suelen atacar a casi todo lo que se mueve por Coslada. A veces, cuando entran al barrio, dejan algunos sueltos para divertirse, o para que no les molesten mientras resuelven algo.

Hay robots que son más grandes, por ahora son robots en prácticas, ya que están intentando mejorar sus armas y su blindaje. No son nada comunes y para cambiarles la vida deberás subir su vida 1 dado y un dado más para manejo. El daño es igual que el pequeño, pero este tiene un blindaje que puede hacer de táser e inmovilizarte si lo tocas.

Asaltantes

Vida: 3D6 -4 (mínimo 4 vidas)

Fuerza: 4

Manejo: 5

Daño: depende de su arma.

Solamente los encontrarás en el Cerro buscando entre la chatarra o delirando entre dos árboles pensando que son mamuts. No son fuertes, lo que pasa que las drogas y los vertidos tóxicos que hay en el Cerro hacen que aguanten más y no quieran mediar con nadie, por lo que atacarán al primero que entre en su zona. Su habilidad es que llevan cualquier tipo de arma encima, ya sea una pistola o un bazooka, no entienden de extremos. Además, nunca huyen. Coge todas las armas y elige una al azar para cada asaltante que vaya a salir en el escenario. Da igual si sale con una extensible o con una granada de mano. Esta gente va muy a fuego con tal de defender su territorio.

Perro cyborg

Vida: 3D6

Fuerza: 4

Manejo: 5

Daño: mordisco 2 de daño. Láser 3 de daño.

Es muy poco común ver a estos tipos de perros, pero el aburrimiento, el sufrimiento animal y jugar a ser Dios, hicieron que existan estos perros. No tienen mucho de animal, ya que casi todo es robot, por eso tiene tanto aguante. Sus mordiscos son como los de los perros adiestrados, su mandíbula se encaja en alguna parte de tu cuerpo y debes gastar un movimiento para soltarte. Este perro tiene un rayo láser que hace 3 de daño si acierta, si saca crítico tiene la oportunidad de volver a atacar. Por suerte para quien pelea contra esta bestia es que solamente tiene 5 balas del láser. Cuando llega a 0 solamente podrá morder.

SE PONE CHUNGO

Matón/mercenario

Vida: 4D6

Fuerza: 6

Manejo: 4

Daño: depende de su arma

Los matones o mercenarios pueden ser quienes estén en pubs vigilando la entrada, también son quienes contratan para conseguir algo o matar a algún enemigo sin tener que mancharse las manos. Son enemigos bastante genéricos, podrás usarlo cuando te veas un poco saturada de enemigas. Suelen llevar machetes, bates con pinchos y algún implante para potenciar sus golpes cuerpo a cuerpo. No son de llevar armas de fuego, ya que les gusta mancharse las manos de la sangre de su adversario.

Policía raso

Vida: 4D6

Fuerza: 5

Manejo: 6

Daño: 2 de vida con sus puños

Estos policías suelen ir en parejas, aunque realmente entran en grupos grandes al barrio. No van a mediar palabra con nadie, ya que tienen esa orden. Es verdad que algunos están comprados por bandas, pero eso es menos habitual. Sus implantes hacen que los golpes con los puños no les hagan ningún daño. Tienen una pistola y sus puños como armas. Algunos de ellos llevan dos pistolas con las que disparar, ir con dos armas es de expertos, por lo que podrás sumarle 3 vidas más. Estos no tienen penalización por ir con dos armas, tendrán que sacar 3 éxitos para acertar. Cada éxito sacado con dos armas hará el doble de daño.

Nazis policías

Vida: 4D6 -3

Fuerza: 5

Manejo: 5

Daño: depende del arma.

Estos no van con nada, solamente con un brazalete con una esvástica. Atacan a quienes ven como delincuentes, o bien, a quienes son de bandas rivales. Defenderán el barrio a su manera, así que puede que tengas suerte y no te ataquen. Todos ellos van con una extensible y una pistola.

Cyberpsicopata

Vida: 4D6

Fuerza: 5

Manejo: 5

Daño: 1 daño extra en todos sus golpes y disparos.

Puede que tus jugadoras tengan la mala suerte de encontrarse con esto, y lo odian porque no parará hasta morir o matar a todas las personas que estén en este escenario. Aparecerá con un arma aleatoria de dos manos (escopeta, metralleta) o con dos armas de una mano. También deberá aparecer con dos implantes que le bonifiquen al atacar.

JEFECILLO

Alto cargo de una banda

Vida: 5D6

Fuerza: 6

Manejo: 5

Daño: depende de su arma.

Es muy difícil encontrar alguno, ya que no son mucho de entrar a la acción. Estos no son los jefes de la banda, sino que son los que llevan alguna división o algún grupo. Siempre va con 2 novatos a su lado por si se pone seria la cosa. Lleva dos armas de una mano y no obtiene penalización al disparar con ellas. Algunos de ellos pueden, incluso, ir acompañados de algún perro cyborg. Se les puede distinguir por su gran cuerpo, ya que siempre llevan un par de implantes extras para pelear. No son seres pacíficos.

Policía UIP

Vida: 5D6 +2

Fuerza: 6

Manejo: 6

Daño: sus golpes cuerpo a cuerpo hacen 2 de daño.

Estos solo entran cuando la situación se va mucho de las manos. Una revuelta, un atraco a gran escala, gente que quiere huir de Coslada o el aviso de algún cyber psicópata. Llevan siempre una escopeta ligera y una metralleta pesada. El primer ataque que recibe, da igual si de arma de fuego o de arma blanca, es absorbido por un escudo que lleva a su alrededor. Podrá recuperar ese escudo al cabo de 4 turnos. Tiene un chip para poder llamar a más policías si es necesario, que podrá usar cuando le quede poca vida y la policía tarda en llegar. (tira un dado y ese número serán los turnos que tarden en llegar 2 refuerzos).

Militar

Vida: 5D6

Fuerza: 6

Manejo: 7

Daño: depende de su arma.

Nunca van a entrar en Coslada, ya que el gobierno no les deja. Eso sí, siempre hay algunos rondando por las vallas que hay cerrando el barrio. Su puntería es extremadamente buena, por lo que no se aconseja luchar mucho contra ellos, ya que tampoco van a mediar, tienen orden de disparar a quien vean saltando la valla o haciendo algo sospechoso cerca de ella. Tienen todo tipo de armas pesadas, desde metralletas hasta francotiradores. De implantes llevan brazo metralleta y puños de bomba de aire. Los que son más élite llevan alas plegables y sensor de movimiento.

BOSS FINAL

Robot gigante policial

Vida: 6D6

Fuerza: 7

Manejo: 6

Daño: sus golpes hacen 3 de daño.

Estos robots son de la policía y si lo meten a Coslada es mejor huir porque no parará hasta que la policía quiera, o bien, sea destruido. Su estructura es de dos patas largas, 2 metros, y un cuadrado encima de sus patas donde lleva todas las armas. También tiene dos brazos alargados y grandes con mucha fuerza. Sus largas patas hacen que sus movimientos puedan ser más largos sin ningún problema, por lo que huir será muy difícil. Estos robots tienen una metralleta pesada que hace 2 de daño por éxito. También unos rayos láser que hacen 1 de daño por éxito y puede atacar a todas las personas que quiera a la vez (debe recargarse para volver a usarse). Por suerte tiene un punto débil. Donde acaban sus piernas y empieza a ser un cuadrado asesino, tiene dos implantes de imanes que pueden ser destruidos haciendo que el robot se quede sin piernas, deben destruir las dos para ello. Aunque con eso no acabas con él del todo, pero se queda inmovilizado.

Estos robots pueden perder el control en cualquier momento. Cada 2 turnos lanza 2D6 si sale 12 pierde el control. Su pérdida de control es que atacará siempre con rayos sin necesidad de recargar nunca. A lo 5 turnos explotará haciendo 3D6 haciendo un daño igual a la suma de los números pares.

ENEMIGOS ÚNICOS

Solo hay un enemigo de estos en toda Coslada. Cuando mueren no volverán a aparecer. Estos, al contrario que los otros, tienen una historia detrás y no funcionan igual ya que no tienen los mismos valores que el de los PNJS arriba mencionados. Su vida, habilidades, manejo y fuerza pueden variar mucho, no tienen un nivel específico por lo que su manejo y fuerza es mucho más variada, al igual que su vida que es fija y no dependerá de los dados. Estos personajes pueden aparecer en tus aventuras y campañas si tu quieres, ya que a lo mejor no es necesario que salgan. Así que, estudialos bien y sacales el máximo provecho posible.

Froilan

Vida: 27

Fuerza: 6

Manejo: 4

Después de años y años de desfase e ilegalidades, de andar por todos los garitos más chungos de cada barrio y de un intento de asesinato en un after de Nuevos Ministerios, su familia decidió dejarle de lado y no tener nada que ver con él, le desheredaron. Por lo que tuvo que enfrentarse a juicios y a peleas sin sus guardaespaldas reales. Con el intento de asesinato, que dejó en coma durante años a aquella muchacha, la ley aplicó una medida muy dura contra él, cadena perpetua, ya que tenía demasiados juicios pendientes y condenas detrás. Cuando iba de camino a la cárcel unos amigos le sacaron de la furgoneta policial con un tiroteo que se llegó a retransmitir por todas las televisiones españolas, y en algunas cadenas de otros países. Ese intento de huida no fue nada más que un espejismo, ya que sabía que no iba a poder escapar. Gracias a su gran ingenio

consiguió la idea perfecta para no tener que irse a la cárcel. Primero, se fue a ver a un viejo que decía que podía poner su consciencia y su alma en otro cuerpo, un cuerpo con un 10% de carne y todo lo demás serían implantes, metales varios y materiales desconocidos. En cuanto le hicieron el traspaso de cuerpo, huyó de allí dejando su antiguo cuerpo tirado en un descampado de las periferias del sur de Madrid. Por último, se metió en Coslada, gracias a la ayuda de delincuentes de la zona. Allí no le irían a buscar y conociendo a tanta gente de la zona seguro que su estancia en Coslada le iría genial con tantos trapos sucios.

Ahora es Froilán quien lleva toda la zona de los chalets teniendo todos los pubs de la zona y organizando carreras de coches por la zona. Con el paso del tiempo solamente le queda un 1% de humano gracias a todos los implantes que se ha puesto, ya que tiene una grave adicción a quitarse carne y meterse metales en su falso cuerpo. Con tanto implante es un cybersicopata que ha conseguido controlar su ira y su instinto asesino. Nadie sabe cómo lo ha conseguido, ni siquiera él lo sabe. Su cuerpo, ahora de casi 3 metros, está lleno de implantes, armas y chips. Tiene todos los implantes que hay de moda, y también los antiguos, y si sale alguno nuevo seguramente lo obtendrá enseguida. No lleva ninguna arma, ya que su propio cuerpo es un arma mortal. Su modo psicopata solamente se ve cuando tiene alguna pelea, por eso todos al ver que hay pelea y está Froilán de por medio, salen corriendo ya que no quieren verse envueltos en una pelea donde perderán contra aquel titán. Todos en el barrio le conocen como "Titán" ya que nadie conoce su verdadera identidad, solamente la gente cercana a él puede saber quien es, o de donde vino y todo su pasado. Para la policía Froilán ya está muerto, y así lo anunciaron en telediarios y redes sociales. Ya nadie debía preocuparse por aquel delincuente. Ahora era problema de Coslada.

Pepe (trabucos)

Vida: 31

Fuerza: 7

Manejo: 5

Pepe es el jefe de UltraSur. Se ganó el apodo del trabucos por su fama temeraria en las peleas ya que puede disparar con dos armas de dos manos a la vez. Poco a poco fue ascendiendo dentro de UltraSur derrotando a otros jefes, incluso matando a puños a un par de policías que entraron a un local que él manejaba en aquel momento. Nadie se atreve a meterse con él, ya que no es una persona que sea razonable. Si le miras mal, o él piensa que lo has mirado mal, ya puedes huir de allí porque va a matarte y no parará hasta matarte. Las peleas con él no son nada fáciles, ya que no sabe lo que significa la palabra retirarse. O mueres tú, o muere él. Pepe no mide más de metro cincuenta, y tampoco es que tenga muchos implantes puestos, ya que su fuerza la ha sacado de años y años de peleas en Coslada. Su temeridad en una pelea puede hacerte perder la vida en cuestión de segundos, no dudará en hacer volar un edificio entero con tal de matar a su enemigo sin darle importancia a la muerte de gente inocente. Su resistencia es grande, ya que los golpes con los puños o las piernas no le harán ningún tipo de daño. Tiene un

implante llamado “garra de Horus” que hace 3 de daño y puede golpear dos veces con ella en el mismo turno. Como él dijo que si muere se quiere llevar a quien lo haya asesinado por delante se implantó un chip en el corazón, que al dejar de latir una bomba de 3 de daño por éxito hará explotar por los aires su cuerpo y todo lo que esté a menos de 7 metros.

Dani (el calvo)

Vida: 19

Fuerza: 5

Manejo:6

Dani es quien fundó “El sindicato de seguridad”. Hace negocios con las tiendas y distribuye la información de quienes roban en las tiendas por todos los miembros del sindicato para que tengan cuidado en sus tiendas. Este tipo no es para nada lo que fue hace años, cuando destrozaba cabezas con sus enormes manos por menos de 5 euros. Ahora ya está mayor para pelear y lo hará cuando se sienta amenazado. Aún tiene esas enormes manos gracias a sus guanteletes que le proporcionan 1 dado más al pegar cuerpo a cuerpo y 1 daño extra. Suele llevar un revólver y una extensible. Nadie sabe donde está, es probable incluso que nadie conozca ahora mismo su cara. Solamente se sabe que es calvo y tiene unos guanteletes de titanio.

Dimitri

Vida: 27

Fuerza: 7

Manejo: 3

El gran jefe de los Jokers, un autoritario y sanguinario que toda la banda le teme. Todos están esperando a que alguien le plante cara y lo mate para poner un nuevo jefe. Dimitri es un chico alto, muy delgado y que se puede hacer invisible. Esa es su gran ventaja, ha hecho miles de robos en casas gracias a eso. Nunca nadie le ha visto en un robo ni en un tiroteo ni pelea, pero dicen que cuando hay alguna movida con los Jokers siempre hay algo invisible haciendo daño a los rivales. Dimitri es una persona conservadora, alcohólica y muy gritona. No suele buscar peleas ni nada por el estilo, porque sabe de sobra que las puede ganar sin ningún problema. Tampoco tiene más implantes que el de la invisibilidad, que nadie sabe cómo ni dónde la consiguió, ya que nadie es capaz de conseguir un chip o implante que haga eso. Siempre ha sabido pelear, desde que es pequeño ha estado peleando con sus puños, ya que nunca le ha salido bien eso de disparar, por eso tampoco va nunca con armas de fuego, siempre irá con armas blancas o sus propios puños, unos puños con nudillos de acero que hacen 2 de daño. Para poder darle cuando es invisible hay dos opciones. O atacar como quieras y sacar un crítico (haciendo la habilidad del crítico) ya que cualquier otra tirada será fallo. O tirando primero de instinto, a nivel complicado (4 aciertos) y después hacer el ataque con normalidad sin necesidad de sacar un crítico. Una ventaja que tiene la invisibilidad es que empezará él siempre, ya que ganará sí o sí la iniciativa sin necesidad de tirar dados.

Dimitri en toda pelea, sea cual sea, se hará invisible y si se ve en apuros, no dudará en escapar.

Coloso

Vida: 44

Fuerza: 7

Manejo: 6

Coloso es la bestia parda más grande que podrás ver en Coslada. Es el jefe de Suburbios. Todo el mundo le teme, ya sea por su forma física tan grande como espectacular, o por sus hazañas, que no son ni pocas ni pacíficas. Este tipo es más grande que Froilan y todos sus músculos son suyos, ya que no tiene ningún implante, sino que a base de drogas se puso enorme. No usa ningún truco, solamente pelea y siempre gana, nunca ha perdido una pelea. Su fuerza y su puntería son de escándalo. Usa todo tipo de armas. Cuando le queda poca vida, 10 vidas, su fuerza aumenta por el cabreo y todas sus tiradas tendrán 1 éxito asegurado y tiene la posibilidad de disparar dos veces en el mismo turno. Es invencible, o eso dicen.

Michaela

Vida: 28

Fuerza: 4

Manejo: 7

Michaela es la jefa de Las Ratas. Una chica que jamás es vista, y no porque sea invisible, sino porque es la reina de las emboscadas, de los disparos a larga distancia y de hacer explotar el sitio donde se encuentran sus enemigos. No tiene mucha fuerza, pues solamente usa su intelecto para planear un ataque para asesinar enseguida al rival. Tiene unos implantes en los ojos para apuntar mejor, por lo que no tendrá nunca penalización al disparar sea de la manera que sea. También es una experta en hacer trampas y bombas. Para acabar con ella lo mejor es pillarla por sorpresa sino te matará en menos de 10 segundos. Siempre va acompañada de 2 perros cyborg que diseñaron para ella, así siempre tiene las espaldas cubiertas. Usa todo tipo de armas de fuego y siempre lleva un rifle encima para sus ataques. Su arma cuerpo a cuerpo es el hilo rebanador.

Almirante Ramírez

Vida: 40

Fuerza: 7

Manejo: 7

Detrás de esa servoarmadura está el Almirante Ramírez. O al menos parte de él. O puede que solamente quede su consciencia. Nadie lo sabe ya que nadie ha sido capaz de hacerle un rasguño a esa servoarmadura. Los golpes con armas blancas no le hacen ningún efecto y las armas de fuego le quitan la mitad de lo que deberían quitarle. Ramírez no suele aparecer por Coslada a menos que tenga que sofocar alguna revuelta, ya que le encanta matar sin importar a quién o a cuantos. Alguna que otra vez se le ha vis-

to pasear por los garitos de los chalets, los que controla Froilan. Tienen algunos negocios entre manos para pasar coches ilegales desde fuera del barrio a Coslada. Sus armas son 2 metralletas, una en cada brazo, que atacan haciendo 1 de daño por cada éxito. Lo malo es que ataca dos veces, tirando una vez por arma, por lo que de un ataque podría matar a cualquiera, incluso matar a varias personas en una sola tirada. Nadie se atreve a acercarse a él, ya que es la viva imagen del sadismo.

Doctora Concepción

Vida: 13

Fuerza: 4

Manejo: 5

Concepción es una antigua doctora expulsada de las farmacéuticas y de todos los hospitales por su falta de ética. La doctora intentó superar a Dios en varias ocasiones, creando verdaderas aberraciones fusionando órganos animales, con humanos y algunos órganos vegetales. Cuando la expulsaron por aquello decidió irse a Coslada, donde nadie la juzgaría. Es más, allí es donde encontraría trabajo. Concepción vive en el metro, escondida entre las vías destruidas y oscuras, donde nadie se atreve a entrar. No es una persona fuerte, ni tampoco va a pelear ella, ya que solamente lleva un revólver. Para pelear, o conseguir sus objetivos, enviará a su escuadrón animal para aniquilar a quien haga falta. Ha estado allí abajo experimentando con todo tipo de animales, y algunos humanos, por lo que ha llegado a crear auténticas criaturas. Aquí el listado de criaturas que tiene y más abajo una tabla donde dirá con qué criaturas aparece y cuántas (para saber cuántas tira 1D6 y el resultado será el número de acompañantes). Su única habilidad en lucha es llamar a más criaturas cada 3 turnos, siguiendo los mismos pasos que en la tabla.

Para saber que criatura saldrá a su lado tira también 1D6. Puede salir con diferentes criaturas, por lo que primero lanza cuántas salen y después tira 1D6 para ver cual sale en cada número. Por ejemplo: lanzas 1D6 y sacas un 2. Ahora tira dos veces 1D6 y esas dos serán las criaturas que estarán a su lado en la pelea.

Tira 1D6	CRIATURA
1,2	Rata cyborg
3,4	Rata enorme
5	Perro guardián
6	Aberación

Rata cyborg

Vida: 4

Fuerza: 3

Manejo: 5

Daño: dispara con su pistola láser haciendo 1 daño por éxito.

Rata enorme

Vida: 7

Fuerza: 5

Manejo: 4

Daño: esta rata mide casi 1 metro y pesa 50kg. Sus ataques son cuerpo a cuerpo haciendo 2 de daño. Si saca crítico te aturde haciendo perder tu siguiente turno, a menos que superes una tirada normal de resistencia.

Perro guardián

Vida: 2D6

Fuerza: 5

Manejo: 5

Este perro clonado con ADN de mono posee una fuerza abrumadora. Además, al tener unas manos con dedos puede disparar cualquier arma de dos manos con mucha facilidad. También puede usar armas blancas sin ningún problema. Aparte de todo eso, tiene en su ADN algo que hace que cada turno (es decir, antes de volver a tirar iniciativa) recupere 1D6.

Aberración

Vida: 3D6 +3

Fuerza: 6

Manejo: 4

Daño: 2 de daño con sus golpes.

Esta cosa tiene varias partes de diferentes animales. Tiene la cara, y los dientes de una rata enorme. Sus piernas son de gorila, y su pecho y manos son humanas, pero muy fuertes. Algunas de estas aberraciones pueden tener otras articulaciones animales (tentáculos, cola, cuernos...) depende de cómo quieras hacer a la criatura. La aberración siempre protegerá a su ama, la doctora.

Recuerda que puedes participar en este proyecto.
Envía tus bestiarios, aventuras, módulos...
Envía todo lo que desees de Sistema Par
para que podamos jugar todos.

Y por último
Descarga
Comparte
Crea
Juega

BES'TIARIO

COSLADA CYBERPUNK



ENEMIGOS, ALIADOS,
ASALTANTES, POLICIAS..

TODOS PARA UNA GRAN
PARTIDA

SISTEMA PAR
SISTEMA PAR