

# ¡A la mierda los pulos nazis!

campana para castada cyberpunk



maja nazis  
libera el barrio  
quema todo

Diseño de la portada creado por el gran Otto Garay  
Puedes ver todo su contenido en su Twiter @OttoGaray  
Vayan a echar un ojo a su trabajo porque es una pasada todo  
lo que hace  
Aquí su página de Itch.io para pillar sus juegos:  
<https://ottotg.itch.io/>

Mil gracias por el diseño y por el odio a los nazis  
Por un rol diverso, amigable y sin fachos

Una campaña para Coslada Cyberpunk  
Porque sí, porque el fascismo no tiene cabida  
dentro del rol, por eso esta campaña.

Se feliz matando nazis y atacando a la policía.

Asalta el rol trata de eso, de quitar el espacio a  
esta gente de mierda y de dar espacio a quien lo  
merece.

Ahora diviertete y mata muchos nazis.

Twitter: @asaltaelrol

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

## **QUÉ ES NECESARIO PARA ESTA CAMPAÑA?**

Para poder jugar a “¡A la mierda los putos nazis!” necesitarás saber jugar a Sistema Par, tener el manual de Coslada Cyberpunk, ya que es allí la ambientación y necesitarás saber los lugares y las mecánicas de ello. También es necesario tener disponible el Bestiario de Coslada Cyberpunk. Puede parecer mucho, pero juntando las tres cosas no llega ni a las 100 páginas.

Cabe decir que si quieres jugar con otro sistema adelante, no soy la policía del rol, pero aquí estará explicado con Sistema Par.

## **¿QUÉ ENCONTRARÁS EN ESTA CAMPAÑA?**

Sangre, violencia, peleas, masacres, fascismo, escenarios épicos, más sangre y reventar a nazis. Esta campaña tiene muchos avisos de contenido ya que entraremos en una campaña donde ir a por nazis y los nazis vendrán a por nosotras.

Nos encontraremos con nazis, policías, chivatos, camellos y delincuentes de todo tipo. Y claro, tú también eres una delincuente, ¿quien no lo es en Coslada? Una campaña donde morir es una opción por lo que ten cuidado al tomar decisiones disparatadas y cuida de tus jugadoras como máster, no dejes que mueran en la primera misión.

Estarás durante toda la campaña acompañada de mí, para ayudarte en lo que necesites. Si tienes dudas en la campaña no dudes en hablarme por Twitter o por correo y te ayudaré.

Como ya todas sabemos la jugadoras suele hacer locuras que desarticulan todos los planes de la máster, por eso esto no es una campaña lineal, a lo largo de las misiones irán descubriendo nuevas misiones para seguir como prefieran, pudiendo dejar misiones sin hacer si eso quieren. Así no deberás de frustrarte con que no sigan la campaña como tú quieres.

## **TABLA DE AMENAZA**

La tabla de amenaza irá subiendo según vayan atacando a ciertos grupos, no solamente a los nazis. En la campaña te dirá cuándo subir un punto, o más, aunque la máster es libre de poner puntos de amenaza por otras cosas que hagan. Esta tabla funciona para llegados a cierto número, un número que no deben saber las jugadoras, tengan sus consecuencias. En algún momento puede que reciban un ataque de varios grupos a la vez y les toque huir de Coslada al verse atrapadas.

La tabla te la dejo al final de la campaña para que puedas ir anotando los puntos en ella y así ver también las consecuencias que podrán sufrir. Si, amiga, se viene jodida la campaña.

## **SINOPSIS**

Cómo ya sabéis Coslada está plagada de nazis y encima se creen los dueños del barrio gracias a la libertad que le dio la policía y el gobierno. Y ya estáis cansadas de esto. Habéis visto cómo han asesinado a amigos, familiares y todo tipo de gente que les hacía frente o pasaban por su lado. La impunidad que tienen debe ser reducida a cenizas.

Lleváis años recabando información y habéis averiguado quiénes son algunos de los prin-

cipales y quienes les apoyan, incluso su financiación. Y os habéis dado cuenta que nadie es de fiar, ninguna banda os ayudará en vuestra misión, y la policía mucho menos. Es hora de hacer volar por los aires a todos los putos nazis de mierda.

Tenéis un salvoconducto para poder huir, así que cuando estéis satisfechas con todo lo que habéis hecho, podéis ir de Coslada. Que no os maten.

## **¿CÓMO EMPEZAR?**

Para empezar tienen un par de misiones ya que pueden empezar sin tener que desbloquear más. Pueden elegir entre “En busca de Dani”, “La placita” y “Emboscada” Y cuando quieran huir, o tengan que huir tendrán que elegir la misión “Por patas” que es la misión final para huir del barrio.

## **EN BUSCA DE DANI VAMOS DE COMPRAS**

Tenéis algunos nazis mirados, sabéis donde están sus locales, quienes van, incluso los horarios por los que pasan por las zonas, pero no dais aun con Pepe, aquel cabronazo que partió en dos a Mady, un amigo vuestro que su delito fue besarse cerca de él con otro chico. Visitéis como lo hizo, pero meterse en aquella pelea era seguir el mismo camino, por eso estáis aquí, para vengaros. Para dar con Pepe debéis de dar primero con Dani, el calvo. Hace años se llevaba muy bien con él, podría deciros dónde podría encontrarle.

Dani lleva años fuera de las movidas nazis, ahora se centra solamente en su negocio de seguridad. Tampoco sabéis dónde está Dani, ya que la rata cobarde nunca sale a la luz porque todo el mundo tiene asuntos pendientes con él.

Dad con él y que os de información, puede que no os diga dónde está Pepe, pero algo de ayuda os dará.

## **PARA LA MÁSTER**

Es hora de abrir el bestiario y buscar a Dani, que ya tienes allí sus características para cuando se encuentren. Ya que estás en el bestiario ten a mano a “seguratas” que seguro que te harán falta.

Deja que las jugadoras piensen en maneras de dar con Dani. Pueden hacerlo de varias maneras ya que deben de saber que Dani controla la seguridad de los locales y supermercados. Esa información es conocida por todas, por lo que no es algo que hayan descubierto ni les cueste saber. Podrán preguntar a los seguratas, pero nadie sabrá nada sobre Dani. Nadie sabe nada sobre su paradero. O eso parece al principio.

Para dar con él deberán de dar con algún jefe de alguna cadena de supermercados y obligarle, o seguirle, para que queden en persona y le pague en efectivo. Para saber esto podrán preguntar a los seguratas, más que preguntar obligar a que suelten prenda. Algo que a lo mejor no saben es que los seguratas hablan entre ellos, por lo que si pegan a alguno lo sabrán todos, dejarles con vida no tiene porque ser algo bueno. Pero matarle servirá para tener una peor persecución después en la campaña.

## **EN BUSCA DE DANI HOLA, RATITA**

Habéis dado con Dani. Poca gente le ha visto en persona desde hace años. La historias que os contaban no os cuadran con su aspecto, ¿este era quien podía romper una puerta blindada a puñetazos? Sabéis que es él por sus famosos guanteletes, pero su forma física da que pensar si puede ganaros en una pelea.

Dani se pone a sudar al veros e intenta huir del lugar. Dos seguratas, no uniformados, se ponen en medio para que no le deis caza. Acabad rápido con ellos si no queréis que se escape.

### **PARA LA MÁSTER**

Obviamente no huirá del todo, no van a fracasar en la primera misión. Tendréis que perseguirlo ya que abajo tiene una moto por si le pasaba algo de esto, ya que es un paranoico. Siempre va a intentar huir, lo de pegarse no va con él después de tanto tiempo sin entrenar y ganando dinero sin moverse de su sofá. Por lo que una pelea física será difícil. Recomiendo una persecución en motos y después que os diga lo que sabe, que no es mucho.

Esta es la primera misión, es como un inicio de todo lo épico que se viene. Si quieren quedarse los guanteletes que se los queden.

## **EN BUSCA DE DANI ¿CREÍAIS QUE SERÍA TAN FÁCIL?**

Dani está casi muerto, la sangre le brota por la boca y ya no puede moverse. Habéis derrotado a una antigua bestia. Habéis dado caza a la rata que siempre estaba escondida. Le preguntáis dónde está Pepe y os responde “Hace años que no se de él. Lo último que sé es que tenía un par de pubs en los chalets. No sé nada más, puede que Titán sepa algo.”

Esto solamente os deja con más dudas, ¿quién coño es Titán? No estaba en vuestros planes ir a los chalets, pero ahora tenéis otra pista. Prometisteis acabar con todos los nazis y una buena manera de hacerlo es reventarle los locales. Apuntaros esto, que tenéis más objetivos. Habrá que ir para allá, espera, ¿qué suena? Una música suena, sabéis cual es. Son los nazis, es hora de huir de la zona. Podéis ver que son 5 nazis, uno de ellos parece un jefecillo, pero no es Pepe.

### **PARA LA MÁSTER**

¿Matan a Dani o le dejan con vida? Esto repercutirá, si le dejan con vida van a ser perseguidas con más ferocidad y podrá frustrar los planes de los chalets. Si le matan habrá una persecución general, a todos los grupos.

Los enemigos son 4 novatos de banda y un jefecillo, después de una pelea no es buena idea seguir peleando y pueden trincar sus planes. En algún momento, ya sea al huir o pelear alguien abrirá el portal y les dirá que entren. No es enemigo, este les dará la oportunidad de huir por un local abandonado pegado al piso. Su nombre es Marcela y también odia a los nazis, ha visto cómo habéis matado a Dani y eso le hace feliz, así que tenéis esta ayuda. Esto más adelante traerá problemas, por lo que guarda este nombre y haz que sea amable. Apunta +1 en la tabla de amenaza de los nazis.

## **LOS PUBS DE PEPE ¿POR QUIÉN EMPEZAR?**

Ya sabéis lo de los pubs. Unas cuantas ideas de como hacerlos volar por los aires os vienen de golpe, para después haceros bajar de la nube recordando que esa zona es la que más movidas tiene y de las más peligrosas, incluso más que la propia Coslada. Os han dicho algo de un tal “Titán” solo por su nombre asusta, y si se lleva con Pepe aún más. ¿Qué vais a hacer? Aunque por lo que dicen de Titán es que no pelea, solo quiere tener más y más dinero y hacerse con el poder de Coslada.

### **PARA LA MÁSTER**

Esta zona es muy peligrosa, por lo que es fácil levantar una oleada de violencia extrema en algún momento. En este lugar hay todo tipo de personajes del bestiario: novatos de banda, mercenarios, seguratas, maleantes, matones... Además que la droga vuela y los nervios están a flor de piel, cuidado que en las copas les pueden echar alguna droga (codazo codazo guiño guiño). Por lo general entrar allí no habrá problema, lo complicado es saber cuales son los pubs de Pepe y todos estos nazis. Pueden ir preguntando, pero eso levantará sospechas y acabará muy mal. Lo mejor es encontrar a Titán que por un módico precio os dirá lo que quieran. Este personaje se encuentra fuera, en un descampado lleno de gente haciendo carreras de coches. También pueden intentar reventar todos los pubs y listo.

## **LOS PUBS DE PEPE TITÁN, EL MÁS FUERTE**

Habláis con Titán y parece un tipo amable y para nada violento, aunque su aspecto de cyborg no acompaña. Os dice que os dará información a cambio de un atraco a un coche de Los Ratós. Si hacéis eso os dirá cuales son los locales. Os da la información precisa de donde estará el coche que estará cerca de la biblioteca abandonada. El coche es un deportivo de color fucsia y azulado con uno de los mejores motores que existen en Coslada. ¿El problema? El coche es de Michaela, la líder de Los Ratós y esa mujer si que no es nada amable. Si aceptáis la misión os veréis en un palo bastante importante y con movidas con otra banda.

### **PARA LA MÁSTER**

Como siempre puede que las jugadoras busquen la alternativa más violenta, como intentar sacar la información de Titán a base de hostias. Si eso quieren, déjales, lo difícil es que salgan con vida ya que Titán no es débil y tiene muchos secuaces. Puede que le convenzan de no hacer al atraco al coche y este les diga que deben ganar la carrera de la muerte. Una carrera con otros tres coches donde las reglas no existen.

Y si son jugadoras que les mola la movida irán al robo, que no es nada fácil porque la biblioteca está plagada de Los Ratós y este coche en realidad está dentro de la biblioteca, en el garaje. Así que preparen las armas porque van a tener una trifulca bien chula. Van a tener suerte porque Michaela no se encuentra en la biblioteca y no saldrá a su caza, pero tiene varios matones y perros cyborgs, aparte de una seguridad de cámaras que les pondrán las

cosas jodidas. Si lo consiguen anota +1 punto de amenaza con Los Ratás.

## **LOS PUBS DE PEPE VAMOS A TOMAR UN CÓCTEL MOLOTOV**

No se como lo habéis hecho pero Titán os cuenta cuales son sus locales. Se llaman “Jaleo” y “Minotauro” y los dos están pegados, solamente los separa un pub que es de Titán, así que tened cuidado si no queréis veros los puños con aquella bestia.

Llegáis a las puertas de aquellos pubs y veis que no parecen nazis, tan idiotas no iban a ser. Se junta todo tipo de gente, pero seguís sin ver a Pepe por ningún lado. ¿Qué vais a hacer? Es hora de que paguen todos estos putos nazis.

### **PARA LA MÁSTER**

Estos pubs son chalets remodelados para ser pubs por lo que tienen piscina y un sótano. En “Minotauro” si entran al sótano verán que hay 3 nazis torturando a Marcela, la chiquilla que os salvó la vida (si no os ayudó no estará, omite esto) llena de cortes y golpes, la preguntan que quienes sois y por que os ayudó. Si la salvan y salen con vida les regalará un implante cuando acaben la misión.

Aquí tendrán libertad de hacer volar por los aires esto, liarse a tiros con todos los nazis o lo que sus brillantes cabezas le vengán en gana. Lo que importa es que hagan lo que hagan al final aparecerá Pepe buscando a los culpables. Este está rodeado de 9 nazis, no es buena idea atacar, es solo para provocarles. Anota 2 puntos en la tabla de amenaza de los nazis. Si el pub de Titán sufre algún daño añade 5 puntos a la amenaza de Titan.

## **EMBOSCADA PELEA EN EL PARQUE**

Habéis escuchado que algunas veces unos cuantos nazis se van a Allende a beber y a molestar a los maricas que van allí a esconderse, hacen una especie de caza. Os lo contó vuestro amigo Kevin, ya que uno de ellos, un nazi con la cara quemada, le pegó a él y a su pareja por besarse en el parque. Por lo que sabéis siguen haciendo esa caza, lo que no sabéis es si estará el cara quemada.

### **PARA LA MÁSTER**

No será difícil encontrar a los nazis, van de noche al parque a dar caza, pero solamente buscan a maricas para “hacer limpieza en el barrio” por lo que podrán tender una emboscada haciendo de maricas o esperando el momento. Esta pelea es sencilla habrá entre 3 y 6 nazis juntos con armas blancas, nada de balas. El cara quemada no está, pero te dirán dónde encontrarle. Es más te dicen un bar y con ello desbloqueas “Simpa en su garito”. Sube el nivel de amenaza a +1 en los nazis.

## **SIMPA EN SU GARITO JEFE, PONME UNA CERVEZA**

Por la información sacada a hostias a unos nazis habéis descubierto que el cara quemada

curra en el bar Salita. Parece un bar de borrachos, está lleno de peña bebiendo y armando jaleo. El tipo este trabaja en la barra por lo que a lo mejor os va a tocar entrar para reventarle. O esperar a la noche. Eso lo dejo a vuestra disposición.

## **PARA LA MÁSTER**

Este bar es de los Ratas, pero las jugadoras no deben de saberlo. El enemigo saldrá de noche, a eso de las 3 de la mañana, lo malo de eso es que antes de verle tendrán alguna movida con borrachos, asaltantes o cualquier persona, no es la zona más tranquila de Coslada la verdad. Cuando sale saldrá con 2 personas más que serán matones.

Si lo que quieren es ir a partirse la madre en el bar, ¡adelante, joder! Esta pelea va a ser legendaria, podrán usar botellas, sillas, mesas, pistolas... Es un espacio reducido donde todas las personas de dentro se darán de hostias entre ellas, por lo que cada turno volará un objeto a alguien aleatorio de la pelea. Pon enemigos que peguen, que huyan, que saquen pistolas, haz un puto caos. Si hacen esto pon en la tabla de amenaza +3 Las Ratas, sino solamente +1. A los nazis pon +2 en la tabla. Y si la pelea ha sido muy dura +1 a la policía.

## **TABLA DE BAR**

Lanza 1D6 al empezar la ronda. Y otro dado para saber a quién le hizo daño. No olvides meter a otros enemigos de por medio para hacer más interesante. Recuerda que hay extintores en el bar y todo tipo de cosas por si prefieres improvisar.

RESULTADO	ATAQUE	DAÑO
1	Nada	Nada
2	Puñetazo	1 y nuevo enemigo
3	Botellazo	2
4	Sillazo	3
5	Navaja	3
6	Disparo	4+

## **LA PLACITA BAJA, VAMOS A TOMAR UNAS LITROS**

La primera pista que tuvisteis era que en una plaza de Coslada Central se juntaban algunos camellos, puede que los más pardillos. Seguro que alguno de ellos tiene que saber algo. Ya sea un local nuevo, donde se esconde Pepe o cualquier cosa que os ayude a acabar con los nazis.

Una de los camellos se llama Yolanda, que al parecer es quien pasa algo de droga a algunos de los nazis. Es una chica bajita, con el pelo rubio, ojos verdes y siempre va con un top. No debería de ser un problema conseguir información de ella.

## **PARA LA MÁSTER**

Yolanda estará en una plaza tomando unas litros con otras dos personas más. Ella se pondrá pedo y en ese estado no es nada agresiva, es más bien pesada. Por lo que cuando se vaya a su casa será fácil seguirla, aunque debe tener cuidado ya que si nota que le sigue gente no tardará en gritar y que eso acabe en un tiroteo más en el barrio.

Cuando consigan estar con ella no debe ser difícil conseguir información, ya que dirá que ella solo sigue órdenes de Martín, uno de los dos chicos con los que estaba en la plaza. Por lo que si levantan sospechas antes de saber esto en la siguiente parte el chico irá más precavido y será difícil encontrarle.

## **LA PLACITA A POR EL OTRO TIPO AHORA**

Yolanda os ha dicho que es Martín quien lleva todo, o al menos quien la maneja a ella. Martín es un señor de 40 años grande, fuerte y con cara de mala hostia, y por si eso fuera poco, tiene un corte en la cara que hace que parezca más chungo aún. Veamos a dónde os lleva esta pista...

### **PARA LA MÁSTER**

Martín sigue en la plaza, eso os lo dirá Yolanda, siempre está ahí, todas las tardes hasta que se hace de madrugada. Cuando se hace de noche se va a un local que parece abandonado, puede que sea un local de los nazis, pero en realidad es de Los Jokers. Este tío no va a soltar prenda alguna, tiene la boca sellada por su grupo y solamente podrán seguirle o matarle y dejar esta misión de lado. Si matan a Martín anota +1 a la tabla de amenaza de Los Jokers.

## **LA PLACITA YO A ESE TIPO LE CONOZCO**

Al llegar al local veis que Martín saluda a un tipo. Ese tío le reconocéis, es un nazi que siempre anda por el barrio diciendo gilipolleces pero corre cuando hay alguna pelea. ¿Los Jokers se llevan con los nazis? Solo hay una manera de saberlo. ¿Qué hay dentro de ese local abandonado?

### **PARA LA MÁSTER**

El local parece vacío, no se escuchan ruidos ni nada. Pero en la puerta hay dos machacas que parece que no van a dejar entrar a nadie. El portal de al lado conecta con el local, por lo que si consiguen entrar, sin ser muy cantosas, pueden buscar en el piso -1 una especie de puerta escondida que da a un pequeño almacén del local. Tendrán que hacerlo con sigilo, ya que si es de noche se escucha mucho y si prefieren hacerlo por la mañana habrá mucha gente entrando y saliendo y pueden ser vistos. Eso implica acabar a hostias con las vecinas que han sido compradas por los Jokers para callarse lo del local.

## **LA PLACITA PARECE UNA SELVA ESTO**

El local es una plantación enorme de maría. ¿De donde coño has sacado tanto? Por todos lados hay marihuana. Esto no es solo un trapicheo sin más, tiene que ser mucho más. Puede haber fácilmente más de 1000 kilos aquí. Al fondo escucháis música bajita y allí sentados están Martín y el nazi pringao de antes. Hablan de negocios y de algunas gilipolleces

también. Escucháis algo de una furgoneta cargada dirección arcentales. En dos días. Joder, ¿dónde va esta droga? ¿Por qué vais fumadas?

## **PARA LA MÁSTER**

Han descubierto una nueva pista por lo tanto una nueva misión “SIGUE A ESE COCHE” que más adelante podrás leer. Aunque no ha acabado esto, no no. Tenéis que salir de allí y vais un poco fumadas (haz que tiren de resistencia para aguantar el colocón. Si no superan pierden 1 dado en todas sus tiradas).

Los dos chicos escuchan algo y sacan sus pistolas y se dirigen a la plantación, van en vuestra busca. También aparecen los dos puertas, con una escopeta cada uno, esto se pone feo.. Anota +3 en la tabla de amenaza de los Jokers y +1 a los nazis.

Recuérdales que parece una selva y pueden intentar esconderse, no todo va a ser matarse. O puede que sí...

## **SIGUE A ESE COCHE TAXI!!**

Por lo que pudisteis escuchar que una furgoneta iba a recoger la droga y llevarla a algún lugar, no sabéis donde, por lo que os va a tocar seguirlo.

Veis que en la puerta del local hay una furgoneta y 3 motos. Parece que va a estar acompañada. Espero que tengáis coche o que robéis uno ahora mismo porque se va a poner en marcha.

## **PARA LA MÁSTER**

Pueden seguir a la furgoneta sin ser visto, algo un poco complicado por las motos y verán que son llevadas a Barrio del Puerto. A un edificio donde aguardan muchas personas. Si hacen esto podrán seguir con la misión “¿Quién vive ahí?” y no subirá la amenaza.

En cambio, sí han decidido reventar la furgoneta o han sido pillados siguiendo no irán a Barrio del Puerto y tendrán una pelea de coches. El nivel de amenaza tanto de nazis como con los Jokers aumenta +2. Y no podrán optar a la misión de “¿Quién vive ahí?”.

## **¿QUIÉN VIVE AHÍ? LLAMA AL TIMBRE**

Veis como se meten a un parking, el edificio es una urbanización enorme llena de banderas de España, creo que habéis acertado. Ahora debéis de colaros en la urbanización y encontrar la droga, o lo que coño tengan ahí. Puede que encontréis más pistas de las que creéis.

## **PARA LA MASTER**

Esta urbanización está bastante protegida, ya que es importante para los nazis. Muchos viven allí y tienen bastante cosas dentro: armas, drogas e implantes nuevos. Para entrar deberán hacerlo con sigilo entrando por alguna puerta o colándose por alguna valla, cuidado con las cámaras y la seguridad, si son detectados la misión desaparecerá y no podrá volver a hacerse. Pídeles discreción.

La droga la tienen guarda en los trasteros, ya que podrán ver como lo llevan allí. Aunque

podrán cotillear todo lo que deseen. Si suben a los áticos encontrarán a Coloso y les intentará matar si les ven. Que vayan con cuidado y sigilo.

Si quieres saber cómo son estas urbanizaciones puedes buscar en Google “urbanizaciones Barrio Puerto Coslada” y saldrán imágenes, incluso anuncios donde poder ambientar bien esta misión.

## **¿QUIÉN VIVE AHÍ? UNA PUTA POLLA**

Llegáis a los trasteros y veis ratas cyborg y perros guardianes, todos estos altamente moderados de alguna manera. ¿Quien coño ha hecho semejante asquerosidad? Solamente ha podido ser una persona, la Doctora Concepción. Parece ser que os va a tener que decir un par de cosas cuando acabéis con esto.

Haced desapareced la droga y el edificio si queréis.

### **PARA LA MÁSTER**

Los enemigos son de Doctora Concepción por lo que en el bestiario os saldrá sus características. No son fuertes, pero si son varios y tendrán 4-5 turnos para acabar con ellos y después con la droga, ya que los nazis vendrán corriendo al escuchar el estruendo. Y sí, Pepe aparecerá si sigue con vida, aunque no le podrán quitar vida. A ver como salen de esta...

Al terminar consiguen una nueva misión “Cita con la doctora” y sube el nivel de amenaza a los nazis en +1

## **CITA CON LA DOCTORA ME DUELE AQUÍ, MIRA**

Es bien sabido que la Doctora Concepción se encuentra escondida en metro La Rambla. Allí estará seguro, lo jodido es llegar hasta ella ya que todo el metro está derribado y hecho un desastre. No olvidéis que esta doctora puede hacer todo tipo de “bestias”.

### **PARA LA MÁSTER**

Para entrar al metro deberán superar algunas pruebas de habilidad, como puede ser bajar por unas escaleras reventadas, tener cuidado con la electricidad y el agua, o incluso algunos gases peligrosos. Haz que tengan que hacer pruebas y pon a algún enemigo de la doctora para que sea más difícil.

Cuando se encuentren con ella verán que está con una aberración y deberán luchar. Si asesinan antes a la doctora la aberración podrá subir su daño por ver morir a su madre.

Hacer esta misión no toca la tabla de amenaza, solamente va rompiendo poco a poco el mundo de los nazis.

## **TORRES MÁS GRANDES CAYERON QUE TIENES PARA MI, COTILLA**

Después de acabar con Pepe podéis ver que no parece que haya cambiado nada, ¿y sí él no era el jefe de todo? ¿Puede que lo sea otra persona, pero quien? Por las calles se escucha

que Coloso anda buscando sangre y a las asesinas de Pepe. ¿Quién coño es Coloso? No lo sabéis, pero os va a tocar ir en busca de Coloso, aunque es verdad que el nombre asusta bastante.

Tenéis algunos contactos que os pueden ayudar a ello, id a Ciudad 70 a buscar a vuestro amigo que sabe bastante. Siempre sabe de todo, no sabéis cómo pero por ahora os viene de lujo para saber más.

## **PARA LA MÁSTER**

El amigo les contará que se ha enterado que los Jokers, son quienes llevan el tema de los coches, están haciendo un coche de lujo y muy grande, demasiado grande para una persona de estatura media, por lo que tiene pinta que será de Coloso. La dirección no está muy lejos, deberán colarse en el mecánico y buscar el coche, podrán ver en las fichas que tienen escondidas que efectivamente es para Coloso y que vendrá ¡esa misma noche! Por lo que cuando estén allí dentro aparecerá Coloso con 10 personas más a por su coche, que se escondan si no quieren morir. Deja el maletero del coche abierto y dale solamente esta oportunidad, ya verás qué risa para la siguiente parte. Si no entran perderán la oportunidad de seguir a Coloso.

## **TORRES MÁS GRANDES CAYERON NO ES REAL ESTA PERSONA**

¿Es real? ¿Este es Coloso? ¿Cómo puede ser una persona tan grande? Joder, vaya puto bicho. Espero que no mire el maletero porque si no vais a morir. Si salís con vida sabréis donde irán y podréis seguir su pista. Vamos allá, que no mire el maletero por favor.

## **SOLO PARA LA MÁSTER**

Sí, abre el maletero. ¿Han perdido? Ni mucho menos, al abrir el maletero sonrío y lo cierra. Va a torturarles. De camino a algún zulo donde van a ser asesinados escuchan algo sobre arcentales. Algo de que hay un tren que va a salir fuera de Coslada y llevar varias armas y coches. Tras escuchar eso el coche sale volando por los aires y sufren 1D6 de daño. Al salir del maletero se encuentran por arcentales, hay muchos coches y estáis frente a un tiroteo entre coches volcados, coches que siguen circulando sin importar el accidente y un puto tiroteo. Bonito escenario, ¿no? Pues deben aguantar un rato aquí hasta que aparezca su salvación. Mete todo tipo de armas, personajes, implantes y drogas posibles. Pon coches volando por encima, explosiones, granadas y auténticas bestialidades jamás conocidas. Este escenario es pura adrenalina inimaginable.

## **TABLA DE ACONTECIMIENTOS EN EL ESCENARIO**

Esta tabla por si estás sin ideas y te apetece meter algo de esto en medio del escenario, o meter las 6 si te hace feliz. Si ya tienes algunas ideas no dudes en hacerlas realidad en este escenario.

NUMERO	ACONTECIMIENTO
1	Una moto sale volando hacia vosotras.
2	una granada cae a 1 metro. ¿Qué haréis? Puede que explote en vuestra mano o no...
3	Un coche os tirotea con metralletas
4	Explosión de una furgoneta
5	Un camión ha decidido que no frenar. Se va a llevar todo por delante
6	Oleada de bazookazos desde una furgoneta

## **TORRES MÁS GRANDES CAYERON ME RÍO YO DE FAST AND FURIOUS**

Que si un coche que vuelca, que si una tía en moto disparando con una escopeta... Pero lo que impacta es Coloso, como asesina sin problemas y dispara a una velocidad increíble. Mientras todo esto pasa e intentáis no morir un coche se para frente a vosotras y os dice de subir. Solamente os dice una cosa “EDV” con eso entendéis todo. Han provocado toda esta locura. Ahora os tocará huir del lugar, por suerte Coloso está entretenido rompiendo columnas vertebrales y no os persigue, pero si sus secuaces con un autobús lleno de nazis.

### **PARA LA MÁSTER**

En el manual de “persecuciones, peleas y carreras” hay un coche llamado “autobús infernal” úsalo para esta persecución y algunas motos. Haz que la persecución se llene de saltos al coche, que vuelquen y que pase de todo. Para huir deberán eliminar el autobús, sino no terminarán la misión. Después desbloquearán la misión “Saltando los tornos” y añade +2 a los Jokers en la amenaza y +1 a la policía.

## **SALTANDO LOS TORNOS ¿A TANTO HEMOS LLEGADO?**

Quien os salvó de morir tiroteadas en cualquier cuneta os ha soltado en una calle vacía. Ya sabéis quien es Coloso y la gente de EDV os va a dar las armas que necesitáis para reventar el tren. Sí, vais a reventarlo. Por eso os dan un par de explosivos y os dicen como entrar. Que no es que sea fácil, porque parece ser que hasta los militares y la policía se han visto implicados en esta mierda. Pero bueno, llegados a este punto, ¿qué importa todo? Debéis pasar por el polígono y luego cruzar el descampao que estará vigilado por nazis, militares y policías. Y bueno, en el polígono seguro que alguien os asalta. Pero cuando lleguéis veréis el tren. Intentad ser sigilosas que hay que hacerlo volar por los aires.

### **PARA LA MÁSTER**

Antes de nada dales las armas que pidan, que se cheten porque esta va a ser la última misión. Y aquí si mueren, perderán. En las otras podrán salir con vida, pero joder ya es casi el final.

El camino no es fácil, les podrán asaltar por el camino. Ya en el descampao deberán tener cuidado ya que estará la policía, los militares y varios nazis en motos dando vueltas. Podrán hacerlo con sigilo si quieren o ya hartas de tanta tontería liarse a hostias contra todo. Al fondo verán el tren que va a ponerse en marcha y deberán subirse, ya que no les da tiempo a poner las bombas antes. Mejor, que se viene pelea en un puto tren.

## **SALTANDO LOS TORNOS PAGA TU EL VIAJE**

Os subís al tren y veis que también está lleno de seguridad. Esto no acaba nunca o qué. Llegad al vagón principal y al de la droga. Una bomba en cada uno y todo se acabó. Ya podréis huir. Hacedlo rápido porque acabáis de escuchar unos pasos pesados y tiene pinta que es el cabrón de Coloso. Así que, ¡corran!

### **PARA LA MÁSTER**

Toda pelea será en medio del tren, vamos, que puedes tirar a la gente por la borda o que te tiren. El vagón tampoco es muy estable por lo que es fácil tropezar y caerse por el vagón. Coloso no aparecerá hasta que lpongas la segunda bomba. Al salir Coloso no se sabrá cuánto tarda en reventar la bomba. Puede ser un turno o pueden ser seis. Hazlo como quieras, tira un dado, elige un número o lanza una moneda a cada turno para ver si explota o no. Cuando explote todo deben sobrevivir a la explosión y cuando eso pase, Coloso seguirá con vida, aunque la explosión le quita 15 vidas. Que le maten ya y se piren de Coslada. Después de esto solamente pueden hacer la última misión la de “Por patas” espero que lleguen hasta aquí.

## **POR PATAS ES HORA DE HUIR DE AQUÍ**

Esto se ha puesto muy peligroso. La policía, las bandas, los nazis, incluso los militares van detrás vuestra. Ya tenéis que huir, os vais a Torrejón. Allí tenéis a un colega que os va a salvar de toda esta mierda. La única manera de hacerlo es ir por Sanfer, ya que os dijeron que podéis ir por allí. Tenéis un salvoconducto en la autopista, cerca del Carrefour, para ello debéis de llegar hasta allí. Mucha suerte, amigas.

### **PARA LA MÁSTER**

Esta parte no es larga, seguramente sea la más corta pero intensa. Solamente tienen una oportunidad para huir. Por lo que chocar o caerse no es una opción. Podrán usar el vehículo que quieran. El camino entre Sanfer y la autopista esta lleno de baches, edificios caídos y algunos asaltadores que os querrán hacer caer, aparte de todo eso coches de policías, militares y nazis os siguen, por lo que tendrán que lidiar con escopetazos, granadas y todo tipo de armas. Es la persecución del año.

Para pasarse esta misión deben de acelerar 4 o 5 veces, dependiendo de su Manejo. Cuando llegan tendrán que hacer un salto y caer en la autopista donde unos amigos les cubrirán. No se lo pongas fácil, usa todo tipo de armas, vehículos y trucos para que les cueste, es el final. Hazlo épico.

## **CUANDO ACABAN LA ÚLTIMA MISIÓN**

Ya estáis tranquilas en Torrejón, que tampoco es que sea una zona tranquila, pero al menos no os quieren matar a cada segundo. Aunque ahora es casi peor, estáis siendo buscadas por la policía de todo Madrid. Suerte tenéis de que en Torrejón no entre la policía. Descansad mata-nazis, que aún quedan muchos nazis por matar.

Ahora también sabéis que la policía y los nazis tienen demasiada hermandad, y los militares también. Eso solo puede significar una cosa. Es hora de matar policías. Si se quiere acabar con los nazis hay que dar caza también a la policía, pero hoy no. Descansad, habéis llegado muy lejos y es hora de dormir, beber algo y charlas con amigas.

## **ESTO ES SI HAN MATADO A COLOSO**

Coslada al verse sin jefes nazis, ya que fueron asesinados se creó una pequeña guerra civil entre bandas, nazis y gente del barrio harta de tanta mierda. Hasta donde sabéis la policía ha tenido que intervenir asesinando a toda persona que estaba involucrada. Cuando eso acabó quienes vivían en La Cañada salieron y mataron a todos los nazis que pudieron, quedándose sus casas y locales. Las bandas se asustaron al ver el despliegue y las técnicas en las calles que tenían las gitanas. Ahora Coslada no tiene dueño, no tiene rey, ni tampoco jefes. Ahora Coslada es más tranquila, sigue existiendo la delincuencia y la droga, pero poco a poco la eliminarán, no se puede hacer todo en un día. Lo importante es que ya no hay nazis y las bandas tuvieron que huir del lugar. La policía aun no ha tomado medidas, seguramente por miedo a las represalias por parte de todos los ghettos de gitanos que quedan en Madrid. Coslada ahora es libre.

## **SI MUEREN EN COSLADA SIN MATAR A COLOSO**

Ya no sois nada, ni nadie. Solamente fuisteis un pequeño bache en el camino del fascismo en el barrio. Todo ha vuelto a la normalidad, de vez en cuando la gente de EDV hace algún que otro ataque, pero no parece que consigan asesinar a los jefes de los nazis, por lo que todo lo que habéis hecho no ha servido para nada. Vale que habéis matado unos cuantos nazis, pero, ¿y qué? Vendrán otros a sus filas y será como si nada hubiera pasado. Quedaros con esto, al menos habéis tirado adelante y habéis matado a vuestros enemigos. Ahora descansad en paz, algo que en Coslada era imposible.

## **TABLA DE AMENAZA**

Ve anotando las amenazas que irán subiendo según aumenta la campaña. Las consecuencias que pasen podrás hacerlas en cualquier momento de la partida, o puedes decidir no hacerlas, aunque algunas de ellas son buenas para la propia trama, por lo que les será necesario subir su amenaza si lo que quieren es acabar con los nazis.

Debajo de la tabla pondré las consecuencias y en qué nivel de amenaza pasará.

**Nazis:**

3: de camino a algún lado un 4x4 os asaltará disparando sin avisar. Os hará una ráfaga de 1d6 a cada una. Después saldrán 3 nazis para acabar con vosotros.

5: Pepe os encuentra. Os quiere asesinar sin importar donde ni como. Os va a hacer polvo. Cuando le quede la mitad de la vida desaparecerá.

8: Pepe vuelve (con la vida que le queda) para asesinaros de una vez por todas. Antes de morir, y explotar, os dirá que os la veréis con Coloso. El verdadero jefe de los nazis. Nueva misión “Torres más grandes cayeron” +2 a la tabla de amenaza a la policía. y +2 a los Jokers.

### **Jokers:**

5: cuando vais a casa os encontráis con que os han tendido una emboscada. 5 de los jokers os van a intentar matar en vuestra propia casa.

8: Dimitri os va a dar caza. Y esto no es nada gracioso. Matad a Dimitri si podéis y así acabaréis con Los Jokers.

### **Las ratas:**

5: Os llega un soplo. En un autobús, en el 286 de las 14:30 estará un jefe de los nazis. Es el momento perfecto para matarle. Lástima que sea una trampa y tengas que liarle a tiros en un puto autobús en movimiento. Salid con vida si podéis teniendo que enfrentaros a 10 matones. +1 a la policía en la tabla de amenaza.

### **Policía:**

5: os están buscando. Un robot de la UIP os dará caza por el barrio. Podéis huir de él, si sobrevivir, pero si lo destrozáis apuntad +3 a la tabla de amenaza de la policía.

10: El jefe de policía, el Almirante Ramírez, os va a entorpecer una misión. Después de matarle os vendrá toda la policía y debéis huir del barrio. La partida acaba y no podéis hacer más misiones, solamente os queda huir.

### **Titán:**

5: ya no podrán volver a pisar los chalets. Y tampoco podrán comprar implantes ni armas tan fácilmente, deberán buscar nuevos negocios.

## **CONSEJOS PARA LA CAMPAÑA**

- Querrán comprar armas y ponerse nuevos implantes, podrán hacerlo sin problema ya que tienen un contacto para ello. Déjales que compren, aunque si cabrean a Titan hazles que tengan que buscarse la vida.
- Para el dinero pueden dar palos a tiendas, casas o personas. O puedes ir dándoles dinero en las misiones si prefieres. Lo que importa es que se lo curren.
- Los puntos de amenaza que salen en la misión puedes cambiarlo si se les ha ido mucho de las manos. Al igual que si roban una tienda puede subir el nivel de amenaza con alguna banda. Eso sí, intenta que lleguen a 8 en amenaza con los nazis para que puedan seguir la campaña.
- No dejes que mueran al principio, si pierden las vidas y no se levantan puedes hacer que

esa misión se acabe y tengan que buscarse la vida para ir a la siguiente. Haz que puedan morir ya al final, cuando se enfrentan a Coloso. Si lo prefieres puedes hacer que tengan amigas que les sustituyan al morir y listo. Que se hagan unas cuantas fichas por si acaso.

- Los enemigos pueden llevar todo tipo de armas e implantes, no te cortes en poner metralletas, escopetas o crear nuevas armas e implantes.

- Usa miniaturas. Muchos escenarios son muy épicos y con miniaturas podrán hacer nuevas estrategias y ver como de caótico se vuelve una pelea.

- Tablas nuevas para los escenarios. No te cortes con ello y haz que sea caótico, épico, divertido y complicado. Esta campaña va de darse de hostias en todos los lugares posibles, haz que haya momentos épicos.-

No tiene límite de jugadoras, por eso no está puesto el número de enemigos, eso te lo dejo a ti para que puedas modelarlo a tu antojo. O bien puedes lanzar 1D6 por cada jugadora para ver cuantos enemigos salen.

- Ten a mano el bestiario, el manual de Coslada Cyberpunk y el manual de persecuciones, peleas y carreras. Van a salvarte y ayudarte mucho.

- Coslada es un barrio real, puede que no tan distópico pero parecido. Ten un mapa de Coslada a mano para ambientar la historia y hacer que las jugadoras se metan de lleno. Podrás ver las callejuelas y ver como hacer las persecuciones y meter tus movidas.

- Puede que no lleguen al nivel de amenaza máximo de Los Ratas, por eso todo palo que se de en una tienda hazlo subir a los Ratas. Será la mejor manera de que lleguen a su escenario, aunque es verdad que es un escenario bien jodido.

- La campaña no debe de seguirse al pie de la letra, hazla como quieras y cambia lo que desees. Tu campaña, tus normas. Al igual que el sistema, si no quieres jugar con Sistema Par hazlo con el sistema que más os guste.

- Pon la playlist y haz una nueva si quieres.

- Pasadlo en grande y recuerda que luchar contra el fascismo y la policía es ético y necesario.





**¡A LA MIERDA LOS PUTOS NAZIS!**  
**CAMPAÑA PARA COSLADA CYBERPUNK**



**ACCIÓN**

**SANGRE**

**VIOLENCIA**

**MATA NAZIS**

**LIBERA EL BARRIO**

**QUEMA TODO**