Pandilleros

REF 7/	**INT 5**	**TEC 5**	**FRI 7**
EMP 5/	**ATR 5**	**MOV 5**	**TCO 7**
Carrera 15	**Salto 5**	**Levantar 280**	

N.SAL	MTC
7	-2

Estos pandilleros son curtidos. Usa las reglas de Ángel Paredes (sayko2k20: https://acortar.link/XJlUwK)

Habilidades: A/N 12, Subusil 12, Pistola 12, atletismo 10, esquivar 10, conducir moto 12. Cap especial: pandillear 11.

Pandillero 1; Lenny

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D 5	Brazo I 6	Pierna D 7-8	Pierna I 9-0
Blindaje CP	0	22	4	4	4	4

Blindaje: camiseta de kevlar, blindaje subcutáneo, cuero en el resto.

Granadas: F

REF: +1, Ciberarmas: Desgarradores: 1d3
Ciberequipo: 3: Tatuaje luminoso | 40: Elevador de adrenalina | 46: Desgarradores | 56: Ciberojo básico | 64: Amplificador de imagen | 65: Sistema de puntería | 67: Teleópticos | 71: Termógrafo | 54: Blindaje subcutáneo

LEVE GRAVE CRÍTICO MORTAL0 MORTAL1 MORTAL2 MORTAL3 MORTAL4 MORTAL5 MORTAL6

Aturd=0 Aturd=1 Aturd=2 Aturd=3 Aturd=4 Aturd=5 Aturd=6 Aturd=7 Aturd=8 Aturd=9

13+d10 H&K MPK 2013 SBF +1 CH 2d6+3 35 32

12+d10 Dai Lung Streetmaster 2d6+3 12 2 PF 50m

Pandillera 2; Milika *Pink* Bush

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D 5	Brazo I 6	Pierna D 7-8	Pierna I 9-0
Blindaje CP	12	25	17	17	12	12

Blindaje: chaqueta de kevlar, tejido dérmico, blindaje subcutáneo

Granadas: F F F D - - - -

REF: +1 =8 , TCO: +2=9
7: Tecnopelo | 41: Injerto muscular | 8: Procesador neuronal | 9: Potenciador Kerenzikov 1 | 15: Editor de dolor | 18: Conexión de arma inteligente | 31: Detector de movimiento | 54: Blindaje subcutáneo | 55: Tejido dérmico

LEVE GRAVE CRÍTICO MORTAL0 MORTAL1 MORTAL2 MORTAL3 MORTAL4 MORTAL5 MORTAL6

Aturd=0 Aturd=1 Aturd=2 Aturd=3 Aturd=4 Aturd=5 Aturd=6 Aturd=7 Aturd=8 Aturd=9

13+d10 UZI miniauto 9 2d6+1 30 35 MF 150m

12+d10 Federated Arms X-9 2d6+1 12 2 M

Pandillero 3; *Stretch* Zoran

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D 5	Brazo I 6	Pierna D 7-8	Pierna I 9-0
Blindaje CP	0	10	4	4	4	4

Blindaje: camiseta de kevlar, cuero en el resto.

Granadas: F F F F F F F F

Aplastamiento: 2d6(Ciberbrazo corriente)
Puño: 1d6(Ciberbrazo corriente)
Desgarradores 1d3, lanzagranadas
46: Desgarradores | 96: Ciberbrazo corriente (bi) | 144: Escudo de microondas IEM (bi) | 146: Recubrimiento plástico (bi) | 238: Lanzagranadas (bi)

LEVE GRAVE CRÍTICO MORTAL0 MORTAL1 MORTAL2 MORTAL3 MORTAL4 MORTAL5 MORTAL6

Aturd=0 Aturd=1 Aturd=2 Aturd=3 Aturd=4 Aturd=5 Aturd=6 Aturd=7 Aturd=8 Aturd=9

12+D10 Arasaka Minami 10 CH sd6+3 40 20 MF 200m

13+d10 Dai Lung Streetmaster 2d6+3 12 2 PF 50m

Pandillero 4; *Svet* Svetlana

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D 5	Brazo I 6	Pierna D 7-8	Pierna I 9-0
Blindaje CP	0	10	4	4	4	4

Blindaje: camiseta de kevlar, cuero en el resto.

Granadas: F

TCO: +4 = 11
1: Biomonitor | 41: Injerto muscular | 42: Implante de hueso-músculo | 102: Ciberpierna corriente (pd) | 177: Realskinn (pd) | 314: Arma oculta (pd): DaiLungStrtmstr

LEVE GRAVE CRÍTICO MORTAL0 MORTAL1 MORTAL2 MORTAL3 MORTAL4 MORTAL5 MORTAL6

Aturd=0 Aturd=1 Aturd=2 Aturd=3 Aturd=4 Aturd=5 Aturd=6 Aturd=7 Aturd=8 Aturd=9

13+d10 UZI miniauto 9 2d6+1 30 35 MF 150m

13+d10 Dai Lung Streetmaster 2d6+3 12 2 PF 50m

Pandillero 5; Teo Waltz

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D 5	Brazo I 6	Pierna D 7-8	Pierna I 9-0
Blindaje CP	12	28	12	12	12	12

Blindaje: chaleco de tirador, tejido dérmico

Granadas:

REF: +2=9 (K2); Disparar +3 (arma inteligente)
Ciberequipo: 8: Procesador neuronal | 10: Potenciador Kerenzikov 2 | 15: Editor de dolor | 18: Conexión de arma inteligente | 56: Ciberojo básico | 65: Sistema de puntería | 55: Tejido dérmico

LEVE GRAVE CRÍTICO MORTAL0 MORTAL1 MORTAL2 MORTAL3 MORTAL4 MORTAL5 MORTAL6

Aturd=0 Aturd=1 Aturd=2 Aturd=3 Aturd=4 Aturd=5 Aturd=6 Aturd=7 Aturd=8 Aturd=9

11+d10 Ingram MAC 14 4d6+1 20 10 M 200m

13+d10 Dai Lung Streetmaster 2d6+3 12 2 PF 50m

Pandillero 6; Matt Adonakis

Localización	Cabeza 1	Torso 2-4	Brazo D 5	Brazo I 6	Pierna D 7-8	Pierna I 9-0
Blindaje CP	0	10	10	10	10	10

Blindaje: mono de mecánico del ejército (kevlar).

Granadas: F F F D - - - -

REF: +1=8 (K1); advertir/notar con oídos: +3 = 15
Ciberequipo: 8: Procesador neuronal | 9: Potenciador Kerenzikov 1 | 15: Editor de dolor | 30: Bolsillo subcutáneo | 31: Detector de movimiento | 34: Radar | 77: Módulo básico | 80: Escucha amplificada | 81: Radio | 86: Editor de sonido | 87: Ampli. del umbral de audición | 88: Wearman™ | 91: Radio de seguridad | 92: Escáner radio de banda ancha | 95: Atenuador de nivel

LEVE GRAVE CRÍTICO MORTAL0 MORTAL1 MORTAL2 MORTAL3 MORTAL4 MORTAL5 MORTAL6

Aturd=0 Aturd=1 Aturd=2 Aturd=3 Aturd=4 Aturd=5 Aturd=6 Aturd=7 Aturd=8 Aturd=9

13+d10 UZI miniauto 9 2d6+1 30 35 MF 150m

13+d10 Dai Lung Streetmaster 2d6+3 12 2 PF 50m

Notas: habilidades sumadas a la característica. Si no consta la habilidad, considera que la tirada es 4 y suma la característica. Balas: tacha según gastes. Una vez termines el último cargador, tira el dado que aparece al final. Si saca uno, tiene otro cargador a mano. Si no saca 1, mala suerte. Puede recoger del suelo si hay bajas cerca. Puedes hacer una tirada de FRI normal o dificil (15, 20) si la cosa está malita. Si no pasa, no tira. Si está en su territorio, base, vehículo, etc, supera la tirada de aprovisionamiento con 1 y con 2. Una vez se queda sin balas, sólo encontrará lo que haya cerca. Pandillear: capacidad especial de los pandilleros rasos. Consulta el manual.

BY NC SA

Hoja de PNJ.
https://www.elcaballeroperdedor.com/
@caballeroperd

Material no oficial para Cyberpunk 2020
Unofficial content provided under the Homebrew Content Policy of R. Talsorian Games. Not approved or endorsed by RTG. This content references materials that are the property of R. Talsorian Games and its licensees.