

Tiempo prestado

Módulo de Cyberpunk apropiado para los árbitros con un desarrollado sentido del melodrama, que puedan encontrar a un jugador al que no le importe echar unas lagrimitas. Amor, humor (malo) y lágrimas en medio de un idílico paisaje invernal.

Por Sonny Ramírez

Introducción

Es el año 2020, el mundo es un lugar infernal donde la esperanza es una mercancía preciosa y la desesperación moneda corriente. Esta es una historia sucia y triste sobre gente que vive sabiendo que cada momento de felicidad que disfruten será pagado con diez de sufrimiento y dolor.

Este no es un módulo para asesinos sin piedad ni matones sin corazón. El jugador debería encarnar a un fixer, solo o investigador privado (o incluso un policía sin trabajo). Las otras clases de personaje no serían coherentes con la historia.

Prepárate a vivir una leyenda del futuro.

Mr. Badguy

La vida es dura en la ciudad. El invierno está siendo largo y la lluvia helada que cae continuamente sobre las calles mancha todo con las partículas de suciedad que arrastra. El PJ está pasando una mala racha y anda bajo de crédito, pero su reputación como profesional está intacta. Se supone que es mínimamente competente con las armas y como investigador.

Un conocido jefe del crimen, Mick Roth, hace llamar al PJ. Dos tipos se presentarán a recogerlo donde quiera que esté: su apartamento, un bar, un callejón lleno de basuras...Luego lo meterán en un coche sin demasiadas contemplaciones y sin emitir nada más que unos gruñidos sobre que Mick quiere verle. Por supuesto que el PJ puede resistirse a la invitación, pero son tipos graaandes. Y digo grandes. Además, ¿quién en su sano juicio rechazaría una invitación de Mick Roth, eh?

Minutos más tarde, en un sucio motel de esos que tienen un neón que parece enfermo, de los que alquilan habitaciones por media hora, el personaje tiene un agradable encuentro con Mick Roth. Sería una buena idea haber introducido a Mick en partidas anteriores y hacer que el PJ se inquiete pensando en que ha podido ofender a Mick para ser tratado así.

Mick está sentado en una esquina alejada de la ventana, jugueteando con un monocuchillo...Los dos tipos se sitúan detrás del sillón donde arrojan al PJ...

Pero no. Mick sólo quiere contratar al PJ (o cobrarse un favor que éste le deba). Le ofrece al PJ un trago de vodka finlandés y habla de negocios mientras fuma un Gitanes.

Resulta que Mick tiene un problema. El tenía una furcia que le calentaba la cama en los días fríos. También tenía un lugarteniente llamado Meeks, que actuaba como su brazo ejecutor y amigo personal. Ahora bien, hace un par de semanas, Meeks se largó con la furcia y con lo que había en la caja.

Parece ser que Meeks sólo quería algún dinero para huir con ella, pero se llevó también algo que no debía: un frasco de aleación opaca hermético que Mick

pensaba vender a los Yakuza de Osaka. Y a Mick no le gustaría decepcionar a los Yakuza...

El caso es que Meeks es un tipo duro, y es hábil ocultando su pista. Su propia gente le ha buscado desde entonces y no tienen nada. Mick está dispuesto a pagar 2000 euros por lo siguiente:

- La recuperación y entrega del frasco robado.

- Unas imágenes en video de los cadáveres de los dos.

El método es cosa del PJ. Mick sólo quiere resultados rápidos.

Mick le proporciona una pequeña cámara portátil (con una cerradura de huella dactilar para impedir la extracción de la película y su manipulación, DIF.30 para abrirla sin dejar marcas), que pesa unos 400 grs y mide 10x10x20 cm. Asimismo le proporcionará una pistola con silenciador a su elección totalmente limpia (sin números de registro, sin huellas y que no ha sido usada en ningún crimen). También le da un par de holofotos de Meeks y la chica, y las direcciones de ambos.

Negocios, como siempre.

Loco por ti

Ahora, la otra versión. Meeks es un ex-veterano de centroamérica, un matón y ha sido camello, chulo y policía. Bello ejemplar. Lorraine Dubois es la furcia, una chica que vino a California pensando que podría ser una estrella del braindance y acabo de querida de un gangster.

Pese a lo que pueda parecer, Meeks está realmente enamorado de ella y han huido por amor. Meeks no se ha preocupado en la vida por nadie y ahora se ve enfrentado a un hombre al que teme y respeta, y ni siquiera es por salvar su propio pellejo, sino el de ella. No ha pensado en nada, sólo cogieron el dinero y corrieron. El sabe que sólo es cuestión de tiempo que Mick les encuentre y les mate, pero no le importa. El ya está muerto.

Me explico. El frasco que robaron contiene un arma biológica experimental, de efectos similares a algunas enfermedades degenerativas. Y los dos han sido contaminados porque tiene un escape. Y Mick no sabe nada de esto porque no ha tenido oportunidad de examinar el frasco.

Meeks descubrió la enfermedad cuando hizo realizar una exploración a Lorraine por si Mick le había implantado algo. Apenas les queda un mes antes de empezar a envejecer de forma espantosamente acelerada. Ahora están en una casita que tiene el bajo otro nombre en las Rocosas. Es un sitio bastante inaccesible, sobre todo en invierno.

Pero volvamos al PJ y a Night City.

Where the streets have no name

La búsqueda de Meeks es cuestión del estilo de cada uno. Hay algunas pistas generales, las situaciones

concretas deberán ser creadas por el árbitro.

- En el apartamento de Meeks (un tres piezas cochambroso en South Night City) se puede ver que ha sido previamente registrado, pero no por expertos. En el suelo hay una foto de Lorraine, con el plástico protector rajado por un golpe. Si se registra a fondo y se consigue una tirada de Awareness DIF.15 se encuentra entre una pila de DiariosFax atrasados una hoja que parecen análisis de algún tipo. Desafortunadamente son datos extremadamente técnicos y no puede interpretarlos sino un medtechie. (Son los resultados de los análisis de Lorraine) Por lo demás el piso es el de una persona que no para mucho en casa. En las paredes hay fotos de Meeks en el cuerpo de policía, graduándose en la academia, con sus compañeros de pelotón en Honduras... Compañerismo, dedicatorias...; no parece tan mal tipo.

También hay un álbum de viejas fotos (en medio del suelo abierto boca arriba, sin necesidad de tirada) donde se ve a un Meeks más joven en la puerta de una cabaña. Se ven unos picos al fondo. (Un análisis de la imagen comparada con una base de datos podría dar la situación de la cabaña, pero esto debe pensarlo el jugador solo)

- El de ella es uno bastante mejor en el distrito de Marina, un ático de un solo ambiente. También ha sido registrado. Un examen del armario permite ver que sólo queda ropa de verano. También se pueden encontrar cartas de Meeks, con un tono sincero y cálido. Intenta despertar la simpatía del personaje por ellos. A elección del DJ puede haber también vídeos grabados por ellos, en los que aparecen compartiendo momentos románticos o entrañables. La idea es conseguir que el PJ no les vea como meros blancos para tiro en movimiento, sino que les vea como seres humanos. En definitiva, que le resulte difícil matarles.

- En la ficha policial hay una lista de los alias que Meeks ha utilizado. La casa está registrada a nombre de uno de ellos, Louis Courts. Sin embargo Meeks tiene todavía muchos amigos en el cuerpo que le encubrirán, e intentarán persuadir de que abandone a quien pregunte demasiado por él.

- Hay fixers, dueños de bares, etc que pueden saber cosas como que Meeks planeaba irse al Medio Oeste, que estaba enfermo últimamente... También pueden averiguarse datos sobre su vida y la de la chica, como por ejemplo que sirvió en el distrito 1 (downtown), y que era un buen policía, hasta que su mujer lo abandonó y le demandó para quitarle el apartamento que compartían y su dinero. Lo más importante es lo siguiente: contrató a un piloto independiente llamado Lucas para que le llevara a un sitio no especificado hace un par de semanas.

El PJ debe, repito, debe pasarlo mal tratando de conseguir que Lucas hable, de conseguir la ficha... (Ver la descripción de Lucas al final para hacerte una idea.)

Ah, se me olvidaba. Una banda, los Diablos Negros, que le debía un favor a Meeks, se entera de tu investigación y deciden pagarle con tu pellejo. Prepárate a recibir visitas de macarras con cadenas y nunchakos.

Que no decaiga la fiesta.

Dyin' ain't much of a livin'

Se supone que en algún momento el PJ conseguirá descubrir dónde se oculta Meeks, y se lo notificará a Roth (que llama regularmente o manda hombres para enterarse de como va la investigación).

Roth pondrá a su disposición un pequeño helicóptero Honda biplaza armado con un láser ligero y

un piloto para llevarle hasta allí.

El piloto es un anglo llamado Jeffrie. No habla mucho y como va conectado al heli está totalmente absorto durante el vuelo y responde a las preguntas con monosílabos, pero parece muy profesional.

Tras unas cinco horas de vuelo, el Honda sobrevuela algún lugar de Wyoming, y una pequeña cabaña de leñadores se recorta sobre el paisaje. Jeffrie activa el dispositivo de localización de blancos y el PJ se dispone a apretar el gatillo...

¡Hey, espera un momento! ¿Qué clase de gran escena final sería ésta? ¿Un fulgor de láser y adiós? No, chico listo. Cyberpunk no es tan fácil.

En ese momento el chasquido de las partículas de aire ionizadas atruena los oídos del PJ. Lo siguiente que ve es que Jeffrie lucha por controlar el Honda, que cae con vertiginosa rapidez...

Un segundo después, el silencio.

El PJ está moderadamente entero, sólo pequeños cortes y magulladuras (1D6 de daño, aplicable BTM). La carlinga está razonablemente entera, pero Jeffrie tiene el rostro destrozado por una arista de aleación que lo atraviesa. Esta clara y definitivamente muerto. El rotor parece haber sufrido daños, pero tal vez se pueda reparar... Siempre que no necesite repuestos, porque lo que hay alrededor es una gran extensión nevada. Y el que derribó el Honda (Meeks seguramente) está por aquí, acechando...

Hora de cazar.

La caza humana

Meeks, efectivamente, está suelto, ha prescindido del láser Arasaka que ha usado para derribar el heli y se prepara a cazar al PJ. No quiere matarle, sino capturarlo. Está armado con armas no letales, a elección del DJ. Si el PJ es un supercyborg recomendamos algún microondas militar (RIF 0 P L 2D6+3+Especial 20 2 ST 50m) o un taser (Mitshubishi, de *Near Orbit*), usando las reglas de ese suplemento. Si se utilizan otras armas de shock eléctrico, se recomienda aplicar esas reglas en vez de las del *Cyberpunk 2ed*, bastante ineficaces.

Recordemos que él conoce la zona como la palma de su mano y ha preparado gran cantidad de trampas, escondrijos con buenos ángulos de visión para tiro... La nieve proporciona un +1 a sigilo porque ahoga el sonido. Sin embargo el pobre PJ tiene un -4 a menos que se le halla ocurrido vestirse con camuflaje ártico (a Meeks sí), y quien dispare sobre él tiene un bonificador de +2, dado que es un buen blanco destacado contra la nieve. Hace mucho frío (1 pto de daño cada 15 min de exposición a la intemperie si no se lleva ropa de abrigo). Si el PJ decide dirigirse hacia la cabaña, Meeks lo interceptará por cualquier medio a su alcance (ella está sola en la casa).

Ah, si el PJ encuentra el láser (abandonado dentro de uno de sus refugios disimulados), éste estará descargado. Meeks se ha llevado el cable de alimentación. Si pudieras improvisar uno... (Características como el láser de *Cyberpunk*, pg 53)

La caza terminará cuando uno de los dos consiga incapacitar al otro. Meeks no debe morir bajo ningún concepto de forma instantánea, sino que debe disfrutar de una larga agonía si es herido de muerte (para poder soltar el discurso, claro).

En este caso, o en el de que atrape a Meeks vivo, éste le pedirá que se acerque (sin hacer movimientos

extraños, no es cuestión de darle más excusas aún al PJ para que le pegue un tiro), y le hablará con voz entrecortada, interrumpida por accesos de tos, mirándole directamente a los ojos.

"Sabía que llegarías. No sabía que aspecto tendrías, o como te llamarías, pero sabía que vendrías. Es lo justo, ¿verdad?, no se puede ser tan feliz. No puede ser, no en este mundo. Desde el momento en que inicié esta locura supe que teníamos el tiempo contado, que tarde o temprano Mick nos pediría cuentas. Pero, qué diablos, ¿qué importa vivir de tiempo prestado. Yo ya estoy muerto. Ah, dale la caja a Mick. El frasco está dentro. No la abras, dásela a él.

Hazme un favor. Está dormida. Mácala rápido y sin dolor.

Ella también tiene los días contados."

Meeks morirá o bajará la vista, preparado para recibir el tiro de gracia. Pronuncia una frase: "Lorraine, te quiero."

Fundido en negro.



Si es Meeks quien atrapa al PJ... Este despierta con las manos esposadas tras un tubo de acero caliente, que le quema las muñecas. Se puede liberar con una Strength Feat de 30+. Pero tal vez no haga falta. Meeks está de pie frente a él con un 10mm en la mano. Introduce un cargador con balas de punta hueca. En el fondo de la habitación, en una amplia cama de matrimonio, duerme Lorraine. Las armas del PJ están en una mesita cercana.

El monólogo es básicamente el mismo que antes. Lee el primer párrafo tal cual. Luego añade:

"Está drogada. No oír nada ni sentirá nada. Quiero que la mates tú, yo no puedo. Te preguntarán por qué."

Se inclina y deja la llave de las esposas en la mano del PJ.

"Yo no quiero seguir huyendo. No quiero huir lo poco que nos queda de vida. Prefiero acabar con dignidad ahora. Si Mick nos encontró una vez, puede hacerlo otra.

Te quiero Lorraine."

Apoya la pistola en la sien y aprieta el gatillo.

La sangre salpica al PJ, caliente y dolorosa.

Ella se revuelve en la cama.

Fundido en negro.

Dinero sangriento

Bien, el PJ puede recoger sus cosas, usar la cámara para filmar los restos de ambos y arreglar el heli o usar la radio para pedir ayuda (no a las autoridades, claro, que esos preguntan si ven cadáveres), volver a Night City, entregar la caja, cobrar su dinero y volver al arroyo, sintiéndose deprimido y sucio si todavía conserva algo de conciencia. Si no le queda, irá a tomarse una cerveza holandesa, contento por haberse ganado un dinero fácil. El jugador exigirá sus IP y se felicitará por un trabajo bien hecho.

Qué cruel es el mundo.

O bien el PJ puede haber decidido escuchar esa vocécita que le decía a gritos que aquello no estaba bien. Si lo hizo, se ha ganado un enemigo mortal, y, ¿adivina quien es el siguiente a exterminar?

Pero eres un Cyberpunk y puedes con todo.

Aunque también puede haber sido muy hábil falsificando las pruebas. En ese caso se queda la pasta, la conciencia tranquila, y además hace justicia (Recomiendo dar 30 IP's adicionales al PJ, se los ha ganado).

¿A que os habíais olvidado de la caja?

Es un contenedor para transporte de órganos, sellada, como para transportar un corazón. Marcado "No abrir", en rojo.

En su interior está el frasco robado, que tiene un escape. Cuando Mick la reciba la pasará por un detector de explosivos; pero no se preocupará de nada más. Y a las seis semanas empezará a envejecer.

Que maravillosa justicia divina.

Ah, y si el PJ ha sido tan curioso como para abrirla, también le quedan seis semanas de vida. Cosa que no sabrá si no se hace un análisis o no conoce lo

Mercenario

que había en el frasco (perfectamente posible). Seis semanas para encontrar una cura, lo que requeriría rastrear el origen del frasco y meterse quizás en algunos sitios peligrosos.

Pero eso será en otra ocasión.

Datos de juego

Mick Roth

ROLE: Fixer

INT 8 REF 7 COOL 9 TECH 3 ATTR 4 LUCK 5 MA 4
BODY 6 EMP 6

SAVE 6 BTM -2

Streetdeal +9, Fast Talk +4, Intimidate +6, Meele weapons +2, Handgun +2, Awareness +5, Human Perception +2, Forgery +4, Experto: drogas +5

CYBER: Nada

PERSONALIDAD: Un tipo que tiene el calor personal de una mamba negra y que llegó a jefe de su banda haciendo que todos sus amigos se mataran entre sí. Sus aficiones son la tortura con monocuchillo, y no tiene piedad alguna con los que le traicionan. Y desde que su único amigo se largó con su novia está de un humor asesino.

EQUIPO: Viste un traje tres piezas hecho a medida por alguien realmente bueno, pero su especial constitución y ademanes hacen que toda la ropa le quede fatal. No lleva otra cosa que un monocuchillo.

Los Guardaespaldas de Mick

ROLE: Solo

INT 4 REF 9 COOL 7 TECH 3 ATTR 3 LUCK 3 MA 6
BODY 11 EMP 3

SAVE 10 BTM -5

Combat Sense +5, Handgun +5, SMG +5, Brawling +9, Meele weapons +7, Awareness +6, Intimidation +2

CYBER: Implantes musculares, Kerenzikov Speedware, Plugs (2), Smartgun link, Chipeados para Karate +3. Uno lleva rippers y el otro un Slice'n dice.

PERSONALIDAD: Son grandes. Son feos. Son dos. Hablan guturalmente y con palabras no muy complejas. ¿Qué más necesitas saber?

EQUIPO: Chaquetas blindadas de Kevlar (SP 14), Pantalones de Kevlar (SP 14), Armalite 44 smart, H&K MPK-11 smart si esperan problemas, gran variedad de objetos para infligir dolor en sus chaquetas (porras, puños americanos, navajas, nunchakos...)

Tyrone Meeks

ROLE: Solo

INT 8 REF 9 COOL 7 TECH 5 ATTR 6 LUCK 7 MA 6
BODY 8 EMP 7

SAVE 8 BTM -3

Combat Sense +6, Handgun +6, Rifle +5, Heavy weapons +3, Stealth +6, Wilderness Survival +4, Streetwise +7, Interrogate +4, Intimidate +4, Seduction +4, Drive +3, Aikido +4, Meele weapons +4, Awareness +4, Athletics +3
CYBER: Adrenal Booster, Cyberojos con IR, targeting y Low Lite, plugs, smartgun link.

PERSONALIDAD: Un buen tipo, aunque bastante vapuleado por la vida. Tiene unos cuarenta, y acaba de hacer su primera locura. Y seguramente será la última. Siempre pensará primero en ella, después en él. Pero no os engañéis: es un auténtico profesional. Y es peligroso. O al menos eso parece.

EQUIPO: Ropa térmica de camuflaje ártico (SP 12), armas

de todo género en la cabaña, desde un láser portátil Arasaka a pistolas de todos los calibres. Armas incapacitadoras a gusto del DJ. Ah, sí, en la cabaña hay 5000 euros bajo una tabla suelta. Lorraine también sabe donde están.

Lorraine Dubois

ROLE: Modelo

INT 6 REF 6 COOL 4 TECH 6 ATTR 9 LUCK 6 MA 6
BODY 5 EMP 7

SAVE 5 BTM -2

Posar +7, Social +5, Personal Grooming +5, Wardrobe and Style +5, Perform +2, Persuasion +3, Seduction +4, Education +3.

CYBER: Plugs, Braindance link (para grabar sensaciones, ver suplemento *Rockerboy*), Midnight Lady Sexual Implant.

PERSONALIDAD: La típica chica que no es mala pero se ve obligada a serlo. Meeks es la única persona que no intenta aprovecharse de ella y no la obliga a ponerse a la defensiva, y por eso le quiere. Mientras Meeks la proteja no tendrá miedo.

EQUIPO: Gran cantidad de ropa cara, cosméticos y demás. Las joyas se las dejó a Mick.

Diablos Negros

ROLE: Streetpunks (ver suplemento *Solo of Fortune*)

INT 5 REF 6 COOL 6 TECH 4 ATTR 5 LUCK 2 MA 6
BODY 7 EMP 4

SAVE 7 BTM -2

Rango +4, Meele weapons +3, Karate +2, Handgun +1, Streetwise +3, Athletics +2, Awareness +2

CYBER: Rippers, implantes cosméticos (techhair, light tattoos).

PERSONALIDAD: Unos chicos muy duros que pagan sus deudas. Pelean con entusiasmo, y no retroceden por un poco de sangre, pero no se quedarán para ser masacrados. Pon un número adecuado para la capacidad del Pj.

EQUIPO: Chaquetas de cuero duro (SP 4) y armor T-shirts (SP 10). Pistolas de pequeño calibre, gruesas cadenas (2D6 de daño), cuchillos, bates de beisbol...

Lucas

ROLE: Runner (ver *When Gravity Fails sourcebook*)

INT 8 REF 8 COOL 7 TECH 10 ATTR 6 LUCK 5 MA 5
BODY 6 EMP 6

SAVE 6 BTM -2

Vehicle Zen +7 (se suma a la hora de hacer maniobras imposibles con un vehículo), Pilotar Rotor +6, Pilotar Vectored Thrust +5, Rotor tech +4, Vectored Thrust Tech +5, Basic Tech +6, Streetwise +4, Handgun +3, Brawling +5, Meele Weapons +3.

CYBER: Plugs, Vehicle Link, Optishields (ver *Chromebook*)

PERSONALIDAD: Este tipo esta como una cabra. Hace cosas con un helicóptero que no creerías ni aunque las vieras. Y guarda un celoso secreto profesional. Nunca revela nada acerca de los que le contratan. Aunque siempre hay una primera vez...

EQUIPO: Vive en un taller en la zona del puerto que antes era una nave industrial. El techo es un entramado de railes y cadenas de donde cuelgan vehículos en reparación o trozos de chatarra de varias toneladas. Y todo lleno de palancas de acero, sopletes, sierras... Tiene una Dai Lung Streetmaster en la oficina que hay al fondo del taller, si puede llegar hasta allí. Ω