

DESPEGANDO CON

módulos de iniciación



CONTENIDO de ORGANOS



«Ve siempre hasta el límite, es el estilo Cyberpunk»
-JOHNNY SILVERHAND

Que una aventura sea de iniciación no implica necesariamente que el ambiente sea de hadas y duendecillos. Todos sabemos que hay una calaña de personas que no se conforman con esto y buscan emociones duras. Y quizá ellos también quieran aprender a jugar a rol, ¿no? Pues eso. La aventura para novatos de este número se dirige a aquellos androides que sueñan con ovejas eléctricas. Si en el anterior número buscábamos Indianas, ahora hacen falta Blade runners. ¿Será esto una fijación oculta por Harrison Ford?

■Eduard García

SINOPSIS

Coliradge un traficante de nivel medio de la zona de combate de Night City, contrata a los jugadores para que lleven un furgón refrigerante hasta un almacén del puerto. Los problemas empiezan cuando éstos y un inspector de policía corrupto se enteran de que el camión contiene un cargamento de órganos listos para ser entregados de forma bastante ilegal.

Jugaremos con los temas clásicos del asunto:

- 1- Contratación de los jugadores.
- 2-Viajecito hasta el almacén.
- 3-El control policial de turno.
- 4-Entrega de la mercancía.
- 5-Irrupción de los chicos de azul.
- 6-El soborno de turno.
- 7-El final, que dependiendo de la actuación de los Pj's. puede ser normal, malo o peor.

EL REPARTO ESTELAR

1.- Coliradge: El Chico malo

Coliradge es un tipo negro de mediana edad, unos 40 años, calvo y regordete. Viste ropa cara de Armani llevándola con un mal gusto y falta de garbo preocupante. Ha centrado su actividad en un bar de la zona de combate llamado Tabú, muy conocido por dar cabida a varias bandas de rastafaris. En el Coliradge es el rey. Cuando los Pj's vean al gordo sentado en el fondo del local, en su butacón, les llamará la atención su apatía. Junto a él está Boca su segundo. En el momento que hablen con él no les hará ni caso, sólo Boca se dirigirá a Coliradge abiertamente. Este le explicará el asunto que los a reuniendo en voz alta y Boca se lo repetirá a los Pj's como un memo.

NOTAS DE INTERPRETACIÓN

Coliradge es un tipo que vive asqueado en una nube de color rosa. No se puede tontear con él, es duro y no dudará un segundo en demostrarlo. Su principal problema es su falta de motivación, esta circunstancia la ha

solucionado con un intensificador anímico (un aparato al que está conectado que le permite generar modelos de estado anímico).

Dentro de la partida, el Dj lo tiene que presentar como al malo que no se puede tocar. Sería bueno que Coliradge diera una lección de poder puteando a algún Pnj del bar (introducir a algún tipo que le deba pasta).

FRASE

- Bueno chicos, creo que me he explicado claramente. Ahora a trabajar. Oh!, Boca creo que me siento ligeramente deprimido - acto seguido manipula el teclado de su potenciador anímico y adquiere esa pequeña depresión.

2.- Boca: El chico tonto

Es el segundo de Coliradge. Como ya hemos dicho es el único que puede hablar directamente con él. Es un fanfarrón que vive acomodado en su posición. Es insoportable, ya que por alguna razón le tiene pánico a Coliradge, y nunca hará nada contra su jefe.

Boca es un tipo bastante joven, unos 20 años, de estatura alta, cachas y con una melena rebosante de rastas. No está ciberimplantado y canta a la legua que también es Fixer. Lo que más llama la atención del chaval es su obsesión por llamar por telefonía móvil para controlar todos sus asuntos.

NOTAS DE INTERPRETACIÓN

Boca debe de ser el típico mandado. Siempre creará que tiene un papel decisivo en todo lo que haga. Tratará a los personajes con cierto desprecio. El Dj se tiene que encargar de que asquee a los jugadores desde el principio.

Si los Pj's se lo montan bien pueden usarlo como fuente de información. Tirada de dificultad 15 por percepción humana para ver de que pie cojea.

FRASE

- Vamos chicos ya deberíais saber que no se puede trabajar para el Sr. Coliradge a tiempo parcial.

3.- Edgar Smith: El Chico malísimo

Mr. Smith es un policía corrupto. Metro setenta, muy dejado (mal vestido y despeinado) y alcohólico. Su grado es el de inspector. Tiene montado un grupo de compañeros, también policías, con el que extorsiona a pe-

queños delincuentes y camellos.

Smith será quien lle el asunto cuando se entere de que Coliradge está realizando una pequeña operación sin su permiso.

NOTAS DE INTERPRETACIÓN

Smith está siempre asqueado. En algún momento de su vida cometió un fallo y desde entonces todo le ha salido mal. Siempre va algo bebido y tiende a buscar las soluciones a sus problemas utilizando su autoridad. Como hasta ahora le ha salido bien parece ser su actitud hacia todo. Todo esto se reduce a interpretar un Harry el Suido alcohólico y guarro.



CUANDO LA NOCHE CAE

FRASE

- Chico, tenemos un problema- larga pausa- pero seguro que hallamos una solución que nos beneficie mutuamente ¿no?

4.- Los Extras

Como mano de obra "fija" Coliradge cuenta con una veintena de pandilleros rastafaris. Todos serán personajes noveles sin habilidades que superen un valor de 5, con pocos ciberimplantes y armas cortas y blancas.

Los "compañeros" de Smith son cinco policías. Estos son mas curtidos y han recibido adiestramiento. Sus habilidades pueden llegar a 6 e incluso a 7. Tampoco llevaran muchos ciberimplantes. Estos cuentan con la ventajilla de poder llamar a la comisaría más próxima diciendo que se ha cometido un crimen o algo por el estilo, con lo cual se puede llenar la escena con más chicos de azul.

Estos son los personajes de la historia. Las fichas las dejaremos a discreción del Dj, nadie mejor que tu para conocer las posibilidades de tus jugadores.

ESCENA 1 LA CONTRATACIÓN

Los jugadores han sido llamados por uno de sus contactos en la ciudad. Este les dice que un tipo importante necesita de unos chicos para realizar un trabajo sin importancia: llevarle un camión hasta un muelle. El contacto les vende la historia de que es una forma fácil de ganar 3.000 pavos por cabeza. Además deben de empezar a darse a conocer en la ciudad y si lo hacen bien, Coliradge (el tipo en cuestión) quizá encuentre algo más para ellos. De hecho ya les a concertado una entrevista y todo por un misero 10 % de los beneficios.

Si los jugadores aceptan, como es de esperar, irán a un bar de la zona de combate llamado *El Tabú*. Allí hablarán con Coliradge que les explicará a grandes trazos el asunto, con Boca como intermediario. Les dará un par de días para pensárselo llenándoles la cabeza de buenos rollos y buenas intenciones. Eso sí, dejará bien claro que la mercancía es algo personal y que no le gustan tres cosas:

-Los fisgones.

-Las preguntas.

-La policía.

Dicho esto, con lo que no perderá más de 10 minutos, les dará puerta de una manera amigable pero firme. Después de esto, los jugadores dispondrán de un día entero para buscar información de sus nuevos amigos (si no son tontos). Si se lo trabajan podrán recibir las siguientes pistas, ya sea mediante contactos o pagando a informadores:

- Coliradge es tipo peligroso. Maneja el tráfico de drogas de la zona (V).

- Coliradge es el segundo de un hampón que quiere controlar Night City desde la sombra (F).

- Boca es el verdadero jefe de la banda (F).

- Coliradge se dedica al tráfico de armas (F).

- Coliradge se dedica al tráfico de órganos (V).

- La policía tiene una red de vigilancia constante entorno a Boca (F).

- Coliradge debe dinero a la mafia italiana de N.C. y esta es fácil que intercepte parte de sus operaciones (F).

- Cierta policía, un tal Smith, sigue de cerca los pasos de Coliradge (V).

- La banda de Coliradge es muy grande (F).

- Coliradge esta medio loco desde que murió su familia en un accidente (F).

Se puede alargar la lista a gusto del consumidor. Pero todas las pistas se deben de pintar como si fueran verdaderas.

Si los personajes aceptan pasamos a la escena 2. Si no aceptan, Coliradge que no acepta una negativa, chantajeará a uno de los jugadores y pasamos a la escena 2.

ESCENA 2 DE VIAJE POR LA CIUDAD

Si han aceptado Boca, pues no verán a Coliradge, les esperará en la parte trasera del *Tabú*. Les dará las llaves de un camión y un papel con la dirección de un muelle. Les dirá que les esperan a las tres de la mañana allí. Sólo deben entregar el camión y hacerle una llamada a él.

- Muchachos, no olvidéis que el Sr. Coliradge confía en vosotros. No le decepcionéis.-

A estas alturas los jugadores habrán decido la actitud

que tomarán ante el asunto. Si desean curiosear el cargamento deberán hacer una tirada dificultad 20 para poder abrir el compartimiento de carga del camión sin que luego se note que lo han hecho.

Si deciden llevar el camión a la policía, les recibirá Smith y se la jugará confiscando el camión y luego los encarcelará argumentando que los ha enganchado en un control policial gracias a un chivatizo. Si tienen mala suerte Smith verá dinero fácil, venderá el camión y la mercancía intentando luego acabar con los jugadores.

Si deciden vender la mercancía por su cuenta Coliradge se mosqueará y pondrá detrás de los jugadores a toda su gente, cayendo primero los contactos que los pusieron en contacto con él, etc.

ESCENA 3 EL CONTROL

Si han decidido llevar el camión hasta el almacén los problemas empezarán poco antes de llegar a su destino. Un coche patrulla bloquea la calle y un policía les da el alto. El poli les pide la documentación (aquí dependerá si tus Pj's son previosores) y les harán bajar del camión. Esta escena los mantendrá un rato ocupados hasta que lleguen Smith con sus chicos y anuncien que ellos serán los encargados del caso. Smith los llevará a un lado y les convencerá de que les dejen vía libre para ver si pueden pillar a los peces gordos (si los polis han descubierto algo) usando a los correos como cebo.

De todas formas los policías normales no quedarán muy convencidos de la historia y decidirán seguir al camión por su cuenta, lo que dará como resultado la escena número 5.

Una vez tranquilo, Smith explicará su visión del asunto a los jugadores. Básicamente es esta. Si él no se lleva por lo menos un tercio de su sueldo los encarcela. Dependiendo del estado de ánimo de los jugadores, les podría obligar a vender el camión para él, sobre todo si hay algún jugador fixer (tirada dificultad 15 de moverse en la calle, para hacer buen negocio y una aceptación unánime de las consecuencias).

Llegados a un acuerdo, pasamos a la escena 4.



© COPYRIGHT KAOTIC

ESCENA 4 LA ENTREGA

Los jugadores a estas alturas se deben de sentir como títeres. Ya deben de tener sus partes bastante hinchadas. Ahora llega la gota que colma el vaso.

Los Pj's llegan al puerto una media hora más tarde de lo establecido. Boca ya ha llamado a los tipos que tienen que recibir la mercancía y estos los reciben muy quisquillosos. Aquí hay varias opciones.

A- Los jugadores sacan una tirada de persuasión y labia dificultad 20 y convence a la concurrencia de que aquí no ha pasado nada siguiendo el bolo vigilados por Smith.

B- Fallan la tirada siguiendo el rollo muy frío y recibiendo tiros de toda la peña cuando aparecen los chicos de azul.

C- Pifian la tirada y comienzan los tiros ya, apareciendo los chicos de azul y los de Smith.

Si no se da el caso C el intercambio se hace con más o menos tensión.

ESCENA 5 LA ENSALADA DE TIROS

Cuando los jugadores están a punto de llamar a Boca (o a Smith), para comunicar que todo ha ido según los planes, aparecen los olvidados chicos de azul. Al contrario que de costumbre, demuestran algo de efectividad. Cuatro coches patrulla y un par de furgones rompen la escena con un caos de sirenas y luces.

En esta escena el Dj debe de tener sumo cuidado, para que esto no parezca ni un paseo ni un infierno. Si los Pj's no han pifiado la tirada de persuasión, la peña que recibe la mercancía se parapetará junto a ellos ayudándoles. Procura que alguno de los jugadores salga herido y sea un lastre de los otros.

La policía puede resultar herida, pero no muerta. A ningún jugador le gusta que se le persiga por asesinar a un poli.

ESCENA 6 ¿EL FINAL FELIZ? ¿O DONDE?

Esta escena la debes de tomar por los pelos y muy bien. Debes de sopesar si vas a usar este módulo como el inicio de una campaña, como una partida suelta o quizá sólo un episodio independiente dentro de una que ya estés haciendo.

La idea del módulo es que sea un inicio de campaña, una especie de toma de contacto con la zona de combate. Si te lo tomas así, todo debe de quedar muy entre brumas. Que sean tus jugadores los que elijan cómo va a terminar. Quizá deseen descubrir a Smith y limpiar su nombre ante Coliradge. Tal vez solo quieran salir

vivos y cambiar de aires. En el control la poli les ha identificado y una buena continuación podría ser cambiar de identidades y los problemas que ello comporta. Quien sabe si los Pj's solo los nuevos empleados de Smith.

-Si es un episodio independiente dentro de tu campaña seguro que los Pj's desean aclarar lo ocurrido con sus contactos habituales.

-En todo caso ponle algo de imaginación al asunto. Lo que es seguro que puede ser punto de partida para nuevas para nuevas historias.

APÉNDICE PRIMERO ZONAS DE COMBATE

En el libro de reglas, hace constantemente referencia a algo que se llama Zona de Combate. Gran parte de tu éxito como Dj es la forma que le des a esta zona de combate. El nombre nos sugiere mucho una visión de tiros y matanzas a lo Rambo. Nada más fuera de lugar. La Zona de Combate es un lugar que se caracteriza por la falta de presencia de la ley. En ella todo puede pasar, tráfico de drogas, robos, asesinatos aislados, etc. Haz patente la presencia de bandas callejeras, mercenarios que campan a sus anchas, descríbelo como un lugar de negocios turbios, y realiza una mezcla exagerada de etnias. Junto a ese negro pordio-sero hay un ejecutivo japonés buscando emociones, un punky definiendo a una anciana de un atraco porque quizás le recuerde a su madre. De repente un AV-4 del Trauma Team desciende con toda su artillería a punto para rescatar a un cliente que se desangra de un navajazo. Un grupo de niños hace una demostración de Break Dance en medio de la calle con un "loro" a todo trapo. La escena la interrumpe una persecución de coches que casi atropella a los transeúntes. En fin, seguro que entiendes lo que te digo.

APÉNDICE SEGUNDO QUIERO METAL

Soy el primero en reconocer que lo que más atrae de Ciberpunk son los ciberimplantes. Pero recuerda que su gracia está en su escasez. Pero, ¿qué hago si mis Pj's se modifican a la que les llueve algo de pasta?

Sencillo. Mis consejos:

- Multiplica por 4 el precio de lo cyber.

- Multiplica por 2 el coste la pérdida de humanidad.

- Haz que cueste mucho encontrar clínicas seguras para implantarse cualquier cosa.

- Cobra las operaciones además de los implantes, joder incluso la hos-

pitalización.

- Crea la opción de conseguir implantes personalizados. El precio se volverá a doblar. La hospitalización y las operaciones también. En cambio la pérdida de humanidad será la que marca el libro.

- Si después de esto los personajes no cambian de actitud que les haga una visita el Psichoescuadrón cuando su humanidad baje de 40.

DESPEDIDA Y CIERRE

Espero que disfrutes de este módulo. Pero recuerda que esto es una ayuda y si quieres hacer cambios que encajen mejor con tu forma de jugar o tu campaña eres libre y tienes todo el derecho del mundo. Mi última recomendación es que recuerdes que ciberpunk es estilo, si tú no lo das, tus partidas no lo tendrán. Si tú no disfrutas del mundo que retratas, tus jugadores tampoco disfrutarán y que al fin y al cabo cada partida es una historia que cuenta las vidas de tus jugadores, por lo tanto haz que cada partida sea un relato.

Que os aproveche...