

Una dulce mirada

Por César Viteri Ramírez



"Una dulce mirada" es una aventura de Cyberpunk para dos o tres jugadores acostumbrados a moverse en la calle y a escarbar en la basura, preferiblemente al menos un arreglador y un mercenario. Un netrunner podría resultar útil, pero no es imprescindible.

Contenido

- [Un encargo de lo más extraño](#)
- [Unos increíbles ojos verdes](#)
- [Me gustan tus ojos](#)
- [Jugando a Sam Spade](#)
- [Una muerte ante la cámara](#)
- [Cintas, cintas, cintas](#)
- [Un triste y sucio hotel](#)
- [Cerrando el caso](#)
- [Siempre un poco más lejos](#)
- [Reparto](#)

Un encargo de lo más extraño

Los PJs reciben una llamada de un arreglador en su cuchitril habitual. Es un tipo llamado Roy al que los PJs conocen de vista. Un trajeado le ha pedido que contrate un equipo para llevar a cabo un encargo y ha pensado en vosotros. El encargo está bien pagado, no parece peligroso y son asuntos personales, no corporativos. Si los PJs están interesados les ofrece reunirse con ellos a las once en el Atlantis.

El Atlantis es un club de moda, frecuentado por mercenarios en la cresta, arregladores fríos como el hielo y rockeros exitosos. El portero, un negro gigantesco enfundado en cuero llamado Lindon, decide quien está dentro y quien es sólo un mierdecilla con pretensiones.

Hace falta pasar una tirada de Vestuario y Estilo a DIF 18, para no ser detenido e interpelado por Lindon. En ese caso hay que derrotarle en un Enfrentamiento (ver pag. 55) para entrar. El tiene FRI 8 y REP 5. Si vence no permitirá el acceso al club al PJ en cuestión. Cualquier intento de agresión será respondido como se merece, con ayuda de otros dos porteros si hace falta. Unos 20 ed y un poco de diplomacia bastarán para hacerle cambiar de opinión. Todos los clientes deben dejar las armas de tamaño superior a una pistola media en taquilla.

El interior del Atlantis esta recubierto de espejos colocados en diversos ángulos, de forma que parece haber clientes y mesas en todas partes, incluso en el techo y las paredes. Unos impresionantes efectos de iluminación y unos maniquíes colocados en lugares estratégicos ayudan a reforzar la ilusión. Roy os espera ya sentado junto a un caballero corpulento vestido con un traje de excelente corte. Si alguno de los PJs se ha quedado fuera, Roy puede ir y hacerle pasar, pero causará una pobre impresión.

Unas cuantas tiradas para tus jugadores:

- **Vestuario y Estilo DIF 20:** El traje del tipo es un original de Ann Calvin de pura lana, unos 20.000 pavos en Ashcroft & Hammersmith.
- **Advertir/Notar DIF 15:** Su alfiler de corbata tiene un chip integrado. Si además se supera una tirada de Cultura General DIF 20 se descubre que es de platino; sólo se proporcionan a los ejecutivos importantes y sirve como placa de identificación. Percepción Humana DIF 17: Delgado tiene una expresión sincera. Tiene aspecto de estar muy preocupado.
- **Conocimiento de la Calle DIF 15 o Moverse en la calle DIF 10:** Roy es un arreglador que acaba de hacer dos negocios importantes con éxito; si logra que este salga bien empezará a contar en la jerarquía de la calle.

Con unas copas en la mesa, Roy entrará en materia. El señor Delgado es el director de ventas de Petrochem para la Costa Oeste de la división química, y precisa de los servicios de unos investigadores competentes. Con voz profunda y ronca empezará a contarles su historia.

Unos increíbles ojos verdes

El tiene una hija llamada Coral. En la mesa aparece la holoimagen de una chica con un largo pelo rubio y unos increíbles ojos verdes, profundos como mares, hipnóticos como el Cristal Azul. Es una chica hermosa de verdad. Estudió bellas artes en la Universidad de Night City. Parece que será un pintora de éxito; ya ha expuesto dos veces en galerías de la zona oeste y sus obras son muy cotizadas por los ciberpunkies más vanguardistas.

Sin embargo, Coral frecuenta a veces ambientes poco recomendables. Para inspirarse le gustaba ir a clubes al borde de la Zona de Combate. Su favorito era uno llamado "La Cúpula del Placer". Una noche, hace dos semanas, cuando salía de allí con un amigo, fue secuestrada por dos desconocidos. Su compañero fue herido gravemente por uno de ellos, que le destrozó el costado con sus garras. Todavía convalece en el hospital.

Aunque él esperaba que le pidieran un rescate, no lo hicieron. Ella no tardó en aparecer; la policía la encontró dos días después en un almacén de Charter Hill, cerca de la bahía. Le habían quitado sus ojos. Quirúrgicamente.

Ella sufrió un trauma terrible. No podía comer ni hablar y tenía ataques de histeria. El señor Delgado lo intentó todo. El fin de semana pasado la llevó a una clínica de Seattle y le compró

unos Bausch & Lomb 2035, pero ella tuvo una fuerte reacción de rechazo, que le provocó un empeoramiento en su estado de depresión. Ahora se encuentra bajo el cuidado de un terapeuta en una clínica privada de Night City.

El encargo es sencillo: el señor Delgado quiere que encontréis sus ojos.

El señor Delgado ofrece 3000 pavos por persona más gastos (un 10% de los cuales se embolsará Roy, 20% si no le han causado buena impresión). Si se regatea puede subir hasta 5000; el portavoz de los PJs y Delgado tiran Persuasión; si se le supera en al menos un punto subirá 500; por cada tres puntos adicionales sube otros 500. El porcentaje de Roy no es negociable (y si se ponen bordes sube un 5% más). Recuérdese que al señor Delgado no le importa lo que ocurra con los secuestradores, sólo quiere que recuperen los ojos de su hija.

Me gustan tus ojos

Lo que ha ocurrido es lo siguiente:

Un médico especialista en estética e implantes, el doctor Waddle, dirige una red de adquisición de órganos. El buen doctor tiene una clínica privada en la Torre Parkview (un poco al oeste del Plaza, en la calle 14) donde trata a los ricos y famosos que necesitan un aspecto incisivo (estrellas en decadencia, ejecutivos con vistas al ascenso, políticos que deben afrontar una campaña). El doctor ofrece partes de calidad suprema, ojos sin igual, piel, cabello, órganos, miembros... Todos los clientes que optan por usar este catálogo deben guardar la más absoluta discreción.

El doctor dirige la operación ayudado por su segundo, el doctor Hosukame. Un arreglador, Stetson, es el que les consigue las partes necesarias. El tiene repartidos diversos oteadores por los clubes de gente guapa y las zonas de moda. Estos toman imágenes con sus ciberópticos de los posibles candidatos, Stetson selecciona las víctimas y envía a sus mercenarios para la recogida. La víctima es llevada a un almacén de Charter Hill (la zona entre las calles 22 y 18 cercana al puerto), donde el doctor Hosukame le extrae las partes deseadas en un quirófano de campaña portátil. Los restos son arrojados en el puerto o en algún callejón.

Los oteadores no saben que trabajan para la red. Son cazatalentos que creen que Stetson es un agente de una cadena de televisión llamado "Styles". Sólo uno, Frank Weiler, ha empezado a sospechar algo.

Los cazatalentos del siglo XXI son un tanto diferentes de los actuales; los ciberópticos con video han supuesto ligero cambio de estilo en la profesión. Un cazatalentos es habitualmente una persona agradable, familiarizada con la vida nocturna de la ciudad, que deambula por los bares buscando personas atractivas. Cuando encuentra a alguien que considera interesante, entabla conversación y graba un corto segmento en video. Las cintas así obtenidas se muestran a los agentes de las cadenas (NN54, DMS..) y estos compran las que les interesan. Aproximadamente el 70% de las estrellas de la danza cerebral fueron descubiertas de esta manera.

Stetson y los mercenarios no tratan más que con Hosukame, al que creen el jefe. Stetson sospecha que sólo es el hombre de paja de alguien, pero no puede probarlo. Nunca ha tratado con Waddle. Si algo pasara, Waddle sacrificaría a Hosukame, quedando totalmente limpio.

La clave para encontrar los ojos de Coral es descubrir la estructura de la red y llegar a los

archivos de la clínica, donde en un fichero secreto se hallan los destinatarios de los trasplantes, claro que para eso hay que empezar por abajo.

Jugando a Sam Spade

Los PJs tienen varias pistas que detallaremos ahora. Si tus jugadores no son del tipo investigador, puedes intercalar algún encuentro para hacerles esta parte más llevadera; recuerda que hay una estupenda tabla de encuentros aleatorios en el libro de reglas.

Las posibles opciones de investigación son:

- **Entrevistar a Coral:** Sólo puede hacerse vía teleconferencia y por un corto espacio de tiempo. No puede aportar mucho salvo un testimonio desgarrado de su situación. Ideal si alguno de tus PJs tiene algo de fibra sensible. El único detalle de cierta importancia era que había dos secuestradores, uno violento y otro muy frío. La mantuvieron drogada casi todo el tiempo.
- **Entrevistar a su amigo:** Se llama Angelo Lecci y está internado en el Night City Memorial Hospital. No corre peligro aunque sufrió una buena herida. Es un tipo snob y engreído, y un músico de talento. Todo lo que puede aportar es una breve descripción de los agresores: uno era un tipo bajo con una cresta mohicana violeta y ojos azul lejíja, que fue el que le hirió con sus garras, y el otro un negro alto con una pistola de dardos. Si un arreglador o un mercenario dedican un par de horas y unos pavos a indagar por los ambientes profesionales obtendrán lo siguiente: El bajo es Drew y el alto Sullivan, su jefe habitual se llama Stetson y los dos son profesionales aunque están peligrosamente cerca del límite. Todos ellos tienen fichas policiales, y unos pavos extras en las manos adecuadas permiten encontrar sus fotos.
- **Investigar al señor Delgado:** Hay muchos jugadores con una paranoia tal que son incapaces de creer que un encargo sea lo que parece, en particular aquellos que han jugado módulos donde el padre no es el padre y la hija no es la hija....Sin embargo este no es el caso. Todo lo que Delgado ha dicho es cierto, y además quiere mucho a su hija. De todas maneras, ahí van algunos datos:

Su esposa murió hace cinco años en un accidente de coche (auténtico). Tiene una situación económica envidiable. Su único enemigo es el director de Publicidad de su división, un tipo llamado Uwe Loorhies. No tiene nada que ver con este asunto, pero es una pista falsa estupenda.

- **Investigar a Coral:** La chica no tenía enemigos, aunque sí cierta cantidad de envidiosos en la universidad. No tiene novio y su ex-amantes no son muchos y tienen buenas coartadas. No estaba liada con bandas y las únicas drogas que tomaba eran excitantes suaves y alucinógenos. No tenía deudas; su padre le pasaba mensualmente un jugosa asignación y le pagaba un apartamento en la zona más artística y bohemia, WestCity Gardens.
- **El apartamento de Coral:** La seguridad no es nada del otro jueves (Abrir Cerraduras DIF 13 para la cerradura y Seguridad Electrónica DIF 12 para la alarma) No hay nada interesante salvo unos cuantos cuadros firmados por ella (muy valiosos por otra parte). En un cajón con doble fondo (Advertir/Notar DIF 20 si se registra la casa) aparecen 20000 pavos en metálico. Es lo que le pagó Johnny Silverhand por uno de sus cuadros, pero tus jugadores no lo saben y pueden devanarse la cabeza pensando en extorsiones u otros negocios turbios. Si se los llevan, tendrán unos cuantos problemas en cuanto Coral se recupere, porque le pedirá a su papá que mande 8 mercenarios a buscar el

dinero (y el pellejo del ladrón). Confiemos en la honradez de los PJs.

- **El almacén donde fue encontrada Coral:** Nada salvo sangre seca, basura, jeringuillas, ratas grandes...y quizás un par de macarras con ganas de bronca para que los mercenarios hagan algo de precalentamiento.
- **La Cúpula del Placer:** Este sitio está al borde mismo de la Zona de Combate, y es uno de los sitios más de moda este mes. Es una cúpula de material plástico ultrarresistente soportada por un sistema de aire caliente, a la que se entra por una compuerta doble; no abren antes de las doce y hasta las dos no hay ambiente. En el centro hay un cuadrilátero donde se organizan peleas, varias barras en el perímetro y al fondo un escenario donde toca una banda a máximo volumen (el grupo de esa noche se llama Arcángeles de Silicio). El ambiente en general es de gente guapa y con pasta, aunque la zona más cercana al escenario está atestada de pandilleros. Tienen un pacto con los dueños y no montan broncas.

Si empiezan a preguntar a la gente, no sacarán mucho en claro. Hay algunos amigos de Coral, pero nadie sabe quién la secuestró o porque lo hizo. Alguno comenta que no es la primera vez que pasa una cosa así: otras dos chicas también fueron secuestradas y mutiladas hace poco. Si se investigan los archivos policiales se verifica que hay unos quince casos similares en el último año.

Lo que si harán es atraer la atención de Frank Weiler. Frank es un cazatalentos, uno de los involuntarios oteadores de Stetson (a quien el conoce como "Styles"). Es un chico inteligente y ha empezado a notar pequeñas incoherencias en la historia de Stetson; además, ha investigado un poco y se ha dado cuenta de que el vendió imágenes a Stetson de las tres chicas que fueron secuestradas y mutiladas. Al ver a los PJs investigando decide intentar comprobar sus sospechas, pasa a la acción y contacta con ellos.

Frank explicará someramente quién es y cuál es su ocupación. También dirá que sabe lo que están buscando y que puede ayudarles. Sin embargo aún tiene que hacer unas comprobaciones, así que pide a los PJs un teléfono de contacto y promete llamar. Por más que los PJs insistan no dirá mucho, sólo que cree conocer a alguien que puede estar relacionado con los secuestros.

Una muerte ante la cámara

Weiler va a ver a Stetson en cuanto abandona a los PJs. Habla con él y le hace unas cuantas preguntas. Suficientes para confirmarle que no es un agente de un estudio y para levantar las sospechas de Stetson. Este ordena a Drew que le siga discretamente y le impida que ponga en peligro la operación. Weiler va a su casa (situada en la zona oeste) y deja entre sus cintas una con su entrevista con Stetson, que ha grabado íntegramente. Luego llama a los PJs para que se reúnan con él en el Atlantis dentro de diez minutos. Se ha dado cuenta de que Drew le sigue y está nervioso. En la conversación debes dejar caer que está en su casa (...sí, estoy en mi casa. Llegaré en diez minutos...dense prisa....)

Cruzar la ciudad desde el sur hasta el Atlantis a las tantas de la noche en diez minutos es una empresa para valientes. Hazles sudar un poco y usa tu retorcida imaginación y sentido del suspense. Tropezarse con unos miembros de los Inquisidores a la caza de herejes, guardias de seguridad suspicaces en la estación de monorraíl o unas motos tentadoramente aparcadas (con sus dueños nómadas a corta distancia) son algunas de las posibilidades que un DJ cruel puede desarrollar para lograr la máxima tensión.

Pese a todo, nunca llegarán a tiempo, porque lamentablemente Drew ha interceptado la llamada de Weiler con un escáner implantado en su ciberaudio. Frank no llegará. Si tus PJs se cansan de esperar y deciden ir a su casa (conseguir la dirección no es difícil, sólo hay que preguntar a alguien mínimamente conectado o usar un DataTerm y hacer una tirada de Buscar Libros DIF 15) le encontrarán agonizando en la moqueta. Weiler tiene el abdomen destrozado y los intestinos brillan entre sus dedos. Alcanza a susurrar: "Styles...mis cintas...Styles" y expira (Nota para DJs realistas: No es que lleve media hora muriéndose, sino que Drew se ha entretenido torturándolo e interrogándolo).

En un monitor Hitachi aparece una imagen de la habitación. Frank consiguió accionar una cámara oculta en una esquina del techo antes de que Drew le matara. La tortura y muerte de Frank están grabadas en uno de sus videos. Su asesino es un hombre bajo con cresta violeta, garras implantadas y ojos de locura. ¿Empiezan tus PJs a atar cabos?

Cintas, cintas, cintas

La casa parece un templo consagrado al video. Weiler tiene un enorme videomuro, mesas de edición, un equipo de música de primera y un cómodo butacón de cuero. Hay centenares de películas clásicas en todos los formatos imaginables, pues Weiler tiene desde arcaicos proyectores de super ocho y videos Betamax hasta una modernísima holovisión. Algunas piezas de su equipo tienen casi valor arqueológico, mientras que otras son dignas de los estudios de NN54. Ni que decir que en su casa pueden ser sintonizados casi doscientos canales.

Lo que no hay son cintas de gente. Una tirada de Advertir/Notar DIF 20 descubre un muro falso que al deslizarse deja ver varios estantes de microcintas de video, cuidadosamente etiquetadas y fechadas. Cada una dura unos veinte minutos y contiene entrevistas a tres o cuatro personas, cuyos nombres aparecen en la etiqueta. Una búsqueda diligente permite encontrar la cinta de Coral Delgado, fechada hace unas tres semanas.

Una tirada de Advertir/Notar DIF 17 permite darse cuenta de que hay una cinta sin etiqueta, y sólo una. Es la cinta donde Weiler grabó su última entrevista con Stetson. Por supuesto él le llama todo el rato "Styles". Si ya tenían una foto, le reconocerán inmediatamente. En caso contrario, una búsqueda diligente o una tirada de Moverse en la Calle DIF 20 (o Conocimiento de la Calle DIF 25) permiten identificar a Stetson.

En el sistema telefónico EBM Homestation (que integra fax, videoteléfono con dos líneas, contestador y un pequeño ordenador con funciones de agenda, fichero y telecompra, 1300 ed. en las mejores tiendas), tras sobrepasar la contraseña numérica con una tirada de Seguridad Electrónica DIF 15, se puede acceder a un listado de teléfonos que incluye el de "Styles".

El número corresponde a un hotel de la zona este, que es el lugar donde Stetson suele llevar a cabo sus negocios (si no descubren el teléfono también puede averiguarse esto untando un poco a algún arreglador). Al hablar con el encargado -tras motivarle debidamente- se descubrirá que Stetson ha pagado su último mes y se ha largado hace unas horas. El sólo lo conoce como "Styles". Identificará a Drew y Sullivan si se le da la descripción o se le enseñan fotos.

Un triste y sucio hotel

Stetson, viendo que están tras su pista, ha decidido enterrarse una temporada hasta que las cosas se calmen. Para ello ha decidido esconderse en un hotel abandonado de la Zona de Combate, el Hotel Savoy. Ha contratado a seis matones de una pandilla local, los Locos Metálicos, para protegerse, y ha mandado a Sullivan y Drew a encargarse del problema liquidando a todos los PJs.

Sullivan es un tipo frío e intelectual que sobrepasó el límite hace tiempo. Está totalmente cableado por dentro, hasta tal punto que es casi un ordenador. Su psicosis no es la habitual, sino que es algo más sutil. Es un asesino, pero tiene obsesión con el orden y la perfección. Su política es no arriesgarse y acabar sus trabajos de forma eficiente. Tiene inclinación por las armas exóticas.

Drew en cambio es el clásico cibersicópata homicida, aunque retiene algo de control. Siempre peleará cuerpo a cuerpo, especialmente con sus garras. Es brutal y no muy listo, aunque posee cierta astucia animal. Es adicto a una droga llamada Eskoria, que potencia los reflejos de forma asombrosa.

Ambos tenderán una emboscada a los jugadores. Drew se mostrará ante ellos en una multitud. Cuando vea que le siguen empezará a correr protegiéndose con la gente para evitar que le disparen, atrayéndoles hacia un edificio derruido... donde les espera Sullivan emboscado, con un rifle lanzarredes y un fusil de microondas militar. En ese momento Drew se dará la vuelta y se lanzará sobre los PJs. Cuidado con este encuentro, porque Drew y Sullivan pueden acabar fácilmente con un grupo poco preparado.

Si los PJs consiguen salir de esta, al menos uno de los dos asesinos debe vivir lo suficiente como para poder sacarle la dirección del escondrijo de Stetson (aunque también podrían encontrarlo con una laaarga investigación).

El asalto al hotel debería ser planeado con cuidado. Es un edificio de cinco pisos en bastante mal estado por fuera pero bastante pasable por dentro. Hay corriente eléctrica gracias a un empalme ilegal que hay en el tejado. El neón apagado cuelga como un cadáver de la fachada. Los seis pandilleros, armados con escopetas, están repartidos de la siguiente manera: dos vigilan a Stetson en una habitación del tercer piso, dos vigilan la entrada y dos están en el último piso, controlando la calle. El edificio tiene una escalera de incendios por detrás, pero amenaza con derrumbarse (¿unas tiraditas de Atletismo?).

Tras una buena refriega, Stetson caerá en manos de los PJs. No peleará, aunque está armado, ya que está genuinamente preocupado por su pellejo. Suplicará, ofrecerá y se arrastrará todo lo que haga falta y más para que los PJs no le maten. Delata sin dudar Hosukame y ofrece testificar contra él, revelándoles todo sobre la red de tráfico de órganos siempre y cuando le entreguen a la policía y sólo le acusen de cargos menores. También les ofrece 5000 euros por persona si cierran el trato.

¿Aceptan?

Cerrando el caso

La clínica de Waddle es un sitio aséptico y lujoso al mismo tiempo. Muebles de aleación ligera y tonos azules en la decoración refuerzan esa sensación. Waddle les recibirá sin hacerles esperar mucho. Es como un ángel exterminador, atractivo, con un rostro de corte clásico, de rey antiguo. Demostrará una total sorpresa si se le habla de tráfico de órganos, y a

menos que vengan con la policía y una orden de detención llamará a seguridad para que les echen. Si se han cargado a Stetson lo tienen crudo porque no pueden probar nada.

En caso de que se presenten de la forma correcta, llamará a Hosukame y se lo entregará, soltando un discurso estilo "he sido como un padre para ti y así me lo pagas". Hosukame se pondrá histérico, vociferando que Waddle es el culpable, que sólo es un mandado, que Waddle se lo ordenó todo...

El caso es que en su despacho aparece el quirófano de campaña utilizado en las operaciones, y en los archivos hay unas facturas de compra de órganos a diversos bancos de carne, firmadas todas por Hosukame, que resultan ser falsas. Apparently Hosukame organizó la red para quedarse con el dinero que recibía para comprar órganos legales, consiguiendo éstos gratuitamente en la calle a través de Stetson.

Hosukame es juzgado, encontrado culpable y condenado a veinte años en el bloque de máxima seguridad de la prisión del Valle de la Muerte. Stetson es condenado a cinco años por secuestro, pero se le concede la libertad condicional por su colaboración. Waddle sale libre de toda sospecha pese a las declaraciones de Hosukame. Los ojos son hallados mediante los archivos de la clínica, y recuperados. La estrella del video que los había adquirido accede a que se los cambien, y el propio doctor se los reimplanta a Coral. Ésta se recupera satisfactoriamente en unos meses.

¿Final feliz?

Siempre un poco más lejos

Stetson sale libre a la semana de ser juzgado, pero es acribillado a balazos desde un coche nada más salir a la calle. El asesino no es identificado.

Uno de los celadores de la prisión declara a un periodista que le oyó hablar por teléfono con alguien, y que habló sobre una cinta y un trato... y el doctor Hosukame.

¿Están todos los culpables pagando?

***Nota final:** Esta aventura se jugó incluida en una campaña en que los PJs eran agentes de una empresa de investigaciones privadas. El doctor Waddle quedaba libre para que pudiera reaparecer en otro módulo dispuesto a vengarse. Si prefieres darles la oportunidad a tus jugadores de que resuelvan el caso del todo, hazlo de la forma siguiente: Stetson consiguió descubrir quien era el verdadero organizador de la red, y decidió procurarse un seguro de vida filmando una reunión de Waddle y Hosukame donde quedaba bien claro quién era el jefe y quién sólo un títere. Guardó la cinta en una taquilla del aeropuerto y escondió la llave en el apartamento que compartía con otro arreglador. Tras ser detenido por los PJs, intenta chantajear a Waddle, que se ve obligado a poner pasta para que salga libre. Nada más salir, un mercenario contratado por el doctor se carga a Stetson. Pero el compañero de habitación de Stetson aparece para contratar a los PJs para que le protejan, porque ha encontrado la llave y alguien intenta matarle...*

Reparto

Frank Weiler, Cazatalentos

INT 8 FRI 6 REF 6 TEC 8 TCO 5 ATR 7 EMP 9 SUE 4 MOV 5

Habilidades relevantes: Moverse en la Calle +3, Fotografía y filmación +7, Arreglo personal +6, Vestuario y Estilo +6, Experto (video e imagen) +7, Persuasión +6, Percepción Humana +6, Bailar +2

Rasgos: Honorable, sincero, aprecia la belleza. Cabello muy negro.

Equipo y Cibernética: Ciberópticos azules Bausch & Lomb con Microvídeo y Luz tenue, Ciberaudio con micrograbadora (conectada al microvídeo) y Wearman, Tatuajes cosméticos.

Philip Delgado, Ejecutivo

INT 8 FRI 5 REF 5 TEC 6 TCO 4 ATR 7 EMP 8 SUE 7 MOV 6

Habilidades relevantes: Recursos +7, Mercado de valores +6, Persuasión +6, Experto (ventas) +7, Contabilidad +6

Rasgos: Imponente, triste, preocupado por su hija. Hablar pausado.

Equipo y Cibernética: Conectores, Zócalo para chips. Teléfono portátil NEC 9000.

Coral Delgado, Artista

INT 7 FRI 3 REF 8 TEC 9 TCO 6 ATR 10 EMP 8 (3 tras perder sus ojos) SUE 4 MOV 7

Habilidades relevantes: Liderazgo Carismático +6 (En realidad es su capacidad de inspirar emociones a través de sus cuadros), Dibujar +7, Bailar +6, Vestuario y Estilo +6, Arreglo personal +4, Seducción +4, Fotografía y filmación +6

Rasgos: Bellísima, unos ojos increíbles. Tras el secuestro, traumada y deprimida; en condiciones normales alegre y empática. Tiene un talento excepcional.

Equipo: No relevante. Nada de ciber.

Stetson (también conocido como Mr. Styles), Arreglador

INT 7 FRI 8 REF 7 TEC 4 TCO 5 ATR 6 EMP 7 SUE 6 MOV 5

Habilidades relevantes: Moverse en la Calle +6, Persuasión +6, Seducción +4, Percepción Humana +4, Experto (drogas) +3, Sigilo +3, Falsificación +4, Armas Cortas +2

Rasgos: Rasgos olvidables (se los cambió para ser poco recordable), apariencia gris, inescrupuloso y manipulador. Sólo le preocupa su pellejo.

Equipo y Cibernética: Dai Lung Streetmaster con un cargador, sobaquera, 3 dosis de Cristal Azul, 1 de Sintecoca. 30000 ed. en una cuenta.

Angelo Lecci, el amigo de Coral

Sus características son irrelevantes puesto que no puede moverse de su cama. Imagínate a un pijo de alta sociedad que estudia Bellas Artes y ya le tienes. Pon acento nasal y jura por Snoopy.

Sullivan, Mercenario

INT 7 FRI 7 REF 7 TEC 8 TCO 6 ATR 5 EMP 2 SUE 7 MOV 8

Habilidades relevantes: Sentido de Combate +6, Fusil +5, Demoliciones +5, Armas Pesadas +4, Armas Cortas +6, Atletismo +5, Experto (armas exóticas) +6, Experto (trampas) +6, Sigilo +3, Pelea +3

Rasgos: Negro, alto. Abstraído e intelectual, no deja nada al azar. En él prima el mínimo riesgo.

Equipo y Cibernética: Ciberópticos con Puntería e Infrarrojos, Potenciador Sandevistan, toda la lista de equipo neuronal, más un ordenador interno con programas de identificación de material y tecnología. Reconoce y es capaz de usar casi cualquier pieza de equipo militar. Dispone de pantalones y chaqueta de Kevlar CP14, una pistola de dardos con Biotoxina I, un fusil de microondas militar (idéntico al Techtrónica 15, sólo que se maneja con Fusil, tiene triple alcance y hace 3d6 de daño más los efectos secundarios normales) y un rifle lanzarredes (características: FUS +1 N M Atrapar 1 1 M 30mts; Lanza una red polimérica con cuatro pesos; si alcanza a alguien, debe hacer una tirada de Atletismo y otra de Proeza de Fuerza DIF 30; si las pasa no es atrapado, si falla una tardará 10-(TCO o REF, la que sea mayor) minutos en liberarse; si falla las dos está atrapado, se le considera blanco estático y tiene REF a 1/2 para iniciativa y acciones. Aunque la red es pegajosa y resistente, puede ser cortada fácilmente con un cuchillo.)

Drew, Mercenario

INT 5 FRI 10 REF 11 (mejorados con un tratamiento hormonal) **TEC 2 TCO 9** (11 con el Injerto Muscular) **ATR 4 EMP 2 SUE 6 MOV 7**

Habilidades relevantes: Sentido de Combate +6, Armas Cortas +6, Karate +6, Combate Cuerpo a Cuerpo +8, Sigilo +6, Esconderse/Evadirse +6, Atletismo +5, Advertir/Notar +4

Rasgos: Cresta violeta, bajo, ojos azul lejía. Un loco homicida que se deleita usando sus garras. Es adicto a una droga llamada Eskoria (ver características abajo).

Equipo y Cibernética: Ciberópticos con Luz Tenue, Antideslumbrante e Infrarrojos, Ciberaudio con Escucha Amplificada y un escáner para interceptar teléfonos, Potenciador Kerenzikov, Injerto Muscular, Garras en ambas manos. Dispone de un guante Black Zap (es un Taser igual al de las reglas, pero en forma de guante; si golpea o agarra a alguien le soltará una descarga además del daño normal del ataque; tiene 6 cargas) y un nunchaku. Tiene también una Militech Avenger con tres cargadores, pero no la usará excepto cuando le ataquen a demasiada distancia para poder llegar al cuerpo a cuerpo. Dos parches de Eskoria. Sólo lleva una chaqueta CP 4

Eskoria

Tipo: Estimulante; **Dificultad:** 10; **Duración:** 1d6+1 minutos; **Fuerza:** +6; **Precio:** 250 ed.;

La Eskoria es una droga poco común en las calles, consumida sólo por Mercenarios y pandilleros totalmente pirados que ya no tienen mucho que perder. La Eskoria es un potente estimulante, y proporciona un +6 a REF (sí, sí, +6) a cambio de provocarte furia psicótica (leve, sólo -6 a la dif. de la droga) y dependencia fisiológica. Con todo es un avance significativo sobre su predecesora, la infame Eskoria Ácida, que aumentaba la REF en 8 puntos, pero que provocaba degeneración mental (-2 a INT permanente) y una muerte casi segura (tirada de salvación contra muerte con un -8 cada vez que se toma). La Eskoria Ácida es notoriamente impopular y difícil de encontrar. Se administra vía parche o Bones McCoy.

***Nota:** Como habrás notado, estas drogas sobrepasan ampliamente el límite de fuerza indicado en las reglas; pero, que diablos, esto es Cyberpunk, y si es divertido puedes romper las reglas, ¿no?*

Doctor Hosukame, Tecnomédico

INT 6 FRI 5 REF 7 TEC 9 TCO 4 ATR 6 EMP 5 SUE 3 MOV 6

Habilidades relevantes: Técnica Médica +7, Persuasión +3, Sigilo +2, Man. Tanque Criogénico +4, Experto (cosmética) +6, Experto (trasplantes) +7

Rasgos: Un anodino testaferro y hombre de paja.

Equipo: No relevante.

Doctor Waddle, Tecnomédico

INT 10 FRI 9 REF 8 TEC 10 TCO 5 ATR 8 EMP 7 SUE 9 MOV 5

Habilidades relevantes: Técnica Médica +10, Persuasión +8, Vida Social +6, Vestuario y Estilo +6, Cultura General +8, Man. Tanque Criogénico +6, Experto (imagen y cosmética) +9, Experto (trasplantes) +9, Conocimiento de la Calle +4, Intimidar +2

Rasgos: Pulcro, elegante, con cara de ángel exterminador. Muy respetable. No tiene piedad ni olvida nunca. Es de los de "todo por la pasta".

Equipo y Cibernética: Conectores, Zócalo para Chips. Muy rico.

Matones sin rostro para todas las ocasiones, Mercenarios

INT 5 FRI 6 REF 8 TEC 4 TCO 7 ATR ? EMP ? SUE 2 MOV 6

Habilidades relevantes: Sentido de Combate +3, Armas Cortas +3, Combate Cuerpo a Cuerpo +3, Karate +3, Atletismo +2, Advertir/Notar +2, Moto +3

Equipo y Cibernética: No llevan mucha cibernética. Suelen usar todo tipo de armas cuerpo a cuerpo, implantadas o no. Si los PJs empiezan a tiros o les va mal, sacan sus Dai Lung Streetmaster; llevan dos cargadores. Todos los grupos tienen un jefe que lleva un Arasaka Minami 10, Subfusil +3, Liderazgo +2 y que tiene +1 en REF, TCO e INT. Los miembros de los Locos Metálicos tienen Fusil +4 y llevan escopetas Sternmeyer Stakeout 10. Todos llevan camisetas de Kevlar (CP 10) y chaquetas y pantalones de cuero duro (CP 4).

Módulo de César Viteri Ramírez .

Sir Roger Mercenario, agosto de 1999.

Webmaster: Pedro Arnal Puente, srm.webmaster@kobo.es.

<http://www.kobo.es/srm/>