

por Antonio Sanz.



Capítulo 1: Preparando la movida

En alguna aventura anterior, se deberá haber pasado a los jugadores la siguiente noticia: Los muros de las corporaciones, tan llenos de pintadas a causa de las bandas callejeras, pueden volver a ser pintados de nuevo. ¿La causa? Una banda de Netrunners, los Panteras Modernos, ha empezado a distribuir un nuevo programa: El graffiti. Con este programa, se puede hacer cualquier gráfico (realismo 5) sobre cualquier superficie de la red. Y no se borran. Esto ha provocado furor entre los demás Netrunners, ya que ¿quién

puede resistir la emoción de llegar hasta un muro de datos de Arasaka, burlar los perros guardianes, y dejar tu mensaje personal ("a la mierda con vosotros") escrito para siempre en sus narices?. Precio : 500 eb

Capítulo 2 : Un regalo muy caliente

Una noche cualquiera, un personaje de Techie o Netrunner, (o ambos), se encuentra en el Cortocircuito, buscando un trabajito. El Cortocircuito es un bar que frecuentan Techies y Netrunners para encontrar trabajo, intercambiar información, o simplemente tomar una copa con tranquilidad

El Cortocircuito está situado en el último piso del Bardican Building, un edificio ocupado por pequeñas empresas de electrónica.

Los últimos cuatro pisos pertenecen a Argus Inc., empresa perteneciente a Livewire, que también posee el Cortocircuito.

Cuando los jugadores se cansen del ambiente (demasiado tranquilo), las puertas del ascensor se abrirán, y un chaval de unos 16-17 años saldrá del mismo, tambaleándose. Dando tumbos se dirigirá a su mesa, cayendo sobre ella.

Murmurará: "Sombra... acechan". Sufrirá unos violentos espasmos, vomitará un poco de sangre, y morirá. En su mano izquierda,

fuertemente apretada, hay un "chip" de datos. En su cartera, 20 eb, la foto de una chica, una dirección y un nombre: Josh Kennigan.

Uno de los camareros recogerá el cadáver, momento en el cual se verá que tiene una gran quemadura en la nuca, donde tiene el interface. Una tirada difícil de Inteligencia + Programar reconocerá la firma de un Firestarter, pero de una forma muy peculiar: el chaval debió de desconectarse a la vez que actuaba el Firestarter, por lo que la descarga eléctrica no lo quemó en el acto.

El camarero lleva al cadáver hasta la escalera de incendios, lo deja allí y llama por teléfono. Nada más se comenta del asunto. Para los Netrunners, el nombre de Sombra puede ser conocido.

Una tirada media de Inteligencia + Callejear lo reconocerá como un Net, que tuvo suerte hace un par de años dando un par de golpes y desapareciendo después. Se rumorea que lo liquidaron cuando intentaba infiltrarse en la EBM. Si la tirada es de 20+, también permitirá averiguar otro dato: Sombra tenía una compañera, Capa, una Rocker bastante famosa. Capa actúa la noche siguiente en el Rainbow Nighths (una famosa sala de baile). Para los no Nets, la dificultad sube un grado (de media a difícil, por ejemplo). Es de esperar que los jugadores llamen al resto del grupo para contarles lo sucedido (si no lo hacen ahora, lo harán más tarde).

Prosiguiendo la investigación, pueden revisar el chip. Este presenta dos partes diferenciadas: Un Graffiti y un amasijo de datos que parecen estar codificados. Cualquiera que intente descifrar los códigos tiene ante sí una tarea muy difícil (25+ en una tirada de Inteligencia + Programar o 30+ si se hace desde la Red con un decodificador).

¿No ha soñado alguna vez tu Net-Runner con el programa perfecto; un programa con el que puedas reírte en la misma cara de las Megacorporaciones saltándote todas sus protecciones para dejar una huella indeleble de tu paso por el lugar? Ahora será tu oportunidad.

Este es un módulo de Cyberpunk para 4-6 PJ's medianamente experimentados. El grupo debe incluir un Net-Runner o alguien que pueda suplir la falta del mismo.

Durante la partida describe un ambiente sórdido y sombrío; que crean tus jugadores que en cada sombra se esconde un Solo con el único ansia de acabar con sus vidas.

Cyberpunk



Este último método, sin embargo, tomará mucho menos tiempo).

Si lo consiguen, obtendrán lo siguiente: un número seguido de una letra, y una pantalla llena de códigos binarios. Si los jugadores investigan la dirección de Josh, comprobarán que se haya en la Zona de Combate. Es más prudente ir allí de día, aunque si los jugadores insisten pueden hacerlo de noche, pero será mejor que se lleven un tanque si quieren salir vivos de allí.

Yendo de día, no habrá ningún problema si los jugadores parecen bien armados y tienen cara de mala uva. La dirección es un bloque de apartamentos semiderruido, con porquería, ratas y otras cosas que se mueven (y que, afortunadamente, no se ven).

El piso de Josh es una habitación cochambrosa con una cama, un armario y una mesa que tiene encima una Zetatech vieja y cascada. La consola en sí esta insertible (la descarga del Firestarter fundió todos los circuitos), pero aún pueden salvarse un par de chips de datos. Estos tienen los siguientes directorios: Grabaciones, Holojuegos, Instituto y direcciones. Tanto las grabaciones como las direcciones están codificadas (pero tan desastrosamente que una tirada fácil de Inteligencia + Programar permitirá saltarlos).

El archivo de Grabaciones contiene unas estimulantes escenas de la espectacular vecina de enfrente mientras se ducha (un curioso uso del Crystal Ball).

El archivo Direcciones contiene una docena de nombres y direcciones que parecen ser los amigos de Josh (son ilocalizables).

El archivo Holojuegos tiene media docena de juegos (pirateados), y el archivo Instituto una gran cantidad de aburridos deberes de escuela. Sin embargo, si alguien se lo traga entero, verá que en el último MU hay una serie de códigos (los mismos que en el chip de Josh, pero ya decodificados).

La Verdadera Historia

Sombra no fue liquidado por la EBM, ni mucho menos. Simplemente desapareció de la escena durante un tiempo para preparar el golpe de su vida: El Graffiti. Este programa, además de pintar en las paredes, es un poderosísimo programa de intrusión. Lentamente (tarda 1D6 semanas), va mimetizando los códigos del muro de datos hasta que los sintetiza. Una vez hecho esto, cualquiera con un código adecuado puede pasar por el Graffiti como si fuera una puerta abierta. Con ello se evi-

tan las defensas exteriores, y se logra una intrusión completamente silenciosa.

Además, en estos momentos, hay pintadas en todas las corporaciones de la ciudad...Sí, amigo Net, piensas lo mismo que yo. ¡Quien pillara esos códigos...!

Nadie sabía la doble función del Graffiti hasta que un aficionado, un chaval llamado Josh Kennigan tuvo el día de su vida: En un alarde de fortuna, consiguió descifrar el Graffiti y sus códigos de acceso.

Viendo solucionada su vida, Josh fue a la EBM y les contó lo que sabía, pidiendo 200.000 eb por la información. La única persona que se enteró del asunto fue Hannibal Benson ("Han", a partir de ahora), un Corporate de bajo nivel que vio la ocasión ideal para preparar unos cuantos puestos en el escalafón. Han le ofreció a Josh el oro y el moro por los códigos, pero con la condición de que el canje se haría en la Red, en la EBM. Josh, pardillo él, aceptó, y fue a la EBM.

Al entregar los códigos, Han mandó a la seguridad informática de la EBM contra él, eliminándolo. Pero, por lo que se ve, Josh no era tan tonto, porque los supuestos códigos eran unos simples holojuegos. Han está muy, muy enfadado. Quiere recuperar los códigos a toda costa, y además, no quiere testigos; de ahí que prometerá a los jugadores todo lo que quieran, apuñalándolos por la espalda más tarde.

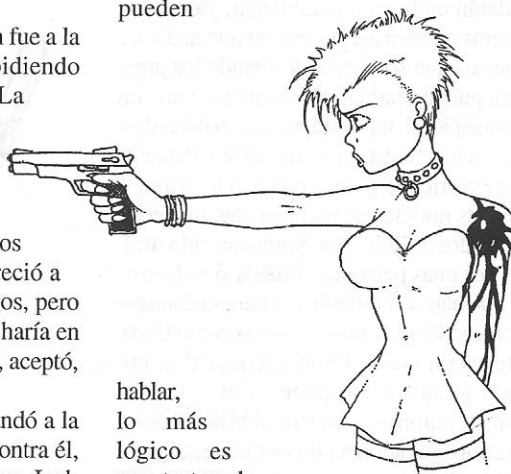
Otro detalle: los jefazos de Han no tienen ni idea de lo que este está haciendo, por lo que Han va a tener mucho cuidado de no llamar la atención, así que no usará todos los recursos de la EBM.

Capítulo 3: La juerga comienza

Llegados a este punto, los contactos de Han habrán señalado a los jugadores como poseedores de los códigos, por lo que mandará a un equipo de Solos (sin identificaciones) a por ellos. Sus órdenes: recuperar los códigos y no dejar testigos.

Habrán un número de Solos igual al número de PJs menos dos (tampoco es cuestión de fulminarlos nada más empezar). Este encuentro dará la oportunidad a los PJs de desahogarse (ya que está experimentalmente comprobado que los Solos empiezan a ponerse frenéticos si no se lían a tiros cada media hora aproximadamente. Y es desagradable tener cerca a un Solo nervioso).

Una vez solucionado el asunto, si registran los cadáveres, no encontrarán ninguna identificación, pero sí unos comunicadores. Con una tirada difícil de Tech + Electrónica se podrá averiguar la frecuencia usada: la de la EBM. De esta forma, los jugadores se darán cuenta de que alguien con muy mala leche les persigue, y de que tienen muchas preguntas sin respuesta. Como ni los chips ni los muertos pueden



hablar, lo más lógico es que traten de encontrar a Sombra. Esto puede hacerse de varias formas:

- Dejando caer un mensaje en los bajos fondos: Buena idea, pero bastante inútil. Sombra está desaparecido, y no va a mostrarse a la luz, y menos ahora que lo busca tanta gente con tan malas intenciones.

- Buscando a Capa, y convenciéndola de que les lleve hasta Sombra. Como actúa en el Rainbow Nights esta noche, no será difícil encontrarla. Hablar con ella es otra historia... Ver más adelante si los jugadores toman este curso de acción.

- Si algún jugador tiene buena memoria, recordará que los Panteras Modernos distribuyeron el Graffiti por primera vez. Hablar con ellos podría dar algunas claves importantes.

No es muy complicado encontrar a los Panteras Modernos, ya que frecuentan las salas de juego de los sótanos del Plaza Business Tower (un gigantesco centro comercial). Si logran dar con ellos (cosa fácil) tendrán que tratar con ellos (ya no tan fácil), y convencerlos de que les digan dónde está Sombra (algo realmente complicado). Los jugadores tienen que rolearlo muy bien, ya que los Panteras Modernos son unos paranoicos totales que no se fían ni de su propia madre.

Conviven al final de esta revista.

Cualquier uso de la violencia con ellos provocará una huida en masa, y la no obtención de información bajo ningún concepto. Además, los PJ's posiblemente recibirán la visita de algún "amigo" de los Panteras al que no le hace gracia que se metan con sus "hermanos". Si, de todas formas, lo consiguen, los Panteras Modernos conducirán a los jugadores hasta un apartamento en la Zona de Combate (y esta vez de noche). Tardarán un buen rato en llegar, ya que los Panteras quieren asegurarse de que nadie les sigue, así que será ya tarde cuando los jugadores puedan hablar con Sombra. Este, en un principio, se mostrará reacio a hablar, dará largas, etc..., hasta que uno de los Panteras venga corriendo y encienda la televisión.

En las noticias de medianoche, un hecho destacado: el Rainbow Nights ha sido asaltado por unas personas, todavía sin identificar, que han secuestrado a la famosa cantante Stephanie Cotton, más conocida como Capa. Ante esta noticia, Sombra parece derrumbarse, ya que sabe quién es el culpable. Sombra, entonces, contará la historia completa a los jugadores (sin omitir detalles).

Si los jugadores no consiguen convencer a los Panteras, la otra opción que tienen es intentar persuadir a Capa, para lo que tendrán que asistir a su concierto en el Rainbow Nights, una gran discoteca que hace las veces de sala de conciertos. El concierto será bastante espectacular (la sala está llena, y Capa es una cantante excelente), pero será difícil poder hablar con ella.

Al acabar el concierto se dirigirá a su camerino, protegida por cuatro guardaespaldas. Poco después, se oirán disparos y sonidos de lucha. Si los PJ's actúan rápidamente, podrán ver cómo unos enmascarados con armas muy gordas se llevan a Capa, que está inconsciente. Habrá tiroteo, pero los Solos no buscarán pelea (ya tienen lo que buscaban), así que se retirarán, huyendo en un AV-4 a toda velocidad. Si los jugadores tienen otro AV-4, podrán perseguirlos, pero es necesario, querido Máster, que se salgan con la suya, así que no escatimes espectacularidad (edificios, grúas, túneles, puente), pero no consiguiendo al final alcanzarlos.

En ese momento, la última pista de los jugadores se ha ido volando, así que estarán más perdidos que un asterisco en una fiesta de puntos. Deja que se desesperen un poco, y, cuando quieras seguir, haz que un Pantera Moderno se les acerque y les pida que le



acompañen a hablar con Sombra. En ese caso, llegarán al mismo apartamento y Sombra les contará la misma historia (Han le ha pedido todos los códigos, incluidos los de los jugadores).

A partir de aquí la cosa se anima todavía más. Han llama a Sombra y le propone un canje muy simple: Los códigos por Capa. Sombra acepta y quedan en cerrar el trato en la entrada de la EBM, pero en la Red. Sombra sabe que Han no va a cumplir su parte del trato, ya que los quiere a todos muertos, así que pedirá a los jugadores su ayuda para rescatar a Capa. Si los PJ's no se muestran muy alegres ante la perspectiva de meterse en la EBM, Sombra les recordará que ellos también están en la lista negra de Han, y que este no piensa dejarlos vivos. Si esto no es suficiente, Sombra ofrecerá 5.000 eb a cada jugador por ayudarle.

El plan inicial de Sombra es el siguiente: Las defensas informáticas de la EBM hacen ridícula la posibilidad de un ataque frontal, pero él tiene un par de ases en la manga: El Graffiti y el Sombra. Con el primero y los códigos, el Net del grupo podrá infiltrarse dentro de la EBM sin llamar la atención. Con el segundo, el podrá permanecer invisible dentro del sistema (el Sombra es un Invisibilidad potenciado y remodelado, de Fuerza 7). Una vez dentro, Sombra tendrá

que pasar los códigos hasta el procesador central de la EBM. El Net podrá mandar su señal junto con los datos sin ser detectado, por lo que podrá llegar hasta el núcleo de la EBM, pudiendo controlar todos los sistemas (esta táctica no puede utilizarse en otras infiltraciones, ya que cuando se realiza una transmisión de datos, se especifica la cantidad exacta que ocupa, y unas subrutinas se encargan de comprobarlo, paralizando la transmisión si la cantidad no es correcta. De ahí que pueda usarse ahora, ya que Sombra puede alterar la cantidad de información para incluir al Net).

Una vez dentro, podrá ayudar al resto del grupo en todo lo que quiera (controla todos los sistemas), pero Sombra les aconsejará no tocar las cuentas bancarias, para no llamar la atención en otras sucursales.

El plan de infiltración humana queda a gusto de los jugadores. Estos tienen un as en la manga gracias al Net infiltrado, pero, aun así, va a ser complicado.

El edificio de la EBM está situado en la Corporate Plaza (Ver Cyberpunk, pg 219), y es una enorme torre acristalada en negro mate, de forma cuadrada pero con las esquinas truncadas formando picos.

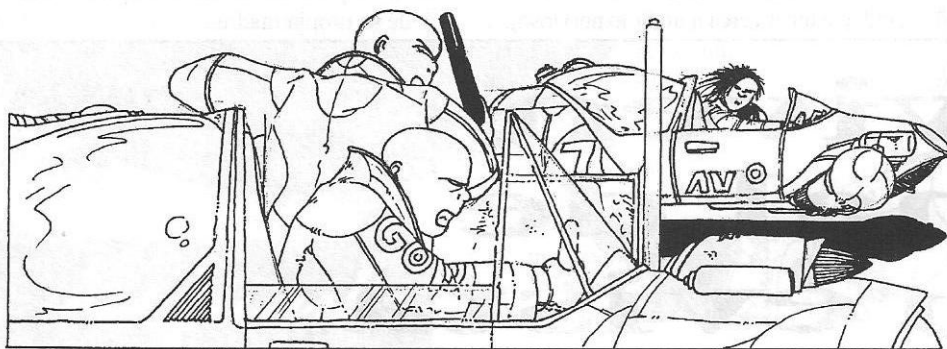
El logotipo de la EBM, en blanco, figura en todas las caras. La torre tiene un helipuerto en el último piso (el 112) y un parking subterráneo de cuatro pisos de profundidad. Ambos están protegidos las 24 horas del día. La entrada del edificio da a un enorme pabellón con un magnífico jardín (natural) en el centro.

Los ocho primeros pisos están ocupados por pequeños comercios (que están en las esquinas para dejar el centro vacío, lo que permite disfrutar de una magnífica vista). A esta espectacular vista contribuyen los cuatro ascensores de cristal, que muestran un bello paisaje de la ciudad (hay uno en cada esquina, en el exterior). Desde el piso noveno al decimoquinto hay varias oficinas (alquiladas por la EBM a otras empresas) y, a partir del piso 16, están situadas las oficinas y los laboratorios de la EBM.

En el piso 111, el penúltimo, hay un restaurante-mirador que gira. La seguridad es muy densa: Hay códigos en cada entrada, guardias en cada piso, y cámaras por todas partes. En los pisos superiores los guardias tienen la mala costumbre de "disparar primero y preguntar después".

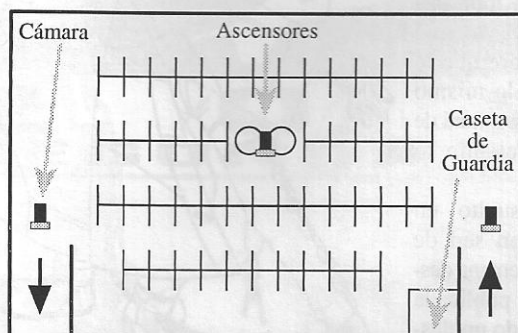
Con esta información, y sus neuronas, los jugadores tienen que marcarse un buen plan y sacar a Capa de ahí. Capa se encuentra en el piso 101, vigilada por media docena de Solos. Cuando los jugadores lleguen, hará cosa de un minuto que se habrá cansado de esperar a que la rescaten, y se habrá rescatado a sí misma.

Los PJ's la encontrarán liándose a tiros con cuatro Solos y con una fea herida en el hombro. Muchos tiros, peleas, carreras, persecuciones y cosas por el estilo después, los jugadores

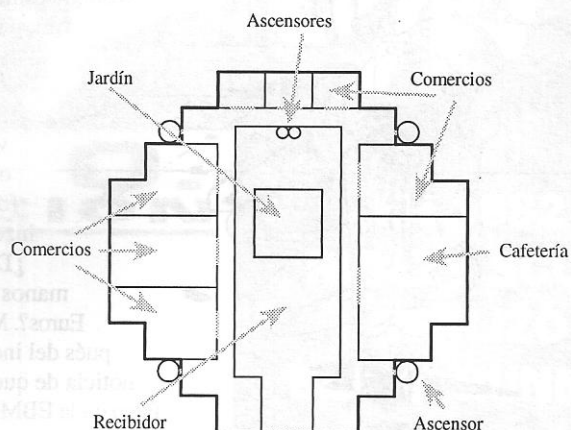


Mapas

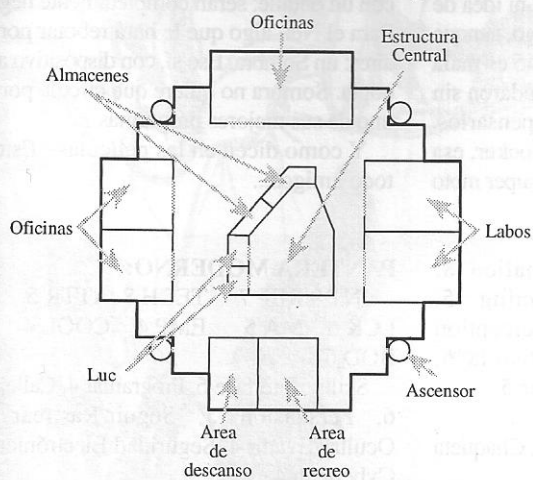
Parking EBM Tower



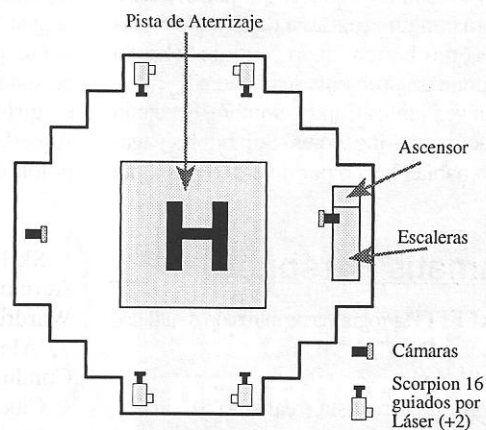
EBM Tower (Planta baja)



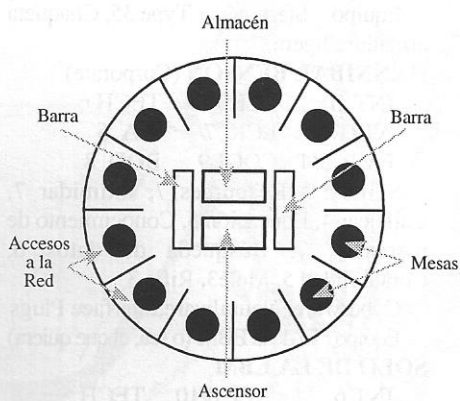
**EBM Tower
(Plantas 9-112)**



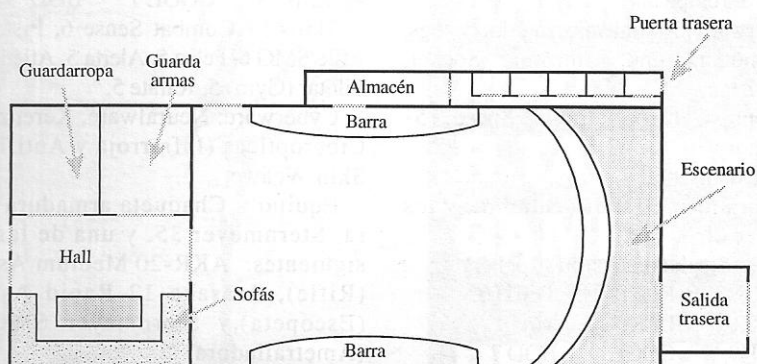
**EBM Tower
(Tejado)**



Cortocircuito



Rainbow Nights





lograrán (es un supuesto) escapar de allí más o menos enteros. Cuando el Net salga de la Red (y lo tendrá que hacer por patas) verá a Sombra con un programa de Espada en las manos que chorrea sangre, y dirá : "Han ya no supone un problema para nadie".

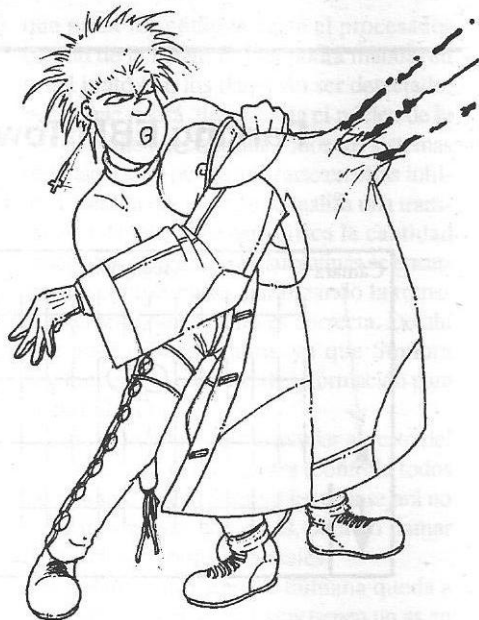
Una vez juntos Capa y Sombra, les darán las gracias a los jugadores (Sombra les pagará si lo habían hecho por dinero), y les dirán

que van a "desaparecer" durante un tiempo, pero les dará un número de teléfono para contactar con él, por si lo necesitan. Y ya no volverán a verlos más....

Atando cabos : El programa Sombra que Sombra le dió al Net era de un solo uso (una simple subrutina en la memoria), y los códigos de acceso han sido cambiados y fortalecidos (Dif 35), ya que Sombra no quiere que le vuelva a pasar lo mismo otra vez. El Net te mirará de forma asesina (el mío lo hizo), pero...

¿Dejarías eso suelto en manos de un Net con sed de Euros?. Más cosas: una semana después del incidente, se hará pública la noticia de que se ha producido un desfalco en la EBM por valor de veinte millones de euros, y que no se tiene ni idea de quién puede haber sido el culpable. (Los jugadores sí lo saben, ¿verdad?).

El número de teléfono corresponde a un restaurante chino, y ahí no tienen ni idea de ningún Sombra o Capa. Sin embargo, aunque sea un poco paranoico, Sombra no es mala persona, así que, si los PJ's lo ayudaron sin exigirle dinero, querrá recompensarlos. Aquella guitarra nueva para el Rocker, esa pistola de diseño para el Solo, esa super moto



para el Nómada...aparecerán un día en la puerta de los PJ's, sin ninguna identificación, pero con un detalle: serán completamente negras. Para el Net, algo que le hará rebotar por los aires: un Sombra. Eso sí, con dispositivo anticopia. Sombra no quiere que circule por ahí uno de sus mejores programas.

Y como dicen en las películas : Esto es todo amigos...

Dramatis Personae

GRAFFITI: Programa de intrusión & utilidad

Fuerza 9 MU 6

Endurance

Icono superrealista (realismo 5)

Dificultad de programación : 42

SOMBRA: Programa de evasión.

Fuerza 7 MU 4

Representación : Una capa negra, que se coloca en los hombros del Net, y lo hace invisible.

SOMBRA: Johnny Hosaka (Netrunner)

INT 10 REF 8/11 TECH 8

ATTR 7 LUCK 9 MA 6

EMP 7/6 COOL 7 BOD 7

Skills : Interface 9, Programar 9, Conocimiento de sistemas 8, Familia 2 (los Panteras Modernos), Alerta 6, Sigilo 4, Ametralladora 5, Diseño de Cyberdecks 7, Cybertech 4, Electrónica 4, Basic Tech 4, Aikido 3*(chipeada).

Ciberware : Neuralware, Interface plugs, Cybermodem link, Chipware Socket, Sandevistán.

Equipo: Cyberdeck Elysia : Speed +5

Memory 30

Data Walls +7

Programas: Graffiti, Sombra, y los que necesite.

CAPA: Stephanie Cotton (Rocker)

INT 8 REF 8 TECH 6

ATTR 9 LCK 7 MA 7

EMP 9 COOL 9 BOD 7

Skills : Liderazgo carismático 8, Actuar 8, Personal Grooming 5, Wardrobe & Style 6, Human perception 7, Alerta 5, Seducción 5, Pistola 6, Conducir 4, Kárate 4, Callejear 5

Ciberware: Ninguno.

Equipo : Sternmeyer Type 35, Chaqueta armadura ligera.

HANNIBAL BENSON (Corporate)

INT 10 REF 7 TECH 6

ATTR 7 LCK 7 MA 5

EMP 5/4 COOL 9 BOD 8

Skills : Recursos 7, Intimidar 7, Callejear 4, Educación 5, Conocimiento de mercados 7, Búsqueda de datos 6, Contabilidad 5, Melé, Rifle 3

Cyberware: Neuralware, Interface Plugs

Equipo : El de la EBM (o sea, el que quiera)

SOLO DE LA EBM

INT 6 REF 8/10 TECH 5

ATTR 5 LCK 5 MA 7

EMP 3 COOL 7 BOD 9

Skills : Combat Sense 6, Pistola 5, Rifle/SMG 6, Pelea 5, Alerta 5, Atlético 5, Pilotar (Gyro) 5, Kárate 5.

Cyberware: Neuralware, Kerenzikov, Ciberópticas (Infrarroja y Antiflash), Skin Weave.

Equipo : Chaqueta armadura ligera, Sternmeyer 35, y una de las tres siguientes: AKR-20 Medium Assault (Rifle), Arasaka 12 Rapid Assault (Escopeta), y Sternmeyer SMG 21 (Ametralladora)

PANTERA MODERNO:

INT 9 REF 7 TECH 8 ATTR 5

LCK 6 MA 5 EMP 4 COOL 4

BOD 6

Skills : Interface 6, Programar 4, Callejear 6, Persuasión 5, Seguir/Rastrear 4, Ocultar/Evadir 4, Seguridad Electrónica 5, Cybertech 4

Equipo : Una consola cualquiera y 1D10+3 programas a elegir.

