

Operación Prometeo

por Antonio Sanz



¡Eh, tú!. ¿Tus PJs te dicen que tus partidas de Cyberpunk no son más que violencia sin sentido, y quieres mostrarles lo que vale un ciberpeine?. Pues aquí tienes un poco de buena y vieja violencia con sentido.

Tus PJs van a tener que ser muy duros si quieren salir de aquí con un porcentaje aceptable de su cuerpo en buen estado.

Contenido

- [Capítulo 1: ¡El silicio está pasado de moda, chombatta!](#)
- [Capítulo 2: Camino al infierno](#)
- [Capítulo 3: ¡Cuate!. ¡Aquí hay tomate!](#)
- [Capítulo 4: Cenicienta en la meseta](#)
- [Capítulo 5: Malas noticias, pero final feliz](#)
- [Dramatis Personae](#)

Capítulo 1: ¡El silicio está pasado de moda, chombatta!

Una semana o dos antes de comenzar la aventura, puedes pasarle la siguiente noticia a los PJs: La corporación Biotecnia, empresa líder en ingeniería genética, está desarrollando nuevos bioimplantes, mediante el uso de nanotecnología revolucionaria, que prometen ser toda una revolución en el mundo de la cibernética. Su investigador punta, Alan Harper, es el creador de estos bioimplantes que, según fuentes no confirmadas, permiten un 150% más de eficacia con un 25% de la pérdida de humanidad de acuerdo con los implantes actuales. A la

vista de estas noticias las acciones de Biotecnia han subido un 20% y todavía siguen al alza. Se espera que las acciones suban hasta...bla...bla...bla (previsiones bursátiles largamente aburridas).

Un par de días después, los PJs son contratados por Nu-Sun Technologies, una de las competidoras de Biotecnia en ingeniería genética. ¿La razón?. Muy simple. Quieren sacar a Harper de Biotecnia y llevarlo a sus laboratorios centrales en Los Ángeles. La misión es de muy alto riesgo, y los honorarios están de acuerdo con ello: 15.000 eurodólares por cabeza más gastos necesarios. La Nu-Sun no se está andando con chiquitas. Necesitan a ese tío y lo necesitan ya. Antes de dar más detalles les ofrecerán la oportunidad de rechazar la oferta pero, una vez aceptada, no podrán echar marcha atrás. Cualquier ciberpunk que tenga dos dedos de frente se dará cuenta de que si pagan ese dineral, la historia tiene que ser infernal (y así es, pero mucho me temo que se darán cuenta un pelín tarde).

Capítulo 2: Camino al infierno

La misión es muy simple: Harper está en los laboratorios de alta seguridad que Biotecnia tiene en Méjico, a unos 40 km. del pueblo de Nuevas Casas Grandes, y a unos 60 km. de la frontera estadounidense.



Gracias a los satélites espía tienen una información muy extensa de las defensas exteriores (deja que los PJs vean el mapa para que empiecen a ver en que cacao se están metiendo). Sin embargo, con respecto a la distribución interior, la única información que tienen es la que han conseguido a través de una fugada de dicha base que fue recogida por operativos de la compañía antes de que los ciberperros la destrozasen. Ha sido sometida a todas las baterías de tests conocidas y no tiene ni rastro de ningún bioimplante ni de nada que se le parezca (mentira cochina. Ver Afrodita en el Dramatis Personae). Si quieren verla les conducirán hasta una sala con un espejo polarizado (sólo se puede ver en la dirección de los PJs). Allí encontrarán a una chica de unos 20 años con una melena azul eléctrico y unos pantalones increíblemente ajustados que está arrancando unos acordes a una guitarra. Cuando los PJs se acercan a mirar, deja de tocar, mira hacia el cristal, y dice: *Tengo hambre. ¿No podríais poner algunas zanahorias en la jaula*

para esta linda conejita de indias? (seguido de un gesto universalmente obsceno).

David Mitchell, el medtécnico jefe, les contará lo que saben de la chica: buen estado de salud, comportamiento ligeramente paranoico, dos señales de la extracción de un implante contraceptivo y un tatuaje lumínico, y unos niveles de Stim que presuponen una ligera adicción a esta droga. Sin embargo, los análisis no señalan la presencia de ningún implante, tanto biológico como cibernético. La mala noticia es que es la única que sabe cómo es el lugar por dentro, así que tendrán que llevarla con ellos (Harper no ha podido pasarles información porque la vigilancia a la que lo someten es draconiana).

El plan básico de la Nu-Sun es el siguiente: Llegarán a Albuquerque con un avión de la compañía y todo el equipo necesario. De allí se trasladarán en autobús hasta El Paso y cruzarán la frontera (el equipo y el armamento pesado se pasará de contrabando). Una vez en Méjico simularán ser una banda de nómadas dirigiéndose hasta Ciudad Juárez, donde recogerán el equipo. Es fundamental e imprescindible no llamar la atención, ya que cualquier indiscreción alertará a los topes de Biotecnia, arruinando la operación (y posiblemente también sus vidas). Como equipo de apoyo llevarán a cuatro medtécnicos (encargados de examinar a Harper en busca de bombas en el córtex, implantes mortales y todo aquello que hacen las corporaciones cuando no quieren que nadie se quede con un sujeto. Mitchell también irá con ellos) más un técnico en comunicaciones (Frenchie), dos mercenarios de la corporación (Hammer y Webber) y un Netrunner de más (Lobo. Habrá dos si en el grupo no había ninguno. El asunto es demasiado grande para un solo Net).

Una vez en la zona Harper se las apañará para estar a las doce en punto en el subnivel 4 (un área recreativa). Los PJs entran, lo cogen, salen y se encaminan hacia unas coordenadas de la frontera con EE.UU. en la que un girocóptero los recogerá para llevarlos a Los Ángeles. Es importante señalar que los PJs solo tendrán de tiempo hasta las 4 de la madrugada del mismo día para llegar al punto de recogida (la Nu-Sun no puede permitirse el ser descubierta). Si no llegan antes de la hora prevista el girocóptero volverá a la base, dando la misión por fracasada (y a los PJs por muertos).

Como medios de transporte se les facilitará un par de viejos Ford Pinto que, sin embargo, están trucados hasta la médula (Protección 20, ruedas antibalas, nitroinyectores -200 km./h durante tres minutos- y una ametralladora pesada en una torreta - de operación manual, con las características de un Kalashnikov de 300 balas de cargador-), además de un destartelado autobús de escuela (aún tiene restos de pintura de algún colegio) también blindado en el que se instalará la unidad médica de los medtécnicos y la unidad de comunicaciones junto con el equipo extra que sea necesario.

Capítulo 3: ¡Cuate!. ¡Aquí hay tomate!

El vuelo de los PJs hasta Albuquerque y el autobús hasta El Paso no presenta ningún problema, siendo más bien aburrido y rutinario. Habiendo dejado el equipo principal y el armamento pesado para que lo pasen de contrabando, cruzar la frontera no presenta un gran problema (a menos que el oficial de aduanas quiera poner en un aprieto a los PJs con un pasaporte caducado, una foto que no se parece lo suficiente.. todo ello signos de que quiere una pequeña obra de caridad para su mujer y sus hijos). Además los PJs tendrán que pagar 10 ed en concepto de "permiso de legalización de armas en el país", según el aduanero. Una vez en Ciudad Juárez (que está a menos de 5 Km. de El Paso) su contacto es Alfredo Sánchez, dueño del bar "La Cucaracha".

El bar es el típico de las películas de vaqueros: sucio, maloliente, lleno de tipos duros bebiendo tequila y con un barman que no se inmuta ante nada. Si hay alguna tía decentemente buena en el grupo lo más posible es que se vea sometida a todo tipo de proposiciones y piropos obscenos (cosa curiosa: Con lo "superwoman" que está hecha Afrodita nadie le dice nada en absoluto. Si le preguntan el porqué, les responderá que "saben donde no hay que meterse" con una media sonrisa en los labios). El barman, Alfredo, les preguntará qué quieren beber (su especialidad es el "telequita", una mezcla de tequila, ron y whisky. Se llama así porque "te le quita" todo). Al servirles las bebidas les citará a medianoche en la puerta trasera del bar. Describe la atmósfera del bar de la forma más colorista que puedas, y no te olvides de sacar a tono tu mejor versión de "la cucaracha, la

cucaracha, ya no puede..." Si tus PJs ya se aburren, móntales una pelea a puñetazo limpio con algunos clientes (pero una pelea limpia. Si alguien saca un arma, ya sea blanca o de fuego, Alfredo pondrá orden con una Caws (pág. 66 del Cyberpunk) que habrá sacado de debajo del mostrador). No quiere problemas con nadie, y lo dejará muy claro.

Una vez recogido el equipo los PJs pasarán el resto del día vagabundeando por la zona, como haría una buena panda de nómadas. El único encuentro que tendrán será con otro grupo de nómadas que parecen tener problemas con un autobús doble y al que se le ha estropeado el amortiguador de la parte central. Los nómadas les pedirán ayuda para repararlo (los nómadas están para ayudarse los unos a los otros, ¿no?). El grupo de nómadas está constituido por 30-40 personas, la mitad de ellas mujeres y niños, y viajan en el autobús doble, además de en media docena de "roulottes" viejas y unas cuantas "Harley-Davidson" en perfecto estado). El fallo de la amortiguación está en una fisura en el depósito del líquido de refrigeración que hace que pierda fluido y no pueda girar (tirada de Tec+Tecnología Básica de 18+ para detectar el fallo, de 15+ para arreglarlo). El jefe del grupo, Santos, les dará las gracias por su ayuda y les dirá que se pasen a verlos si se acercan por Nuevas Casas Grandes, que es hacia donde se dirigen.

Una vez arreglado el desperfecto los nómadas partirán en esa dirección.

Capítulo 4: Cenicienta en la meseta

El resto del día transcurre sin mayores incidentes, y los PJs preparan con tranquilidad la extracción. Los médicos ponen a punto su unidad de cirugía; se despliega una pequeña antena parabólica (aunque es imperativo el silencio de radio hasta concluida la extracción), y los Nets exploran el ciberespacio alrededor de la base (cuyo icono es un pozo sin fondo, similar a un agujero negro).

Aquí es cuando tus PJs ponen en marcha el plan que tan cuidadosamente habían planeado (y que, como todos los planes perfectos, se va a ir al garete).

Es de suponer que los Nets irán delante para allanar el camino al resto del equipo. Ponles algún problema para entrar (el muro de datos tiene Fuerza 8), pero una vez dentro dales algo de libertad (mientras tengan su programa de evasión conectado, y no se ponen a meter las narices donde no deben, déjalos tranquilos. Ya sufrirán luego). De todas formas los dos Nets verán cantidades ingentes de hielo negro (programas antipersonal letales) pululando por todo el sistema, sobre todo en los niveles inferiores (la fortaleza de datos está hecha por niveles, aumentando la seguridad a medida que se va bajando). Desconectarán alguna alarma, abrirán alguna puerta y... ¡hop, los PJs ya están dentro (esto depende de cómo se lo hayan montado los PJs, pero el resultado es el mismo, están dentro).

Es el momento de que Afrodita haga su necesaria aparición para llevarlos al subnivel 4 mediante los conductos de aire (esquivando las alarmas conectadas por todo el túnel). La zona recreativa del nivel 4 es un espacio muy amplio, dividido en dos partes principales: un área de descanso, con sofás, máquinas de bebida, danza cerebral, videovisión, etc... , y una exuberante jungla tropical en mitad del subnivel llena de plantas y animales exóticos (cualquiera que tenga Botánica o Zoología a 4 ó más se dará cuenta de que algunas de esas plantas o animales están completamente extintos). Los PJs llegarán al subnivel a las doce en punto (más les vale ser puntuales), y encontrarán el área de descanso desierta. Si alguien mira a la jungla verá a una chica de unos 16-17 años que les está haciendo señas. Cuando llegan hasta donde está ella, les dirá que es Rachel Harper. Su padre ha tenido que volver al laboratorio para destruir unos documentos muy importantes. En ese preciso instante las

alarmas empezarán a sonar como locas (el Net de apoyo de los PJs ha cometido un paso en falso y el sistema le ha detectado).

En la Red todo parecerá como si el mundo se hubiera vuelto loco. Un Incendiario dejará frito al Net de apoyo, quedándose el Net PJ más solo que la una con un Pegamento y un Asesino VI (en el turno siguiente vienen un Zombi y un Perro del Infierno). Deja que lo peguen al suelo y hazle sudar un poco (atízale un poquito si te apetece, pero no lo masacres). Cuando el Zombi vaya a poner sus esqueléticas manos sobre la cabeza del PJ con la sana intención de dejar su cerebro lo más parecido posible a una hamburguesa, éste notará una presencia extraña, un olor a rosas muy suave, y quedará libre del pegamento. Mientras se desconecte (porque si no lo hace al turno siguiente parecerá un menú del McDonalds) verá algo parecido a una figura femenina envuelta totalmente en gasas blancas que levanta su velo y le sonríe... (éste es el momento de soltarle el comentario aquel de "se te ha aparecido la Virgen, tío". A lo mejor se lo cree y todo. Hay cosas tan raras sueltas por la Red que...).

Mientras tanto, en el mundo real, las cosas no están mucho mejor para los PJs. Hay guardias por todas partes, las alarmas suenan sin parar... Afrodita sugerirá que vuelvan a los conductos de ventilación, que conoce bastante bien. Haz que se líen a tiros con un grupo de guardias, que roben un AV-4 ó un todoterreno y escapen limpiamente (pero que no se note mucho que todavía no has acabado con ellos. Deja que piensen que ya lo han conseguido...).

Cuando lleguen al puesto base verán una explosión tremenda, y una onda expansiva tremenda los lanzará a todos por los aires como si fueran muñecos. Asigna 2D6 a cada PJ (sin contar armadura) y déjalos piadosamente inconscientes. Se despertarán cuando esté amaneciendo, por lo que el girocóptero ya se habrá ido, dando la misión por fracasada. Haciendo un repaso de la situación verán que en donde antes había una meseta ahora hay un precioso y profundo cráter. Los PJs histéricos se pondrán nerviosos pensando que ha sido una bomba atómica, pero los niveles de radiación son perfectamente normales.

Con respecto al equipo de los PJs, se han producido serios desperfectos: uno de los coches ha explotado con uno de los Mercenarios dentro, y el autobús parece bastante dañado (aunque todavía funciona tiene el eje a punto de partirse, lo que hace que tengan que ir a menos de 10 km./h). Dentro del autobús verán que los medtécnicos han muerto por culpa de un reventón en una tubería de nitrógeno líquido que los ha congelado por completo. La unidad médica está completamente inservible, pero la de comunicaciones está en perfecto estado.

En este momento los PJs tendrán que plantearse el cruzar ellos solitos la frontera y llegar hasta Los Ángeles por sus propios medios. La avería del autobús hará que la marcha sea lentísima, y les costará todo el día llegar hasta la frontera. Cuando se paren para tomar un descanso oirán un disparo dentro del autobús. Hammer está en la unidad de comunicaciones con una pistola todavía humeante en la mano. Frente al transmisor está Frenchie, con un balazo en la cabeza. Hammer dirá que Frenchie era un topo y que ha delatado su posición. Tienen que cruzar la frontera ahora mismo.

Capítulo 5: Malas noticias, pero un final feliz

Hammer es el topo. Se ha cargado a Frenchie porque le ha descubierto cuando daba su localización al grupo de operativos de la Petrochem. ¿Cómo?. ¿Petrochem?. Por supuesto. La megacorporación agrícola también quería quedarse a Harper para su división de ingeniería genética. Se enteraron del plan de extracción de la Nu-Sun y decidieron ser un poco inteligentes. Mandaron su propio equipo de operativos, pero con la sutil diferencia de que no

iban a entrar en Biotecnia; simplemente esperarían a que los PJs lo sacarían de ahí y luego se lo quitarían de encima. Además han contratado a otro grupo de fanáticos musulmanes para que tomen uno de los aceleradores de masa de la colonia lunar y lancen una roca de 30 Tm contra Los Ángeles, con la "mala fortuna" de que fallarán estrepitosamente y se estrellará en un rincón de Méjico (¿adivinas cuál?). Con la base destruida y los de la Nu-Sun eliminados, ambas corporaciones creerían que Harper está muerto, cuando estaría ricamente en los dulces brazos de la Petrochem. Lástima que Harper les fastidiara todos los planes, ya que ahora difícilmente puede ser de utilidad a nadie...

Hammer los llevará tranquilamente a una emboscada lindamente preparada donde caerán como bobos. Hammer se deslizará por detrás de los PJs y apuntará a dos de ellos con sus pistolas. - *Se acabó el juego, señores. No quisiera que nadie saliese herido innecesariamente*-. En este momento Afrodita hará su movimiento, atacando mentalmente a Hammer y friéndole el cerebro, quedando ella inconsciente por el esfuerzo. De todas formas son quince contra los PJs, así que, lamentablemente, están condenados a caer prisioneros. Los de la Petrochem les desarmarán y les mantendrán bajo vigilancia hasta que llegue la noche, momento en el cual cruzarán la frontera (y les liquidarán).

Sin embargo la fortuna sonreirá irónicamente a los PJs, ya que sus propios enemigos van a sacarlos del atolladero. Biotecnia ha mandado un escuadrón de AV-6 para averiguar el estado de la base. Al verlo han decidido hacer un reconocimiento de la zona, encontrando al grupo de los PJs y Petrochem. En este momento se inicia una monumental ensalada de tiros entre ambos bandos, y los PJs no deberían tener grandes problemas para coger uno de los todoterreno (con caja trasera) de sus captores y salir por patas. Ninguno de los otros dos bandos se preocupará por ellos, ya que tienen asuntos más urgentes que resolver. Sin embargo, unos veinte minutos después, dos AV-6 aparecen en el horizonte y les ordenan que se detengan y les den a la chica.

No pueden disparar contra el todoterreno, pero abrirán fuego de forma disuasoria y muy contundente. Cuando parezca que estén decididos a reducir a los PJs a un montoncito de carne picada se oirá un estruendo por delante de ellos y uno de los AV-6 se convertirá en una bola de fuego que caerá al suelo de forma espectacular. El otro AV-6, viendo la suerte que ha tenido su compañero, optará por una prudente y veloz retirada. Al mirar hacia el lugar del cual ha venido el estruendo, los PJs verán a Santos y a sus nómadas. Santos lleva un viejo bazuka todavía humeante en las manos y les dirá que han tenido mucha suerte, porque nadie pensaba que este trasto iba a funcionar. De todas formas, "*los nómadas están para ayudarse los unos a los otros, ¿no?*". Cruzar la frontera con los nómadas no reviste mayor dificultad, y los PJs no tendrán problemas para llegar hasta Albuquerque, donde un girocóptero de la Nu-Sun los llevará hasta Los Ángeles. Afrodita, sin embargo, preferirá quedarse con los nómadas (ahora que los PJs saben su pequeño secreto nunca podría estar tranquila en ningún sitio. Con Santos y sus nómadas, será imposible que la encuentren).

Al llegar a Los Ángeles los de la Nu-Sun estarán alucinados y querrán analizar a la chica cuanto antes. Pagarán lo acordado (sin trucos sucios), y tendrán buenas referencias de los PJs para futuras misiones.

Dramatis Personae

Rachel Harper

INT 15 REF 6 TEC 8 FRI 7 APA 7 SUE 8 MOV 6 CUE 5 EMP 8

Habilidades: Interface 1, Chapuza 1, Cibertecnología 1, Genética 2, Electrónica 2, Alerta/Notar 4.

Implantes: Harper aplicó una gran gama de experimentos sobre su hija, usando nanotecnología para hacer una completa reestructuración del tejido cerebral y mejorando infinitamente su capacidad. Esto le da a Rachel una Int 15 (no, no es una errata), siendo capaz de memorizar gran cantidad de datos, hacer operaciones a velocidades asombrosas... Además, los nanos han construido un receptor de señales encima del cerebelo que le permite conectarse a la Red sin necesidad de ciberconsola con tal de que haya una conexión a menos de 10 m de distancia. Y la conexión de Rachel no se produce a un nivel normal. Al no estar conectada físicamente a la Red no tiene señal que se pueda trazar, siendo entonces inmune a los programas antipersonal. Y, por si fuera poco, puede introducirse en el código de un programa y controlarlo con una tirada de Int+Interface-Fue del programa de 20+.

A causa de toda la bioneurocirugía a la que ha sido sometida tiene accesos de comportamiento mecánico, durante los cuales se porta como un robot.

Descripción: Una chica que aparenta 16-17 años, pero que solo tiene 14. Morena, con ojos oscuros, bonita sin ser espectacular; se comporta de manera muy madura para tener la edad que tiene y se nota que es mucho más lista de lo que parece.

David Mitchell

INT 10 REF 8 TEC 10 FRI 8 APA 7 SUE 10 MOV 6 CUE 7 EMP 6

Habilidades: Tecnología médica 7, Genética 7, Alerta/Notar 5, Botánica 4, Zoología 4, Farmacología 6, Operar criotank 6.

Implantes: Equipo neuronal, Enchufes de conexión, Conector con máquinas.

Descripción: Un joven de unos 25 años, pero que ya está prácticamente calvo. Bajito, con gafas de culo de vaso; es un tío simpático pero demasiado inmerso en su vicio, la genética.

Afrodita

INT 10 REF 8 TEC 10 FRI 9 APA 9 SUE 7 MOV 6 CUE 7 EMP 10

Habilidades: Liderazgo Carismático 3, Negocios Callejeros 3, Cuidado Personal 4, Vestuario 4, Alerta/Notar 6, Seducción 6, Sigilo 5, Judo 5, Tocar guitarra 5.

Implantes: Afrodita también ha pasado por la bioneurocirugía de Harper, pero bajo una forma diferente. Ahora tiene una habilidad telepática a nivel 7, con lo que puede hacer lo siguiente:

- Sentir los pensamientos de una persona con una tirada de Emp+telepatía de 15+ (Bonus de +4 a Esquivar).
- Hacer a una persona mucho más receptiva a un tipo de pensamiento. No es un control mental, pero puede influenciar muy efectivamente a una persona. Tirada de Emp+Tel contra Fri+Resistir Torturas.
- Atacar telepáticamente a una persona. Tirada de Fri+Telepatía contra Cue+Resistir Tortura. Un fallo por menos de 5 obliga a hacer una tirada de salvación con ese penalizador. Fallar por más de 5 implica la inconsciencia y 1D6 de daño por cada punto fallado. Si usa esta faceta de su poder, tiene que hacer la misma tirada de Cue+Resistir Tortura o sufrir los mismos efectos.

Descripción: Una belleza impresionante con una melena azul eléctrico y unos ojos a juego. Afrodita es ligeramente paranoica y es complicado que confíe en alguien. Es muy

independiente y no se separa nunca de su guitarra eléctrica firmada por Johnny Silverhand. Sueña con convertirse en una famosa Rockergirl, para lo que tiene grandes posibilidades gracias a su poder. Ha estado influenciando a los medtécnicos de la Nu-Sun para que los análisis que le han hecho salgan negativos.

Mercenarios típicos

(Úsalos como carne de cañón de cualquiera de las tres corporaciones)

INT 6 REF 10/12 TEC 5 FRI 9 APA 6 SUE 5 MOV 8 CUE 9 EMP 4

Habilidades: Sentido del combate 7, Rifle, Ametralladora o Armas Pesadas 7, Pistola 5, Alerta/Notar 6, Mele 6, Taekwondo 6, Conducir 5, Pilotar 5.

Implantes: Ciberojo con Infrarrojos y Teleóptica, brazo cibernético blindado con Desgarradores, Tejido dérmico, Equipo neuronal, Kerenzikov.

Equipo: Transmisores, Chaqueta ligera blindada (CP 14), pantalones de Kevlar (CP 10), casco de nylon (CP 20), Armalite2000, y una de entre las cuatro siguientes : Militech Ronin Light Assault, Arasaka R-A 12, H&K MPH-11 ó Barret-Arasaka Light 20mm (sí, esa. ¿No querías darles caña?).

Hammer

Usa las características de los Mercenarios típicos, pero con un punto más en todas ellas.

Santos

Lo mismo que Hammer, pero con Motocicleta 6, Familia 7, Sentido del Combate 4, Supervivencia 6.

Aventura de Antonio Sanz.

[Sir Roger Mercenario](#), mayo de 1999.

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

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