

UN MUNDO PERFECTO



CYBERPUNK

by Carlos Lozano

UN MUNDO PERFECTO

by Carlos Lozano

CYBERPUNK

**"Alma de metal y corazón de acero
Espíritu de titanio y mente de electro
Óxido en las arterias sintéticas
Muerte en los ojos cromados
Este es mi mundo
CYBERPUNK, CYBERPUNK"
Samurai.**

INTRODUCCION

Como no podía faltar una ración macrobiótica y genéticamente alterada de cyberpunk, hemos conseguido un módulo del clásico de los clásicos. Tu grupo tendrá que realizar una búsqueda desesperada por Night City para encontrar algo que puede cambiar el destino de la ciudad. Y esta vez es en serio, nada de promesas vacías de significado. O ponen toda su carne (y metal) en el asador o desearán estar al otro lado del mundo cuando todo acabe. Hemos avisado. Al final del mismo se adjunta el apéndice con la información necesaria para sacar todo el jugo al módulo.

ANTECEDENTES

Enero del 2025,
La Ciudad que Nunca Duerme

La tierra urbana donde conviven los humanos es una composición de metal, aire contaminado, altos edificios de hormigón y violencia. Las zonas corporativas contrastan con las decadentes y problemáticas barriadas de combate y los suburbios de las enormes metrópolis se extienden como la plaga tras la sombra de los enormes rascacielos. Dos clases sociales conviven separadas por la barrera de la riqueza, ricos y pobres, por lo que la muerte golpea tras las armas de fuego en todos los rincones de este tecnológico planeta.

Ángel Tánatos poseía una empresa dedicada a la construcción de pequeños elementos electrónicos e informáticos a principios del siglo XXI, transformada ahora en una de las mayores corporaciones productoras de microprocesadores y proveedora de elementos a industrias tan importantes como la de Biotechnology, Arasaka o Militech. El señor Tánatos tenía todo lo que los sueños permiten desear en el oscuro ambiente cibernético: riqueza, poder y, curiosamente, amor encarnado en una esposa humana

sin modificaciones implantadas y un hijo travieso y cariñoso. Debido a esto, Tánatos Corporation suministraba grandes donaciones benéficas a hospitales, policía, orfanatos, Cruz Roja, Iglesia y varias asociaciones no gubernamentales dedicadas a la ayuda del prójimo. El mismo presidente mantenía una verdadera amistad con los más necesitados e incluso, el sargento Hammermax (policía público valorado incluso entre los criminales debido a su altruismo), tenía unas excelentes relaciones con dicha empresa. Así fue hasta el 13 de enero del 2022.

La señora Tánatos, Jessica, solía actuar como representante de su empresa para calibrar las ayudas necesarias a los distritos más empobrecidos y organizar el Plan de Ayudas 22 que correspondía al año presente. La visita estaba programada como un acto oficial y la policía y guardia corporativa de Militech vigilaban a Jessica Tánatos y su hijo Miguel Tánatos. La corporación ofertó una estupenda planificación y distribución para la nueva administración de carreteras y seguridad a una comunidad, pero los vecinos comenzaron a disputarse los favores que desinteresadamente donaban a Zanan, el lugar marginal. Poco a poco la tensión se tornó peligrosa y esta, mutó a un baño de carne y sangre. Los muertos alcanzaron una cifra macabra, 28 civiles, 12 guardias, 6 policías, 47 heridos. Jessica y Miguel Tánatos tampoco sobrevivieron en aquella aciaga noche.

Ángel Tánatos se zambulló en la mayor depresión que un hombre podría soportar, el mundo abofeteó la bondad que empezaba a desaparecer del noble corazón y ni siquiera su bioroide Lobo consoló la trágica pérdida. Al cabo de un año casi todas las donaciones se suspendieron, se terminaron las subvenciones a los barrios marginales y el presidente de Tánatos Corporation se aisló hasta alcanzar el borde de la demencia. Su estado empeoró de manera notable y su psiquiatra O'Connor recomendó su ingreso en un sanatorio mental.

La mente enfermiza de Ángel derrochaba un poderoso sentimiento de venganza y destrucción y urdió

un plan para aniquilar la ciudad que tantos años contribuyó a mejorar. Contrató a un mercenario bastante importante conocido como Protón y, con la colaboración de Lobo, se adueñaron de dos importantes misiles, X-n2 Militech. Para ello emplearon la ayuda de una de las encargadas de los proyectiles, Nadia, una ejecutiva bastante codiciosa y en un elaborado plan, dichas bombas acabaron ocultas en el Barrio Zanan para que se detonen el 13 de enero del 2025.

Una adquisición tan importante no pasaría desapercibida a una de las corporaciones que precisamente oferta al público seguridad y armamento, así que a unas pocas horas de cometerse el robo, Militech ya era consciente de la importante sustracción de aquellos elementos militares y está bastante preocupada (léase cabreada) por el destino de su inversión armamentística. El mayor problema lo tiene con Nadia, que desapareció sin rastro de los archivos y seguimiento de la inmensa empresa.

LA VERDADERA HISTORIA

Ángel está consumido por la rabia y la ira y desea con todo su corazón una única cosa, su muerte. El presidente de la corporación Tánatos soporta su vida con resignación pero anhela con fervor un objetivo mayor que supera con creces sus ansias suicidas, vengarse de la ciudad. Para ello estableció una ironía bastante abyecta, aniquilar toda la ciudad en el mismo sitio donde asesinaron a su familia y empleando las armas de destrucción masiva de aquella corporación que se supone, debió protegerlos. Su bioiride Lobo estableció los primeros contactos con una de las ejecutivas más influyentes de Militech, Nadia, y a través de bastantes conversaciones, sobornos y dinero, accedió a colaborar en el plan de Tánatos del robo de las potentes cabezas X-n2 Militech: un misil con una cabeza destructiva similar a las bombas de hidrógeno destinadas normalmente a las guerras iberoamericanas donde los derechos humanos son violados de manera rutinaria.

Para que el plan funcionase de manera eficiente contrataron a uno de los mejores mercenarios de la ciudad, Protón. Así, Lobo, Protón y Nadia organizaron una rápida planificación en unos seis meses que los llevó al asalto del Av-4 donde transportaban las bombas. La misión acabó en éxito rotundo y el grupo se disgregó para saborear la merecida "recompensa".

Desafortunadamente para la venganza de Ángel, Nadia descubrió las verdaderas intenciones del patrón y se escabulló en La Zona de Combate 88 esperando poder salir de la ciudad antes que Militech o los mercenarios de Ángel la encuentren.



NOTAS DE INTERÉS

Bar El Cilindro: El lugar de reunión cotidiano de los cybergunks, ahora tiene bastante clientela, los jugadores, otro grupo de mercenarios, unos cuantos obreros y un netrunner con un ordenador portátil. El local emplea mesas cuadradas pegadas al suelo y asientos duros con una perenne capa de humo blanco sobre el techo que el aire acondicionado no puede dispersar.

Gordo Pan: Su nombre lo indica todo. Fuerte, alto y con una panza que deja descansar sobre la barra ocasionalmente. En sus tiempos jóvenes, este maduro reportero de 50 años fue corresponsal de guerra y hartado de tanta miseria abrió un bar donde, aparte de ciertas noches, pasa agradablemente su tiempo.

Luther Steven: Este corporativo de Militech es bastante fiel a la empresa, atractivo y de un cabello rubio bastante largo. Su traje es caro y es escoltado por dos enormes securatas equipados con lo último de la corporación. Habla de manera elegante y de forma pausada, con gestos sencillos pero con un deje de amenaza muy intranquilizadora.

Informe Nadia: Mujer de 31 años. Licenciada en física. Ingreso en Militech el 26 de noviembre del 2018. Vivienda en Zona Corporativa Sector AD-sss10. Jefe Departamento Seguridad, Investigación y Transporte. Sueldo Base 10.000 Eurodólares mensuales. Sin familia. Conocidos actuales: Fenren, paradero desconocido. Robo de dos artefactos explosivos de gran peligrosidad. Nadia posee el cabello oscuro, con ojos sintéticos de color rosa y un tatuaje luminiscente en el vientre.

CAPITULO I:

LLAMADA A LAS ARMAS

El contacto con el grupo mercenario

El 11 de enero del 2025 comienza su labor de persecución y asalta todas aquellas posesiones de Nadia, su casa y las zonas frecuentadas por la señorita. Afortunadamente para ella, la ejecutiva conoce a la perfección el modo operativo de la empresa además de los agentes enviados, pues ella trabajaba en dicho departamento. Pese al gran despliegue de la corporación, no han hallado todavía a la traidora y el pensar que las dos costosas X-n2 Militech desaparezcan, enfurece a la empresa.

El día 12 de enero del 2025 el señor Luther Steven deposita la información en las calles de una generosa oferta de empleo y en pocas horas los jugadores son el primer grupo en aparecer. La aventura comienza

con el típico encuentro en el Bar El Cilindro, regentado por Gordo Pan y situado en una de las pocas zonas medias de Night City. Allí el señor Luther comentará a los jugadores que se les pagará 2000 eurodólares por

encontrar a Nadia Santo, una antigua trabajadora de Militech y desaparecida hace varios días. La quieren viva y darán un informe en soporte informático sobre todos los datos necesarios de la misión. Junto con el número telefónico pertinente, añadirá una prima adicional de 1000 eurodólares si son discretos y rápidos. El ejecutivo tiene como escolta a dos buenos mercenarios y desea marcharse de aquel tugurio lo antes posible. Al salir del bar se escuchará un tiroteo en las calles y uno de los mercenarios entrará malherido al local, donde morirá. Ocho pandilleros con ganas de alboroto se han abalanzado sobre los dos mercenarios y se ha saldado con un mercenario muerto junto con todos los pandilleros. El señor Luther regresa algo molesto a su acomodada casa en la Zona corporativa.



CAPITULO II: NADIA

Buscando a la señorita Nadia

Los jugadores tienen una ardua tarea sin piensan a encontrar a una muchacha en una ciudad de millones de habitantes en unas pocas horas. Los jugadores tienen varias maneras de empezar la misión y cada una de ellas puede conducir a la señorita Nadia. Evidentemente no se encuentra en la zona corporativa ni ha podido salir de la ciudad, pues esos datos son fáciles de averiguar por cualquier corporación, así que la mujer está en la ciudad. Por lógica, o se encuentra en una zona de combate o en cualquier suburbio malsano de la metrópoli, así que los personajes jugadores tienen varias posibilidades:

- a) **Indagar sobre Fenren y descubrir donde se encuentra.**
- b) **Visitar a los arregladores locales para buscar información.**
- c) **Algún Netrunner que se infiltre en los bancos de datos de los hoteles y suburbios.**
- d) **Cualquier otra idea ocurrente.**

ENCUENTROS

Mientras buscan datos e información caliente ocurrirán dos encuentros aleatorios para recalcar la atmósfera decadente del juego.

Secuestro: En las calles abarrotadas de personas, una enorme furgoneta aparca con brusquedad en la acera. Tres hombres con ropas de cuero salen de la misma y se abalanzan sobre un hombre cualquiera y lo introducen en su vehículo. Los matones están motivados y capacitados para la lucha, venga de donde venga.

Redada Policial: La calle por la que circulan o pasean los jugadores se llena automáticamente de guardias de seguridad. Penetran en un edificio y se oyen disparos, gritos y alguna que otra explosión.

Si se acercan lo suficiente o emplean alguna actitud sospechosa, ellos también serán encarcelados. Las fuerzas del orden serán unas 30, con tres vehículos de asalto Av-TRN y seis coches patrulla.

INVESTIGACIÓN

Uno de los primeros y más obvios pasos es encontrar a aquel individuo que se llama Fenren. El hombre es un nómada de la familia Albatros que reside en la zona suburbana de Zanan y fue testigo de los altercados del 2022 que causó la muerte de los Tánatos. Encontrar algo referente a él en los medios informáticos es bastante improbable, aunque un arreglador con buenos contactos y que pague unos 200 eurodólares sabrá que pertenece a la Familia Albatros. Encontrar a estos nómadas es más sencillo ya que en los bajos fondos son famosos por sus saqueos en la Autopista 77. La banda tiene su refugio en un edificio abandonado que rodea a un parque lleno de neumáticos rotos y quemados, además de chatarra oxidada.

Simplemente entrar en sus dominios requiere el pago en sangre o en dinero, 300 eurodólares ni más ni menos. La Familia engloba a una veintena de niños y doce adultos con poderosas motocicletas de gran calidad y escopetas recortadas con balas de bastante calibre. Fenren estaría dispuesto a hablar con ellos, pero no dirá nada sobre su amiga Nadia, oculta en la Zona de Combate 88. Para ello tendrán que intimidarle u ofrecerle algún trato de mejora muy considerable para su gente, o matar a casi todo el mundo y que conteste con su vida. Nadia no comentó nada sobre los misiles a su amigo, así que el nómada no tendrá conocimiento sobre dicho temario, aunque si descubre o los jugadores le dan a entender cualquier información sobre el robo o que Militech está detrás de todo, cantará como un canario. Revelando la dirección y piso de la mujer.

Los arregladores aliados o locales son la clave para encontrar todo aquello que desaparece con o sin motivo. La información será bastante cara, unos

NOTAS DE INTERÉS

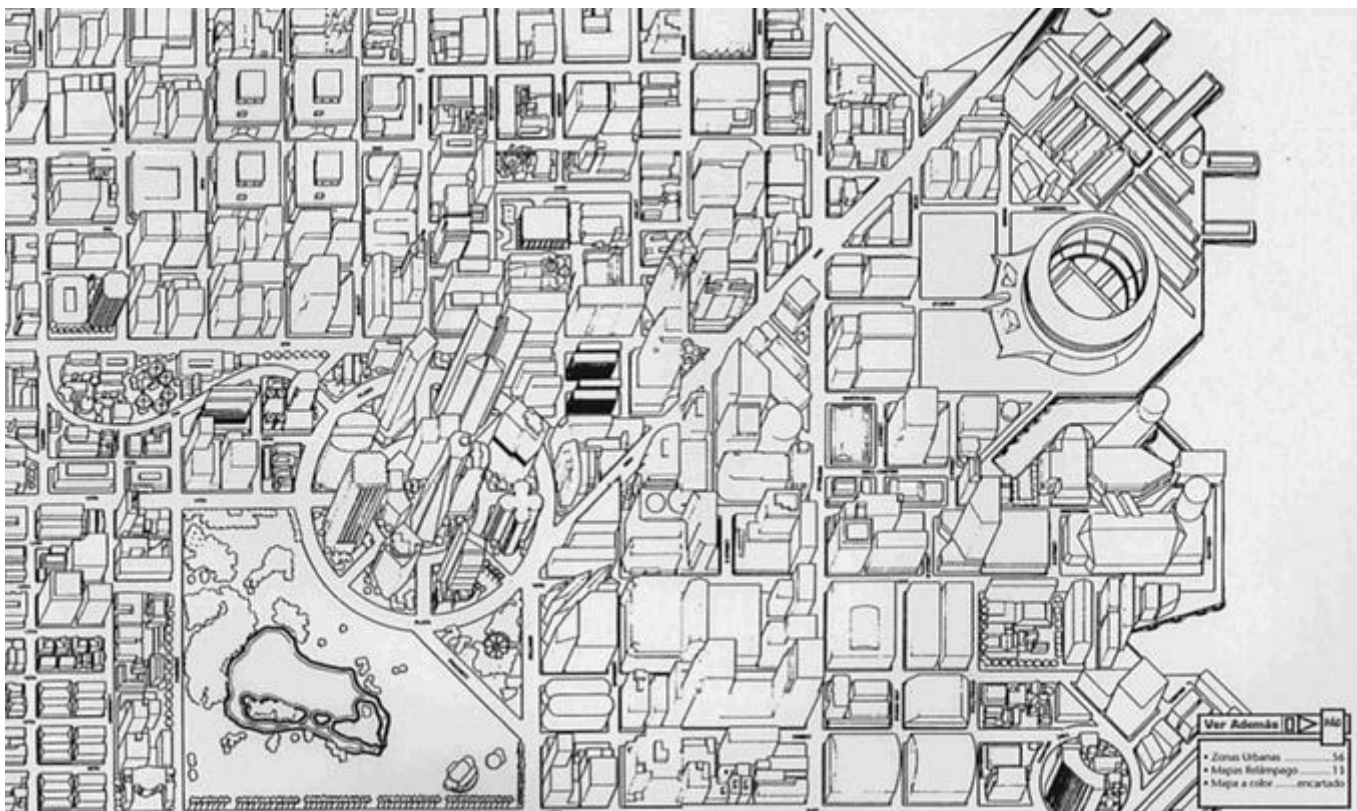
Refugio Albatros: El edificio apesta a humedad y hay numerosos bidones ardiendo en numerosos lugares del parque de neumáticos que rodea la vecindad. Las motos de los nómadas se suceden de forma interminable y hay varios muertos en el suelo junto a un desguace próximo, que también arde.

Fenren: Alguien delgado, de barba desaliñada y que necesita una ducha rápidamente. Le importa sólo su familia y aunque valora la amistad, no pondrá en peligro a su gente. El hombre habla con autoridad y no le gusta que se le insulte o amenace, ya que suele disparar con su escopeta a tener que soportar estúpidos gallardos que van a su refugio a exigir. Saque con frecuencia a los vehículos de la autopista 77 como diversión.

Chip Pentaka: Su edad contrasta con su elevada experiencia informática pues tendrá unos 16 años como mucho. Lleva una gabardina de tela y gafas de piloto sobre su cabeza, que lleva afeitada en uno de sus laterales. Se le considera excéntrico y alocado, pero en el fondo es un buen muchacho que sólo hace daño de manera informática.

500 eurodólares y a las pocas horas tendrán una serie de llamadas telefónicas, ningún encuentro personal, donde podrá indicarse que en la calle no se ha vendido ningún armamento sofisticado de ninguna clase, y menos de Militech. En cuanto a la mujer, pues de Fenren se habló en el apartado anterior, se sospecha que alguien de los altos cargos llegó hace dos días a la Zona de Combate 88, uno de los lugares más peligrosos. ¿Qué haría un ejecutivo allí?

El netrunner de El Cilindro se llama Chip Pentaka y se considera uno de los mejores en su labor. Por 100 eurodólares de compromiso a facilitar información y al buscar en las cuentas bancarias de Nadia Santo, descubre la enorme suma de dinero ingresada hace días (justo cuando se robaron los misiles) y una gran sustracción de dinero casi instantáneamente. Ha pagado con tarjeta en varios locales, pero el último ha sido en un hostel de la Zona de Combate 88 en un tugurio apodado El Señor.



CAPITULO III: DONDE LAS BALAS VUELAN

Asalto a El Señor

Sea como sea, los jugadores deberían averiguar el lugar donde Nadia se oculta en la Zona de Combate 88 y la manera más rápida es atravesar la Autopista 77 (¿os suena?). Dependiendo del trato con Fenren serán atacados por más o menos motoristas. En caso de que las relaciones fueran amistosas, sólo seis los agredirán pero Fenren no se encontrará entre los asaltantes. Caso contrario, aparecerán Fenren y unos cuantos amigos de los Albatros y los Demonios, en total unos quince. Si el caudillo de los Albatros murió, el jefe de los Demonios, Baelcebú, lo sustituirá y los nómadas llevarán armamento pesado: fusiles de asalto y granadas.

Si sobreviven llegarán sin más contratiempos a la esperada guarida de Nadia, que evidentemente estará preparada y dispuesta para el combate. Los jugadores entrarán en El Señor con el método más rentable que les parezca, pues ni el dueño o alguno de los clientes ayudarán a la mujer. La puerta de la habitación de la ejecutiva se hallará cerrada y cuando los jugadores penetren, Nadia les disparará con una pistola. La inexperiencia de la mujer hará que pronto caiga presa de los personajes, ya que recordemos que tienen que capturarla con vida.

La mujer suplicará por su vida a cambio de dinero, cualquier favor o incluso la información que conoce.

Lo que pide es su libertad y el poder marcharse de Night City lo antes posible, pero justo en el momento de hablar de los misiles X-n2 Militech, Protón y Lobo entran en la estancia. Nadia se tirará al suelo gritando mientras Protón no se lo piensa dos veces y abre fuego contra la mujer. El lugar será bastante caótico y la lluvia de plomo se sucederá como una tormenta, hasta que los mercenarios de Ángel consigan su objetivo. El medio de escape será una bomba de gas que dormirá o atontará lo suficiente para que la vida de ningún contendiente peligre, excepto Nadia que sí morirá de un disparo de Protón sin que nadie pueda evitarlo.

Después de la pelea y una tirada de percepción humana o alguna habilidad similar, se descubrirá que ella ya los conocía y otra de advertir/notar se descubrirá el ordenador personal y ciertos documentos sobre el robo de los misiles y algunas de sus características, que sólo un buen físico, químico o similar deducirá.

Papeles e informes de Nadia: En la miserable estancia de la mujer, además de un ataúd, un armario y una mesa oxidada, se encontrarán ciertos documentos interesantes. En el ordenador personal de la mujer, ahora accesible al encontrarlos los jugadores (estaba escribiendo en el momento del asalto) hallarán lo siguiente:

a) Una carta de agradecimiento a Fenren, su amigo nómada por esconderla en estos lugares y la petición para abandonar la ciudad en pocas horas con un arreglador llamado Robin Pelea. Además, en la mesa está

NOTAS DE INTERÉS

Baelcebú: Un nómada grande como una montaña, barbudo y con numerosos tatuajes sobre su torso desnudo. Su piel es casi rojiza y en sus ropas de cuero lleva estampado la imagen de un horrendo demonio. Su arma de asalto es una impresionante escopeta Round SSS3 Skater y su moto AstarozZ, con una velocidad de 400 km/h.

El Señor: El hostel está compuesto de cuatro plantas y de una docena de habitaciones por planta, generalmente frecuentado por prostitutas y sus clientes o aquellos vagabundos sin hogar. El lugar está sucio, con varias ratas y cucarachas y un olor a vómito bastante penetrante, casi enfermizo.

Bern: El dueño del hostel, tuerto, con la cabeza afeitada y arropado con una gabardina de cuero que le sirve de blindaje, además de dos Uzi 33 Artm ocultas bajo el mostrador por si acaso un cliente se vuelve moroso. Rudo y bastante maleducado. Es alguien miserable que nunca cumple con su palabra y sólo le importa el dinero y su vida.

Nadia: Aunque se da una descripción más detallada en el apéndice, aquí también la describiremos. Actualmente estará asustada y se ha comprado una poderosa pistola y un gran blindaje, aunque desea no utilizarlas. Hará lo que sea para huir, ya sea vender su cuerpo, sobornar o matar. Lleva ropajes de baja calidad aunque todas sus posesiones se encuentran en el miserable apartamento 23 de la segunda planta del hostel. Recordemos que es morena de ojos rosados y un tatuaje luminoso en forma de pera sobre el vientre.

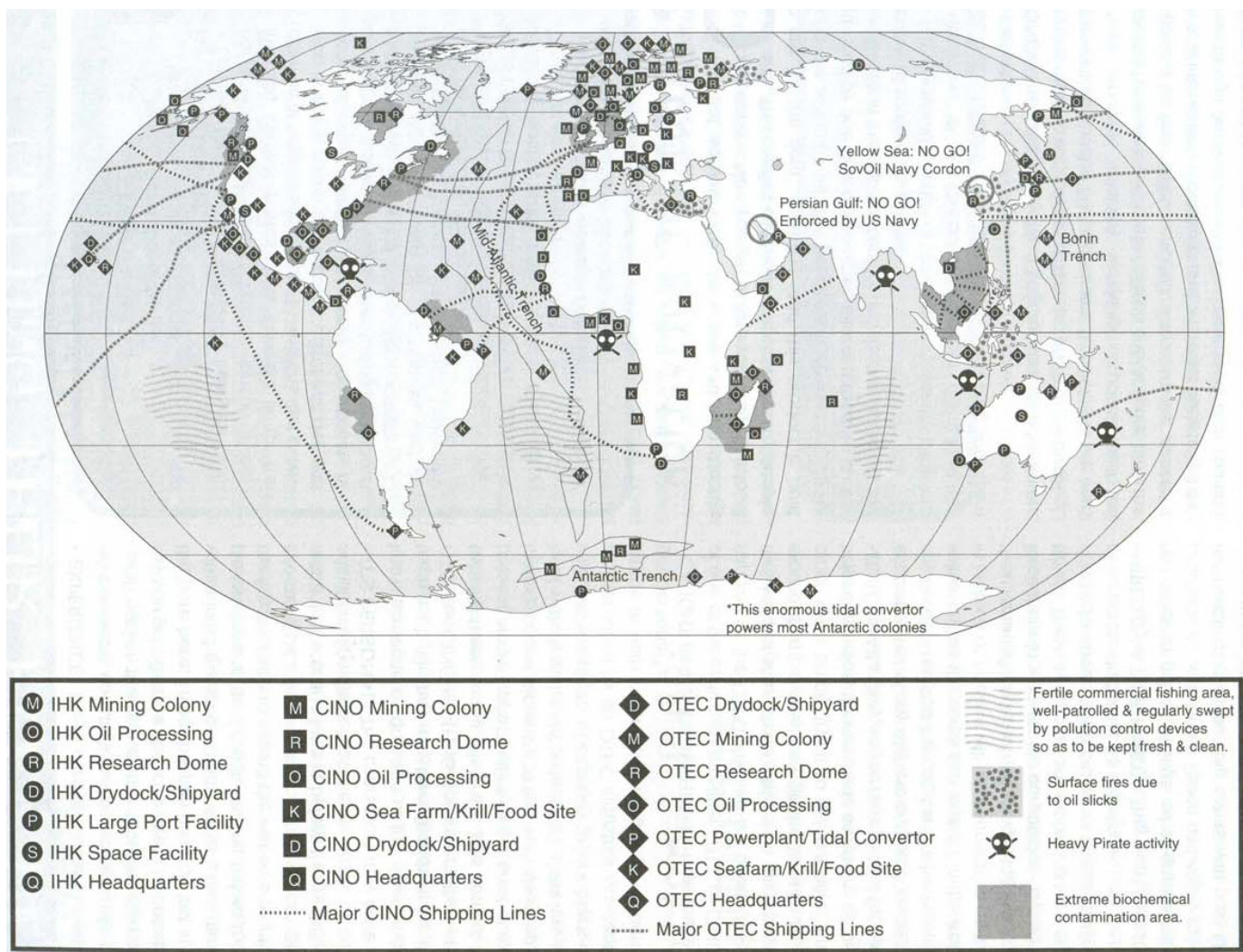
Protón: Aunque se da una des-

cripción más detallada en el apéndice, aquí también lo describiremos. Es bastante alto, con más metal que carne sobre su cuerpo y seguido por la C-SWT Police, debido a sus ya patentes debilidades mentales. Su cuerpo es bronceado con un tinte azulón, rapado y con armamento enormemente pesado, que con su gran fuerza maneja sin dificultad. Siempre pronuncia una serie de tacos cuando habla como: Puta, Mierda, Joder, Cabrón y sus combinaciones correspondientes.

Lobo: Aunque se da una descripción más detallada en el apéndice, aquí también lo describiremos. Atractivo, sereno y tranquilo casi al borde de la inhumanidad. Sus ojos no denotan emoción y su habla es sensual y pacífica. Lobo es un bioroide de largo cabello rojizo y ojos dorados que maneja la katana y las artes marciales como los antiguos legendarios maestros. Cumple ciegamente las órdenes de Ángel Tánatos.

escrita la dirección del hombre, Zona de Combate 3-B1, aunque los jugadores no tienen que conocerlo.

b) Informes codificados sobre el plan de Protón, Lobo y Nadia para el asalto Av-4, aunque no pone para quién. La información sólo estará disponible con conocimientos elevados sobre programación y sistemas. El plan de asalto estaba bastante planificado y se disponía de mucha información, como la ruta, los guardias, los puntos débiles... obra sin duda de Nadia. El ataque estaba fijado para las 23:12:11 del 22 de Enero del 2025. También se indicará lo robado, los misiles X-n2 Militech. Un netrunner podría conseguir con facilidad dichos datos y los jugadores conocen a Chip y a un aliado llamado Plaka Geniuis.



CAPITULO IV:

PASADO

El misterio X-n2

Los personajes, se espera, tienen ahora información interesante disponible sobre los acontecimientos ya pasados y se le presentan varias opciones. Al morir Nadia a manos (o más bien a bala) de Protón, no recibirán la recompensa o pago de Militech y la reputación del grupo bajará un punto. Dependiendo del humor de Luther, tal vez los dejen vivir pero la corporación no ayudará en nada a nuestros héroes y será mejor para ellos el no pronunciar nada de los misiles. Otra opción es investigar las notas de la difunta Nadia y hablar con ese arreglador llamado Robin o con algún netrunner para que descodifique los documentos relacionados con los misiles X-n2 Militech.

ENCUENTROS

Mientras los jugadores se desplazan por la ciudad intentando encontrar respuestas al dilema sobre los misiles, ocurrirán dos encuentros aleatorios en el momento que desee el director.

Venta de Aire del 28%: En una calle cualquiera de vía peatonal, un hombre con telas marrones y cubierto por unas enormes gafas de piloto vende aire no contaminado con una pureza del 28%. Hay unos cuantos individuos degustando el servicio por unos 10 eurodólares y Smak, el dependiente, tiene una Mitro Uzi preparada para aquellos que piensen en

una ración gratis. Si a este punto los jugadores no se han prevenido para la contaminación, deberán realizar una Tirada de Salvación a -2, caso de fallarla, perderán temporalmente 1 punto en Reflejos.

Samurai: Cuando los jugadores circulen por alguna barriada, se la encontrarán abarrotada de personas y llena de guardias corporativos de Arasaka. El paso está cortado y pancartas, camisetas y puestos con la propaganda de la banda Heavy Samurai inundarán varias calles. Un inmenso Av descendiendo en una estupenda gama de colores luminiscentes envolverán al vehículo que se posará sobre un escenario improvisado. De él descenderán la afamada banda, con Johnny Silverhand en cabeza que empezará a dar un concierto en directo.

ROBIN PELEA

La mejor forma de contactar con este individuo es la dirección que se halla en la habitación de Nadia, en el Señor, Zona de Combate 3-B1. Los jugadores pueden encaminarse hasta el lugar, pero el local ilegal que regenta este arreglador sólo abre a partir de las 19:00 horas, así que si legan antes se encontrará cerrado. Cualquier transeúnte podría informar sobre el garito, Matanza, y la hora de apertura sin ningún problema. Si consiguen entrevistarse con Pelea empleando el nombre de la señorita Nadia no habrá ningún percance, pero es aconsejable que no se emplee la fuerza bruta o los jugadores tendrán un final bastante corto. Una vez en el local del mafioso, y dependiendo del trato,

NOTAS DE INTERÉS

Robin Pelea: Hombre delgado y alto vestido sólo con una gabardina sucia de tela, desnudo todo lo demás, con rastas y un largo bigote negro. Parece un humano sin implantes, pero su carne es de acero recubierto con Realskin. Es grosero y le encanta reír, aparte del sentimiento de superioridad al que le gusta aferrarse.

Titán: Una enorme masa de músculo cromado, con numerosas trenzas blancas sobre su cráneo y alcanza los 2'20 metros de altura, con los brazos biónicos. Arrogante, presuntuoso y vanidoso, le encanta jugar con sus víctimas y ser el centro de atención. Lleva un taparrabos de color azul.

Plaka Geniis: Atractivo, elegante y de buenos modales, nada que ver con los informáticos callejeros. Sus conocimientos son bastante altos y posee educación universitaria, lo que le hace un diseñador de programas bastante eficiente. Le encanta mover los dedos como si tocara un piano y alisarse el cabello con su mano de metal, perdida en un accidente de tráfico.

Chip Pentaka: Su edad contrasta con su elevada experiencia informática pues tendrá unos 16 años como mucho. Lleva una gabardina de tela y gafas de piloto sobre su cabeza, que lleva afeitada en uno de sus laterales. Se le considera excéntrico y alocado, pero en el fondo es un buen muchacho que sólo hace daño de manera informática. Si lo han visitado con anterioridad, le agradecerá que vuelvan a contratar sus servicios.

Zona de Combate 3-B1: Un barrio de edificios altos, con papeles y basura por las calles y un sinfín de personas caminando, incluso por la carretera.

Lo normal es escuchar gritos ahogados en varias direcciones y alguna explosión lejana, aunque no se identificará en las cercanías. Allí se encuentra Matanza, el tugurio de Robin, bastante conocido por la vecindad.

Matanza: Se trata de un gran albergue, con docenas de habitaciones en su cuarta planta dedicadas al uso de la prostitución. El lugar está bien cuidado y las mujeres abundan, con ropas bastante eróticas y provocando sexualmente tanto a hombres como a mujeres. Cada vez que abre se llena y están permitidas las armas, con lo que los baños de sangre pueden ser bastante corrientes. La atracción principal es el cuadrilátero verjado con alambre eléctrico donde se disputan combates a muerte contra el campeón, Titán, el héroe local (un asesino demente que a la C-SWT Police le encantaría atrapar). Las otras tres plantas las componen los bares o pubs, una discoteca y las salas para los señores especiales, oficinas, y el hogar de Robin.

Zona Corporativa de EBM: Este barrio próspero se encuentra rodeado de carreteras, algunas las cruzan por encima de los edificios con altos puentes y el metro o tren subterráneo es de bastante calidad. Tanto la policía corporativa de Militech como la Local vigilan con mucha eficiencia estas zonas corporativas. Varias fuentes, numerosos parques sintéticos, grandes centros comerciales, cines, sin gente pobre, son alguna de las características de esta maravillosa urbanización. Para acceder a ella desde ciertas carreteras o vías (es decir, aquellas que vienen de zonas pobres, suburbiales y de combate) hay controles bien armados y equipados con cinco guardias, un Av-CT Erringer y cobertura con otras fuerzas de seguridad.

los personajes podrían descubrir que Nadia deseaba escapar de la ciudad, era perseguida por Militech y dos mercenarios Protón y Lobo que están al servicio de la Corporación Tánatos, empresa dedicada a la microelectrónica especialmente. También se les dirá el nombre del presidente, Ángel Tánatos y algo sobre la fama de Protón, pues de lobo nadie sabe nada. Si le preguntan sobre el X-n2 Militech, no sabrá nada del asunto, excepto que son armas de destrucción masiva empleadas en la guerra. Claro que el señor Pelea no dona información de manera altruista, así que exigirá una compensación antes de entrevistarse con nuestros héroes, un combate a muerte contra su campeón, Titán. Si ganan ellos, compartirá lo que sabe, si pierden todos morirán.

LOS NETRUNNERS

El otro modo de averiguar los datos sobre los misiles es acudir a expertos en informática que invadan los sistemas requeridos. Los jugadores conocen a Chip del bar el Cilindro y además, a un aliado llamado Plaka Geniius. Los dos averiguarán sin dificultad la información dada en el apartado 2 de Informes y Papeles de Nadia de la Escena 3. Información adicional requerirá mas tiempo y dinero y los jugadores deberán indicar qué desean. Tanto Chip como Plaka son bastantes competentes, pero dependiendo de a quién acudan recibirán más de uno que de otro. La guarida de Geniius reside en una zona

limpia y rica, al lado de la empresa EBM, y con unos lujos inaccesibles para muchos, con un equipo informático más potente.

De Chip conocerían los siguientes datos y tras unas horas de exploración, la biografía de Ángel Tánatos y la muerte de su mujer e hijo en Zanan, que Protón es perseguido por la C-SWT Police y el historial médico desequilibrado, que la corporación Tánatos no ha vendido las armas y parece, que no piensa hacerlo. Nada sobre Lobo.

De Geniius conocerían los siguientes datos tras unas horas de exploración, la biografía de Ángel Tánatos, la muerte de su mujer e hijo en Zanan y la anomalía mental que expuso el doctor O'Connor. Nada de Protón y Lobo. Los misiles X-n2 son armas de destrucción masiva, con una cabeza de hidrógeno capaz de arrasar, de forma similar a la bomba atómica, unas 100 hectáreas de terreno; combinada con una onda expansiva adicional, la destrucción podría aniquilar una ciudad completa.

Los cyberpunks pueden sospechar las intenciones de Tánatos conociendo estos datos alarmantes pues se han comprobado ciertos hechos bastantes inquietantes, los misiles no han salido de la ciudad, un loco está en posesión de un arma capaz de aniquilar a toda la población.

“Tío, acabas de meterte en un jaleo de cojones”

CAPITULO V: A PERFECT WORLD

Lucha por un Mundo Perfecto

A éstas alturas los jugadores tendrían que conocer los planes de Tánatos o, por lo menos, un esbozo de la idea general. Si sospechan que Ángel pretende destruir la ciudad y acudir a la policía para denunciarlo, perderán el tiempo debido a trámites legales aunque el sargento Hammermax escuchará atento las acusaciones y las pruebas para ello. Lo mismo ocurrirá si llaman a Luther, pero si presentan las pruebas que los lleven hasta Tánatos, recibirán el pago prometido y les propondrá que vayan a detenerlo mientras ellos buscan los misiles por la ciudad. Los personajes también pueden optar por asaltar sin que nadie se lo ordene la guarida de Tánatos en la planta 40 de la sede central, que a estas horas de la noche sólo encontrarán a la docena de guardias de seguridad y los empleados de la limpieza.

Ellos deciden el modo de operación a seguir y el subterfugio necesario para alcanzar sus objetivos, pero al amanecer (ya cercano) los misiles explotarán. En la última planta encontrarán a Protón y Lobo dispuestos para el combate ya que los vieron en las cámaras de seguridad. Si dicen o revelan el verdadero plan de Tánatos frente a Protón, mostrará su incredulidad y se enfrentará a Lobo y el presidente por engañarlo. La escena final recaerá en Ángel Tánatos, sentado delante de una pantalla de cine y el rebobinado de uno de los mejores vídeos antiguos, de principios del siglo XXI (regalo de su novia Jessica

en aquellos años). Explicará sus motivaciones, la miseria del mundo actual, el dolor de las personas y la necesidad de acabar con una sociedad llena de odio, rencor y maldad. Si los jugadores intentan matarlo, Ángel tiene el detonador injertado en su oído que emitirá la señal de detonación cuando sus constantes vitales se detengan, es decir, cuando muera. La oficina del presidente tiene un largo balcón rodeado de nubes contaminantes y tenía planeado suicidarse arrojándose al vacío antes de que llegasen los jugadores. Por mucho que los jugadores dialoguen con él será inútil, por que al final se arrojará por la ventana. La única oportunidad que tienen los jugadores de salvarse a sí mismos y a la ciudad es destruyendo el dispositivo sin matar al hombre, con un disparo muy preciso, algo extremadamente difícil cuando el individuo se lance. Mientras cae, el vídeo ha terminado de rebobinar y empieza a mostrar imágenes de mala calidad y algo borrosas de la vida familiar de Ángel, una cena con su esposa, su hijo jugando, alguna reunión familiar, un lago con agua cristalina y buena, un sol radiante, y escenas que denoten algo de cariño y nostalgia. Al final del mismo y justo en el momento de que algún cyberpunk dispare intentando destruir el artefacto, la imagen de una cruz de mármol se verá con toda claridad en el proyector y el único sonido en toda la grabación, la voz del señor Tánatos llorando diciendo, “sólo quería daros un mundo perfecto en el que vivir”.

En ese disparo se decidirá el destino de Night City, el destino de los jugadores y el destino de ese mundo perfecto de Ángel Tánatos. Lo que ocurra después será invención del director de juego.

APÉNDICES

LA NARRACIÓN

Mantener el estilo cyberpunk en una partida resulta problemático, aunque ya en el manual básico se ofrecen consejos y relatos para aportar el estilo. En *Un Mundo Perfecto* el añadido también contiene un esbozo de sentimientos, encarnados en la figura de Ángel Tánatos, donde la pérdida y la desesperanza deben entremezclarse con la rudeza y el metal de esta nueva era. No se trata de enseñarte cómo deber dirigir tu propia partida, sino recordarte que dentro de la marabunta de violencia y almas cromadas de datos, en un rincón oculto de la memoria del ser humano, existe una llama que aunque débil, arde. Bienvenido al centro del corazón, ahora sácalo y dales a los cabrones de los jugadores algo más que plomo.

NETRUNNERS

Aunque la sociedad del futuro emplea la información como moneda de cambio, el tratamiento de la red consume demasiado tiempo, por lo que la aventura incluye piratas como pnjs, desaconsejando personajes jugadores con esta profesión.

PERSONAJES

Un listado de entes que pululan por Night City con ganas de juerga.

Ángel Tánatos

Tras la muerte de su familia su mente se quebró de tal forma que su única motivación es la destrucción. Vive en los recuerdos y contemplando imágenes del pasado, alimentando el odio enfermizo hacia el mundo actual. Su aspecto descuidado, de ropa arrugada y cara mal lavada, le dota de una apariencia de mente.

INT 8 REF 6 FRI 8 MOV 5 TCO 6

Habilidades: Recursos +10, arma corta +3, conducir +4, percepción humana +8, contabilidad +7, mercado de valores +7.

Lobo

Aunque de apariencia humana, Lobo es un bioroide, un humano diseñado genéticamente al que le han incorporado nanotecnología. Apenas habla, manteniendo siempre la calma. Su velocidad inhumana le confiere una gran ventaja sobre sus adversarios, que apenas lo ven moverse entre ellos agitando su katana Koroshi. Es muy leal a Ángel Tánatos, pero más por una especie de amor fraternal que por sus modificaciones genéticas. Su cabello pelirrojo, largo como lenguas de fuego, conjuntado con el dorado de sus ojos felinos, le atribuye un aspecto imponente, pero a la vez, atractivo. Cuando Lobo se mueva, explica como si él lo viera todo a cámara lenta. No comparte los planes de su “padre” sobre la destrucción de toda la ciudad, porque en su interior ha “heredado” la bondad que una vez Tánatos demostró, junto con el cariño hacia los demás, pero no obstante, no se opondría. En cuanto a la forma de luchar, Lobo no muestra piedad hacia sus enemigos pero sólo mata a sus objetivos, a nadie más, de una forma elegante, rápida y puede que hasta cruel, porque en su mirada sí que se esconde el verdadero poder de un asesino, el deseo de quitar la vida sin remordimiento. Dependiendo de la relación con los personajes jugadores, puede incluso quedar como un futuro aliado o enemigo (sino muere claro) para futuras aventuras.

INT 8 REF 15 FRI 10 MOV 15 TCO 8

Habilidades: Sentido del combate +8, artes marciales (karate) +8, esgrima (katana) +10, esquivar y eludir +8, intimidar +7, advertir/notar +8, electrónica +5.

Implantes cibernéticos: Reflejos: Mejora genética que le permite una velocidad altísima. Es capaz de esquivar o parar balas con su katana gracias a este implante.

Ojos de depredador: Los ojos de Lobo son capaces de ver en la oscuridad, pasar a modo infrarrojos, o ver detalles minúsculos.

Nanorregeración: La células de Lobo tienen una nanotecnología capaz de regenerar tejidos y reparar órganos, lo que cada turno le hace recuperar 1d6 puntos de vida, excepto que le destrocen el cerebro o la médula espinal.

Equipo: Katana Koroshi-ACC-+3-N-R-5d6-NA-1-MF (reduce CP a la mitad).

Protón

De todos los ciberpsicópatas que ha dado este nuevo mundo tecnológico, Protón sería algo así como un Mesías de la locura. Buscado en numerosas ciudades por la C-Swat, este individuo mantiene casi todo su cuerpo metálico y blindado, excepto los ojos (que también los tiene modificados, pero no con CP 30). Le encanta la muerte y la batalla, no se esconde ante nadie y prefiere salir con su arma pesada y automática mientras las balas enemigas chocan contra su cuerpo, es una sensación que encuentra exótica. Cada vez que habla pronuncia una serie de insultos cada dos palabras, lo que acompaña a su imponente y enorme cuerpo depilado, de tez azulada y con la cabeza totalmente afeitada (sustituída por un eficiente blindaje). No conoce los planes de Tánatos y asesina por el pago que le han ofrecido, pero si se entera que desean volar la ciudad (cosa que se la suda, pero le jode que lo hagan con él dentro) peleará contra Ángel.

INT 8 REF 8 FRI 10 MOV 5 TCO 15

Habilidades: Sentido del combate +10, armas pesadas +8, cuerpo a cuerpo +6, esquivar y eludir +8, intimidar +9, advertir/notar +5, proezas de fuerza +5, armas cortas +8, conducir +6, pilotar +5, armería +7.

Implantes cibernéticos: Potenciador Sandevistan, conexión de vehículo, conexión de arma inteligente, conectores interface, detector de movimiento, ciberópticos (radar, sistema de puntería, termógrafo y teleópticos), injerto muscular, implante de tejido y músculo, antitoxinas, detector de micrófonos, detector de radar, atenuador de nivel, escudo de microondas IEM, mano con herramientas, blindaje corporal CP 30

Equipo: La Impaciente-APS-0-N-R-4d10 (20mm)-100-20-M

Resto de personajes

Ahora es el momento de pensar eso de... “Un momento colega, aquí te faltan el 80% de los personajes”, a lo que se responde “¿Qué coño te pasa tío? ¿Hay que dártelo todo mascadito?”. Una de las políticas que sigo en mis aventuras, es la de “obligar” a los directores de juego a involucrarse en la trama creando escenas para que las trabajen y, por supuesto, para que realicen las hojas de personaje. Con eso se consigue que se ponga más alma al módulo, porque la participación es más activa por parte de los narradores al tener que diseñar a buena parte del pelotón de villanos y aliados.

¿BIOROIDES?

El término bioroide lo escuché por primera vez en el anime Appleseed, donde ciertos humanos eran diseñados para vivir en determinados ambientes. En este módulo, a modo de homenaje, he decidido incluir mi propia versión de estos seres, humanos modificados genéticamente a los que se les han añadido una avanzada nanotecnología que los han convertido en algo así como superhumanos, con atributos realmente impresionantes capaces de lograr proezas superiores a las dadas por la cibertecnología.

NUEVO EQUIPO

Ciertas armas y vehículos son propias de esta aventura, algo con lo que puedes sorprender a los putos listillos devorareglas.

Round SSS3 Stiker-ESC-0-CH-R-5d6(00)-15-10-M

Poderosa escopeta de un alcance de 50 metros. La gruesa culata la capacita para ser disparada sobre vehículos.

Uzi 33 Artm-SBF-+1-CH-E-2d6+2(9mm)-30-30-M

Rápido subfusil capaz de vaciar el cargador en un segundo. Ligero, preciso y fácil de conseguir, un arma que poco a poco comienza a hacerse popular.

Mitro Uzi-SBF-0-L-E-1d6+3(6mm)-40-15-MF

Otro subfusil ligero y pequeño, de largo cañón y gatillo rápido. Con un gran cargador, letal en las distancias cortas.

Av-CT Erringer

Propulsión: Dos turbinas Rolls-Royce Pegasus V de Empuje Sectorizado.

Prestaciones: Velocidad máxima de 600 km/h. Radio de acción de 1000 km.

Puntos de daño estructural: 100. Blindaje CP=50.

Armas: Dos cañones móviles de 20mm, con misiles.